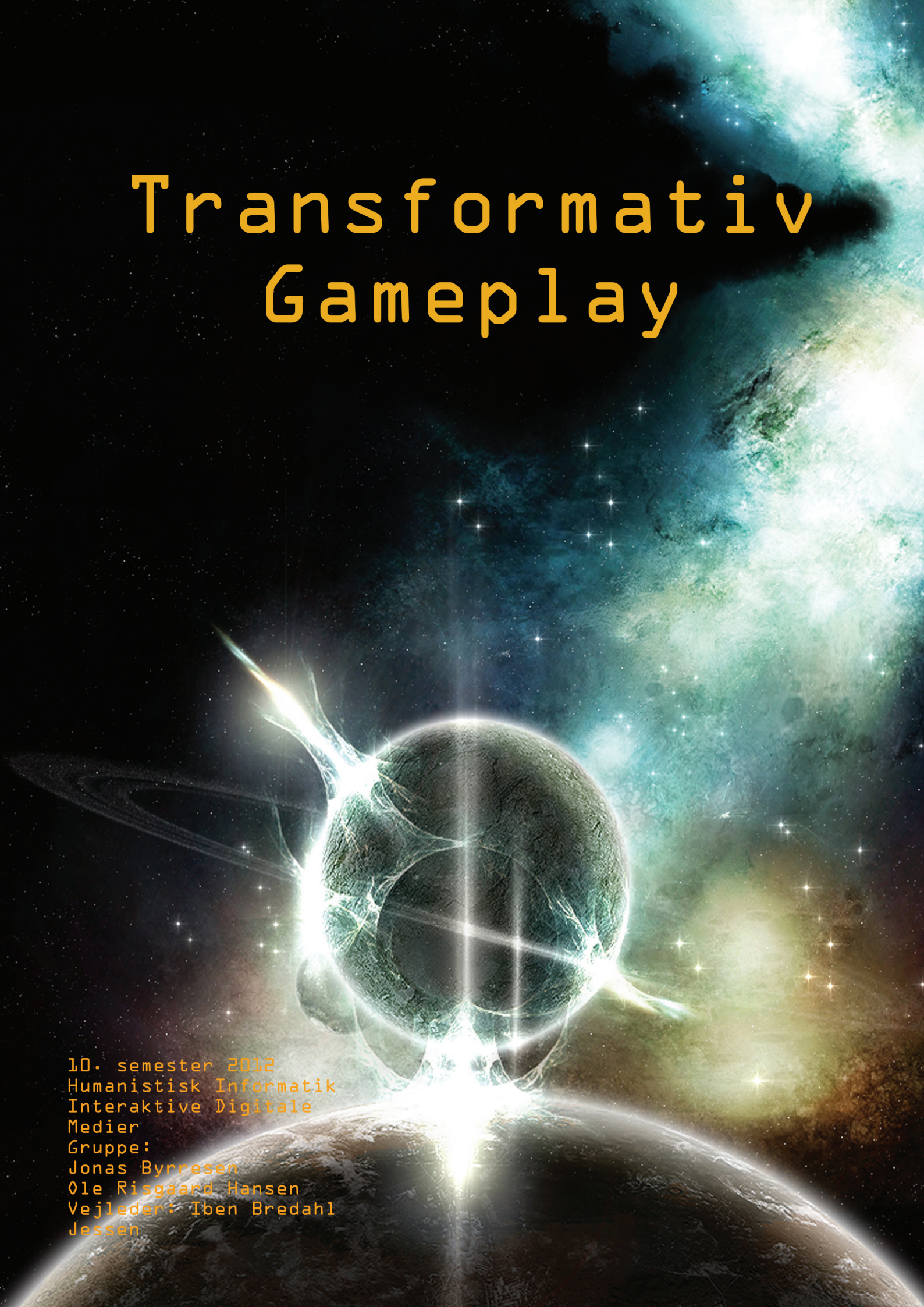


Transformativ Gameplay



10. semester 2012
Humanistisk Informatik
Interaktive Digitale
Medier
Gruppe:
Jonas Byrresen
Ole Risgaard Hansen
Vejleder: Iben Bredahl
Jessen

Titelblad

Det humanistiske fakultet
Aalborg Universitet - institut for kommunikation
Interaktive Digitale Medier

Titel

Transformativ gameplay

Semester

10. semester

Projekt Periode

1. januar - 31. maj 2012

Vejleder

Iben Bredahl Jessen

Anslag og Sider

Anslag: 237536.00 tegn

Normalsider: 98.97 sider

Gruppe Medlemmer

Jonas Byrresen

Ole Risgaard Hansen





Abstract

This master thesis is about a phenomenon referred to as transformative gameplay. The initial inspiration for the thesis has its basis in observations made in the digital gaming community. Spread over a large spectrum of different games we observed that sometimes the players in any of these games would change the rules or the goals of the game. We found it interesting that players apparently could change the game, and did not have to follow the rules defined by the game developer.

The purpose of the thesis is to define transformative gameplay, how players can manipulate gameplay through the use of transformative gameplay, and how game developers can design game that can potentially utilize this phenomenon.

The intention has not been to create a toolset of design tools and procedures for game developers to use or rely on, but to create a foundation of academic knowledge based upon a combination of theoretical and empirical data. Knowledge that can potentially serve as a basis for further studies of transformative gameplay, or a new design philosophy amongst developers.

The first challenge encountered was the lack of existing theory on the subject. Experts and authors knew that a phenomenon, about players changing rules existed. They have used terms like mutated play, but never described and defined the phenomenon that originally inspired us. Therefore we based our approach upon defining the term transformative gameplay ourselves. This result in term based upon game theories. We found that, for us, this term had less value, unless validated and tweaked based upon empirical data.

The process of defining the term is a process of defining the aspects that together defines transformative gameplay. First we define the term games as an activity controlled by the player, and based upon the player's acceptance of the rules of a game. Gameplay defined as a set of parameters that define the action potential of a player, the desired goals and the challenges toward those goals. To better understand the player's role in a game we defined a new take on magical circle, by defining two new circles that governs the player's motivation. The final step in the defining process is the description of the term transformative gameplay.

The validation and tweaking of the term transformative gameplay is based upon two sets of empirical data. The first set being a LAN party at a school, where the students spend the weekend playing computer games. This set data focusses on games with competition between players, and only the rules are changed. Second set data revolves around a small group of adult gamers playing the game Minecraft. Here the focus is more on cooperation between players and them having total control over the rules and goals of the game.

The collected data is then analyzed with the use of an axial approach. This means that all observations gathered from the two sessions are divided out on a series of axes that revolves around a specific aspect of the transformative gameplay observed in the empirical data. The axes are then analyzed. First goal is to define the axes and how it relates to transformative gameplay and after that how it relates to the theoretical term, the players use and possible implementation of it.

After the full analysis the main finding are discussed. The focus here is on how the findings from the different axes change our perception of transformative gameplay, how the phenomenon is defined and how it is used and potentially be implemented. The findings from here go on to define large parts of the final conclusion.

In the conclusion we set up the definition of transformative gameplay, based both on game theories and empirical data:

Transformative gameplay occurs as a player accepts a change and/or a modification of the parameters that constitutes the gameplay in a game and thereby forms a new activity based upon his or her own mental game state.

Furthermore we conclude that a gamer's transformation of gameplay is highly based on their motivation for playing the game in the first place, and that if something is not as wanted there is a good chance that the players will not accept it and change it.

Lastly we conclude that implementing the potential for transformative gameplay in a game relies on three factors. First have a large quantity of functionalities for the player to explore and choose from, a well-defined and free game world for inspiration, and lastly the players can be handed control over the gameplay parameters.



Tak til

Vi vil gerne sende vores tak til følgende:

Karen Richter Hansen, Niels Risgaard Hansen og Peter Risgaard Hansen. For at have hjulpet med at rette hele specialet igennem.

Anders Pavia Nordhagen. For hjælp til opsætning af rapport.

Frits Danielsen. For støtte til trykning.

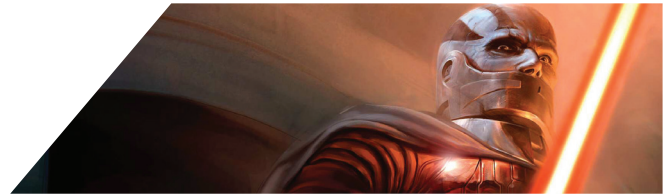
Eleverne på Try Efterskole. For deltagelse i LAN Party.

Rasmus Holland, Thomas Lykke Larsen, Chris M. Christensen, Steffen Skaarup Juul Pedersen Rasmus Overgaard Jensen. For deltagelse i Minecraft LAN.

Dolan Sund. For at lade os låne lokaler i Brettevillesgade 14.

Niels Christian Bisgaard. For at lade os blive i Brettevillesgade 14, efter overdraget ejerskab.

Iben Bredahl Jessen. For at vejlede os igennem speciale processen.



Indholdsfortegnelse

Abstract	5
Tak til	8
Læsevejledning	13
Struktur	13
Engelske termer	13
Kilder	13
Grafisk præsentation af specialet	14
Indledning	17
Hypotese	21
Transformativ gameplay	21
Implementering af transformativ gameplay	22
Opsummering	22
Inspirerende Eksempler	25
Knivkamp	25
Uro i gaderne	26
Minecraft	26
Problemfelt	29
Afgrænsning	29
Metode	33
Proces	33
Videnskabsteori	34
Empirisk tilgang	41
Grundlæggende koncept	41
Empirisk metode	42
Indsamling af data	43
De to undersøgelser	44
Bearbejdning af data	45
Definition af aktiviteten at spille et spil	47
Leg og spil som mentale tilstande	47
Definitioner på at spille	49
Spilkvaliteter	52
Specialets definition af aktiviteten at spille et spil	59
Definitionen af gameplay	61

Hvad gameplay ikke er	61
Handler	62
Regeltyper	63
Udfordringer	64
Vores definition	65
De to cirkler	67
Den magiske cirkel	67
De to cirkler	68
Samspillet imellem de to cirkler	70
Begrebet transformativ gameplay	73
Forudgående definitioner	73
Begrebsdannelse	73
Praktisk empiri	77
Situationsskemaer	77
Aksial analyse	83
Opfattelse af handlingspotential	85
Skabelsen af egne mål	87
Analoge løsninger	89
Fairplay	91
Delmængde af valg	93
Brud på spilpræmis	96
Rollefordeling	100
Motivation	102
Accept af transformativ gameplay	104
Diskussion	107
Begrebet transformativ gameplay	107
Spillernes brug	108
Implementering	109
Konklusion	111
Begrebet transformativ gameplay	111
Spillernes brug	112
Implementering	112
Opsamling	113
Refleksion	115
Kompleksitet af definitioner	115
Empiriudfordringer	115
Transformativ gameplay balancering	116
Litteratur liste	119
Ansvarsliste	125
Bilag	127





Læsevejledning

Følgende er en redegørelse for, hvordan rapporten er struktureret, både hvordan overskrift hierarkiet er sammensat, samt hvordan kilder anvendes.

Afsluttende vil der være en grafisk præsentation af rapportens sammensætning, og i den rækkefølge den læses.

Struktur

Strukturen, og de overskrifter der opbygger denne, er baseret på to opdelinger; kapitler og afsnit. Kapitler er de overordnede emner, og vil altid begynde på deres egen side. Kapitlerne er grafisk repræsenteret i figuren i slutningen af dette kapitel. Afsnit hører ind under de forskellige kapitler, og redegøre for emner, relevante under det givne emne. Nogle få afsnit gør brug af underafsnit.

Engelske termer

I rapporten bruges der nogle få engelske ord. Disse benyttes fordi der ikke findes tilsvarende ord på dansk, og fordi de er en del af den terminologi der omgiver spil.

Kilder

Kilder præsenteres i specialet på følgende måde:

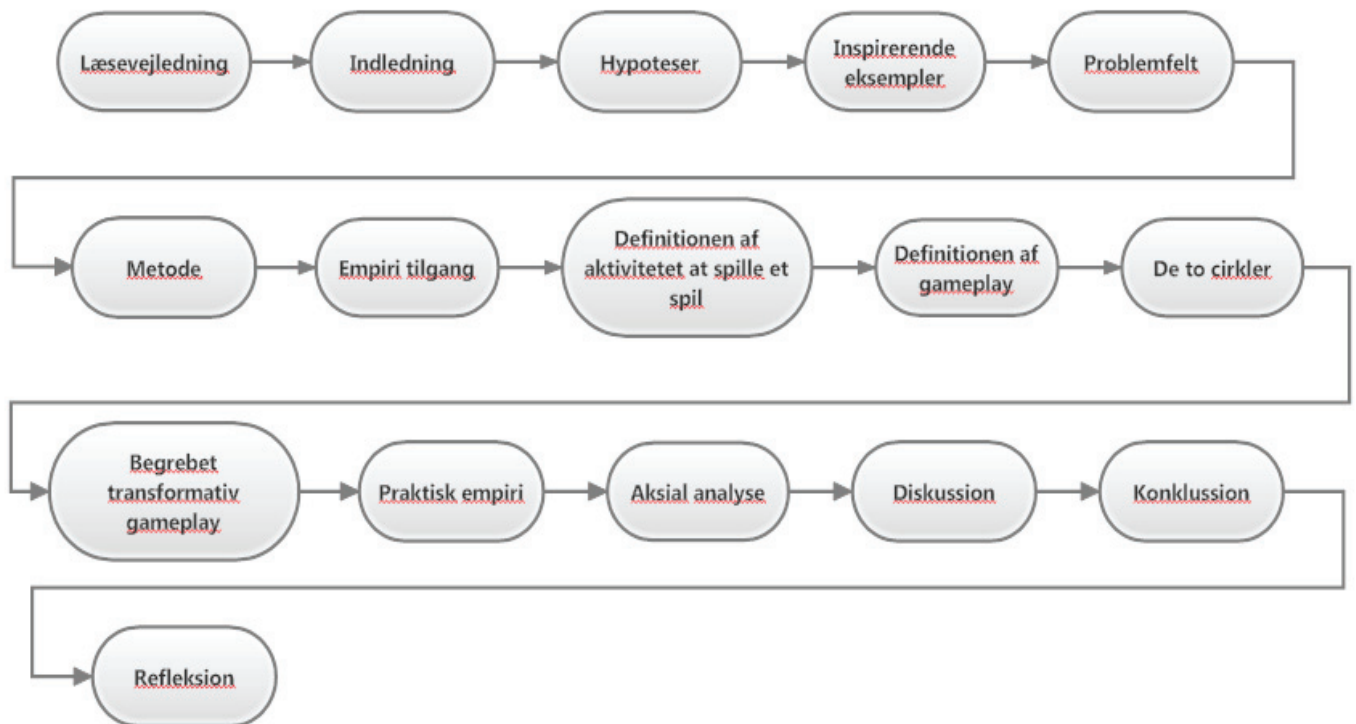
Bøger og artikler: (forfatter, årstal, side)

Internet sider: (forfatter, www)

Spil: (Udvikler, årstal), og kun når nævnt første gang.

Litteratur listen til sidst i rapporten vil uddybe med flere detaljer om hver enkelt kilde.

Grafisk præsentation af specialet







Indledning

Det digitale spil er blevet en mere og mere udbredt form for underholdning over de seneste år. Denne udbredelse har resulteret i, at spil nu til dags er et ligeså stort, hvis ikke i nogen tilfælde større, medie end film og musik. Spillet har dog bragt et nyt aspekt ind i underholdningsfeltet, og det er, at spilleren, brugeren, lige pludselig ikke blot er modtager, men en aktiv del af mediet. I modsætning til musik, TV og gammeldags tekst, så kræver et spil, at brugeren er aktiv. Computerspillet åbner derfor op for et nyt aspekt, som andre underholdningsmedier ikke tager højde for. Netop at hvis brugeren er aktiv, så har brugeren automatisk en del kontrol over mediets udfoldelse.

Denne kontrol har vi observeret manifestere sig på en meget speciel måde, når det kommer til at spille et spil. Grundlæggende handler det om, at spillerne ændrer på de opstillede mål, udfordringer og regler i spillet, og derved giver dem selv en ny og anderledes oplevelse. Det er observeret i mange forskellige spil lige fra det at finde på en ny regel, angående hvilke våben der må bruges, til hvordan spillerne spontant sætter et nyt mål. Elementer, der normalt anses for at være en del af gameplayet, og derved som noget fastlagt af en designer, er pludselig styret af spilleren, så længe denne udnytter denne kontrol.

Dette emne er interessant fra vores side. Både fordi vi har arbejdet med spil igennem en række projekter i vores tid på universitetet, men også fordi vi planlægger at arbejde professionelt med spil i fremtiden. Forståelsen af dette emne vil derfor have værdi for os, både som akademisk emne og for udviklingen af mediet.

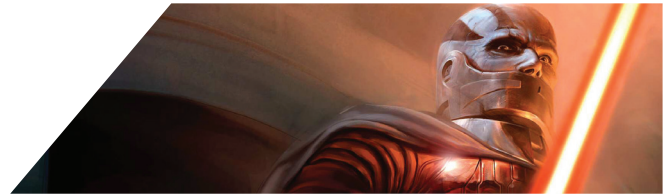
For at kunne komme tættere på en sådan forståelse, så skal der redegøres for, hvad dette fænomen er. Det er allerede klart, at det handler om, at spilleren udøver sin indflydelse på spillets gameplay. Vores oprindelige tanke var, at det handlede om noget spillerskabt på samme måde, som det at skabe sin egen historie i et spil. Dette passer dog ikke helt overens med det faktum, at der allerede eksisterer gameplay i et spil, og spilleren derfor ikke skaber noget. Derimod ændrer og tilpasser spilleren på noget allerede eksisterende, og derved transformeres et allerede fastlagt sæt regler og mål om til noget nyt. Ud fra disse tanker opstår udtrykket transformativ gameplay.

Der er dermed udtrykt et fænomen, hvorom det ønskes at opnå en større viden. Eksisterende teori om emnet var dog ikke tilgængelig, da meget få havde behandlet emnet. Trods mangel på teori om emnet, så er fænomenet, som vi kalder transformativ gameplay, noget forfattere og teoretikere er klar over eksisterer, men teori om selve dets udførelse og opbygning er ikke blevet uddybende behandlet. Dette ses blandt andet i Ernest Adams og Andrew Rollings bog "Fundamentals of Game Design". Heri har forfatterne lavet et lille notefelt i bunden af en side, hvor de kort nævner, at spillere kan ændre spillets regler. Noget de selv referer til som mute-rede regler (Adams & Rollings, 2007, s. 14). Forfatterne Katie Salen og Eric Zimmerman kommer dog tættere på at beskrive et emne, der minder om fænomenet. I deres bog "Rules of Play" bearbejder de et term kaldet "transformativ play", der omhandler, hvordan spillere kan ændre spillets regler (Salen & Zimmerman, 2003, s. 305-306). Selvom dette kunne virke som transformativ gameplay, så opstiller de, at "transformativ play" kun kan opstå, hvis et spils regler tillader at spilleren ændre i dem. Spillet og dets regler har dermed stadig kontrollen. Derved kommer det ikke tæt nok på vores grundlæggende tanker, hvori spilleren har kontrollen. Vi mente derved, med udgangspunkt i forfatteres udtalelser, at kunne antage, at emnet og konceptet bag vores undren fandtes, men der var ikke megen hjælp at hente fra bøgerne.

Manglen på teoretisk viden om emnet har dog ikke svækket motivationen for at undersøge det. Tværtimod er denne blot blevet styrket. Her er et emne, som potentielt kan have indflydelse på, hvordan vi ser på spillernes rolle i spil. I stedet for at arbejde ud fra, hvad andre har gjort, så finder vi det interessant at starte fra bunden og opbygge et begreb for fænomenet, med grundlag spilteorier og efterfølgende eftertestet med empiri.

Formålet med dette speciale er derfor en søgen efter at konkretisere fænomenet transformativ gameplay, at redegøre for hvad det er, og lægge grunden for et nyt akademisk begreb inden for spilteori. Det er en søgen efter ny viden, der er relevant både på et akademisk niveau, samt viden der lægger grunden for praktisk brug.





Hypotese

Vi har som udgangspunkt for dette speciale opstillet en hypotese, som sammen med vores problemstilling er med til at definere, hvad der med specialet forsøges at finde svar på. Hypotesen vil blive eftertestet igennem både en teoretisk begrebsdannelse, samt en empirisk undersøgelse af emnet.

Hypotesen i dette kapitel vil dermed indeholde en del antagelse, der ikke tager udgangspunkt i en teoretisk baggrund, men i stedet tager udgangspunkt i observationer og erfaringer, der stammer fra før specialets start. Det skal derfor gøres klart, at kapitlet ikke forsøger, at komme med definitioner og redegørelse, men mere danner et billede af de tanker der har ledet os frem til specialets emne.

Det er disse erfaringer, der har været kilde til undren. Undren vil i kapitlet om problemfeltet blive uddybet og udformet til en problemstilling, der så videre bearbejdes i specialet. Først præsenteres her vores grundlæggende hypotese og dernæst forklares der, hvorfor vi har fundet det relevant, i forhold til spiludvikling.

Vores hypotese lyder således:

Der eksisterer et fænomen, hvori spillerne transformerer gameplay elementer i spil. Dette fænomen kan muliggøres igennem spildesign, og er derfor relevant viden for spiludviklere.

Med dette menes at der først og fremmest eksisterer et fænomen, som vi vælger at kalde for "transformativ gameplay". Efter at have observeret gentagende situationer, hvori spillere tager deres egne valg i forhold til et spils regler og mål, har vi ønsket at definere, hvad det er der sker i sådanne situationer. Vi mener desuden, at dette fænomen er relevant for spiludviklere og ikke mindst spildesignere, da det åbner op for helt nye måder at anvende spil. Slutte- ligt vil vi hævde, at det er muligt for en designer bevidst at influere spillerens mulighed for at transformere gameplay.

I specialets problemfelt vil det blive gjort klart, hvilke aspekter at transformativ gameplay der undersøges, og dermed hvilke aspekter der, når redegjort for, kan validere hypotesen.

Transformativ gameplay

Transformativ gameplay findes i skrivende stund ikke defineret som et begreb, i hverken etableret teori eller søgninger på emnet. Derved bliver bearbejdelsen af fænomenets eksistens, et spørgsmål om at definere det. Baseret på observationer gjort i en lang række spil, er vi overbeviste om, at der opstår situationer, hvori spilleren selv skaber sin gameplay oplevelse. Observationerne er gjort af projektgruppen igennem en række universitetsprojekter udarbejdet med spil i fokus, samt igennem en lang årrække med spil som hobby. Umiddelbart har vi en fornemmelse af, at disse situationer kan opstå i spil, hvor spilleren har ret frit forløb. Spil hvori der altså ikke fra udviklernes side, er dikterede mål og disse derfor er overladt til spilleren selv at sætte. Samtidig ser vi også spillere opleve sådanne scenarier i spil, hvor regler og mål umiddelbart virker meget klare, men hvori spilleren sætter sine egne mål, der i nogle tilfælde slet intet har at gøre med udviklernes intenderede mål. I det efterfølgende kapitel "Inspirerende eksempler" kigges der på nogle spil, der har dannet rammen for vores undren, og hvori vi har identificeret sådanne oplevelser.

Transformativ gameplay og spildesigneren

I forhold til en opstartsproces i en spilproduktion med idégenerering og konceptudvikling antager vi, at en viden om transformativ gameplay kan være med til at højne værdien af de idéer og koncepter, der udvikles. Dette er baseret på vores erfaring i forhold til udvikling, der har vist os, at viden om spil og spillere generelt er fordelagtigt at være i besiddelse af, i en udviklingsproces hvori man med succes ønsker at ramme en målgruppe.

Tranformative gameplay situationer kan opstå som enkeltstående tilfælde, men med udgangspunkt i vores observationer og personlige erfaringer, kan det ofte observeres, at visse regeltransformeringer repeteres blandt spillere. Altså ændringer i regler og mål, som bliver gentaget på kryds af forskellige spil. Med dette som udgangspunkt mener vi, at spildesignere med stor fordel kan kigge på disse tendenser og drage inspiration fra, netop hvad spillere gør. Dette ses som et alternativ til at kigge på, hvad spillere ønsker, og hvad man som designer tror, at de ønsker.

Håndteret rigtigt mener vi, at spillernes udforskning af regler og selvopstillede mål, kan være kilde til nye gameplay koncepter. Udfordringen for spil udviklere er, i denne sammenhæng, hvordan sådanne gameplay situationer skal observeres. Vi tror at viden om transformativ gameplay og indsigt i spillernes brug af spil kan bidrage til en spildesigners arbejde.

Implementering af transformativ gameplay

I flere af vores personlige erfaringer med dette emne mener vi, at have bemærket nogle tendenser i designvalg, der kan være med til, i varierende grad, at gøre det muligt for spilleren at influere dennes gameplay oplevelse. Med dette menes, det er designet i et givent spil, der kan være afgørende for om spillere kan ændre på regler, mål og andet relateret til gameplayet. Baseret på det mener vi, at spildesignere kan have indflydelse på spillerens mulighed for at selv at influere gameplayet. Igen kan der refereres til næste kapitel, hvor der ikke alene ses på forskellige eksempler i spil, men også på hvilke parametre i spillene, der gør det muligt for spillerne at transformere regler og mål.

Noget vi ser som en mulig faktor i forhold til, hvorvidt spillere har mulighed for at opfinde egne regler og mål i spil, er, hvilke typer af valg spillere bliver stillet overfor. Med udgangspunkt i Sid Meiers' udtalelse om at spil består af en række interessante valg. anser vi betydningen af alle spillerens valg, som meget relevante i forhold til spil.

"A [good] game is a series of interesting choices" – Sid Meier (Rollings & Morris, 2000, s. 38).

Nogle typer af valg antager vi har større indflydelse på spillerens mulighed for at transformere gameplay. Forskellige typer af valg giver forskellige typer af frihed. Baseret på vores observationer vil vi gerne undersøge disse friheder som en del af de faktorer, der påvirker spillerens mulighed for selv at kunne ændre regler og mål. Ligeledes vil vi undersøge hvordan de fra en designers side kan være med til at muliggøre dette.

Opsummering

Der er nu blevet gennemgået en række tanker omkring specialets emne, og den hypotese der har været med til at inspirere os. Vi tror dette fænomen, transformativ gameplay, eksisterer, og at en designer kan have indvirkning på det.

I løbet af de næste par kapitler vil der blive opstillet nogle eksempler, der redegør for, hvordan vi er nået frem til hypotesen. Derefter vil der blive opstillet en problemstilling, der omhandler de aspekter der opbygger dette emne. Først når denne problemstilling er besvaret, kan det ses, om den oprindelige hypotese passede.





Inspirerende Eksempler

Vi har, som beskrevet i det forudgående kapitel "Hypotese", valgt at basere dette speciale på en række observationer. Fokus for dette speciale er primært at definere et fænomen kaldet "transformativ gameplay". Med hensigt på at give læseren bedre forståelse for projektgruppens udgangspunkt, har vi i dette afsnit valgt at inkludere tre eksempler, observeret forudgående for skrivningen af dette speciale, i spil, hvor vi ser at spillere influerer mål og regler.

Der vil i disse eksempler blive lagt fokus på det følgende:

- Hvad der sker af ændring i af regler og mål i situationen
- Hvem der bestemmer ændringen
- Hvem der bliver påvirket af ændringen
- Hvilke faktorer der umiddelbart virker til at muliggøre denne transformation af gameplay og en gisning om hvorfor spillerne finder transformationen underholdende

Yderligere viser eksemplerne også, at der er tale om et bredt spektrum af både spillere og genre af spil, når det kommer til transformativ gameplay. Lige fra det hurtige skydespil, der er let tilgængeligt, til de mere avancerede spil, hvori spilleren skal tænke over mange elementer af gangen og alt der er at finde der imellem. Dette spektrum indeholder mange forskellige typer af spilgenre. Det er nødvendigt for os, at kigge på flere spil indenfor dette spektrum, hvis der skal fremstilles brugbar viden om transformativ gameplay.

To af eksemplerne repræsenterer hver deres ende af spektret, og det midterste repræsenterer hvad vi umiddelbart har vurderet, som et spil der ligger i midten.

Knivkamp

I dette eksempel ser vi på en tilbagevendende regelændring i spillet Counterstrike (Valve, 2000). I et spil hvor spillerne bliver givet et bredt valg i mellem en række, ofte ganske dødelige, skydevåben, bestemmes det at alle spillere udelukkende holder sig til at bruge den kniv de er udstyret med. Spillet skifter hermed karakter fra at skydespil til et nærkampsspil. Der ændres drastisk i hvilke taktikker og manøvrer der kan give sejr. Vi mener ikke at der som sådan laves ændringer på selve spillet, men kun på gameplayet. Rammerne er dermed de samme, men valgt fra spillernes side at blive udnyttet på en anden måde.

Vi ser dette eksempel gentage sig ofte når Counterstrike, eller andre skydespil, med lignende forudsætninger spilles. Det kan ske når der spilles med en hensigt om at bruge spillet til noget humoristisk underholdning frem for konkurrencepræget underholdning. Med dette menes at spillere bruger dette som en måde at holde et afbræk fra spillet, uden direkte at stoppe med at spille. Altså en pause fra de intendede regler. Vi tror, at et sådan afbræk er med til at holde underholdningsværdien oppe i længere spilsessioner.

Vi har gentagne gange observeret denne form for spil opstå når spillere har brug for en pause fra den konventionelle brug af regelsættet. Hvem der bestemmer transformationen af reglerne kan variere fra gang til gang. Ofte syntes vi dog at observere at det er bestemte spillere der har en evne til at overtale andre spillere til at være med på ideen.

Regelændringer påvirker i dette eksempel alle deltagerne i et spil. Counterstrike spilles med alt fra 2 til 32 spillere per spil. Skulle en enkelt af disse spillere bryde med det nye sæt regler stopper det med at være fair, og dermed med at fungere. I dette eksempel ville det være så simpelt, som at medbringe en pistol til en knivkamp.

Fra designernes side bliver der lagt op til nogle klare retningslinjer, om hvordan spillet er intentioneret til at skulle spilles. Vi ser det som en relevant faktor at spillerne i spillet starter på lige fod rent udstyrsmæssigt. I dette eksempel starter alle med en kniv.

Som nævnt, ser vi denne regelændring som et muligt afbræk fra de normale regler. Ydermere kan knivkamp være en måde at fordele oddsene anderledes. Nogle spillere vil altid være bedre end andre i den normale brug af et spil som Counterstrike, men færdighedsfordelingen kan nemt være en helt anden når der ændres i regelsættet.

Uro i gaderne

Dette eksempel tager sin start i et hvilket som helst af de talrige Grand Theft Auto titler(Rockstar Games, 1997-2011). Spilleren er fra designerens side udstyret med et forudbestemt, og relativt lineær, narrativ. En tendens vi dog ofte observerer, er at spillerne fristes til, for en stund, at droppe alt hvad der hedder historie og lave så meget rav i den by, hvori der spilles, som det er muligt. Spillerens hensigt er i disse situationer at blive så eftersøgt, som det er muligt. Udfordringen lægger i at man meget hurtigt bliver en smule eftersøgt og dermed forsøger den computerstyrede ordensmagt at få stoppet spilleren.

Denne måde at spille spillet på er ikke direkte lagt op til fra designernes side. Snarere er der tale om, at der er lagt op til at historien ikke følges, hverken slavisk eller som det eneste. Dermed gives nogle relativt brede rammer for, hvad spilleren kan give sig til.

Spillene, hvori denne gameplay ændring er mulig, spilles i singleplayer. Dermed observerer vi det oftest, som værende spilleren selv der finder på at slå over i denne måde at spille på. Det er for spillerens egen underholdning at han eller hun vælger at udfordre ordensmagten. Samtidig er det også kun denne, der påvirkes af regelændringen.

Det er muligt for spilleren at sætte sit eget regelsæt i dette spil. Vi er af den overbevisning at det i Grand Theft Auto spillene er oplagt at lave egne regelsæt eller målsætninger, grundet de frie rammer i spillet. Derudover opstår der ofte af sig selv situationer i Grand Theft Auto spillene, der lægger op til lige netop spilformen beskrevet i dette eksempel. Overtræder man som spiller loven, så politiet i spillet begynder at jage en, kan spillerne potentielt se det som en mulighed for at udfordre sig selv.

I Grand Theft Auto spillene har den relativt frie spilstil og de brede rammer altid været en del af ingredienserne. I og med at denne specifikke måde at udfordre ordensmagten i spillene har været muligt i samtlige Grand Theft Auto titler, mener vi at kunne se, at designerne godt ved at dette er en del af underholdningen.

Minecraft

I spillet Minecraft(Mojang, 2009) udstyres spilleren enten, med en verden og intet andet (Survival mode), eller en verden og uendelige mængder værktøj og resurser (Creative mode), til at starte med. I begge tilfælde er spillet skruet sådan sammen, at der fra designeren side ikke er defineret noget mål. Dermed sagt, at det fuldstændig er op til spilleren at definere sine egne mål.

Målene i Minecraft er ofte, at bygge et eller andet, hvad enten dette værende en lille by, et stort fort eller hvad end fantasien finder på. Per vores erfaring kan målene opstå løbende imens der spilles, men lige såvel kan de være præmediterede. Målene kan desuden være en enkelt spillers eller tilhøre en gruppe, da spillere kan samarbejde i Minecraft verdener.

Spillet lægger stærkt op til, at spillerne selv sætter regler og rammer for, hvordan de ønsker at spille. Faktisk vil vi gå så langt som at sige, at spillet ikke giver mening, hvis ikke spilleren er i stand til at sætte sine egne mål. Noget vi ser der understøtter incitamentet for at sætte egne mål, er i dette tilfælde den persistente verden. Altså at de ting spilleren ændrer på, i den verden spillet foregår i, forbliver ændret. Dette medføre at når en spiller har sat sig et mål, og realiseret dette, har han påvirket den verden hans eller hendes karakter befinder sig i og kan dermed mærke resultatet.

Vi mener at spillere og mennesker måske mere generelt finder glæde i at skabe. Den brede frihed til at skabe, kombineret med de fastlagte regler i Minecraft, ser vi som værende direkte forbundet med transformativ Gameplay. Vi mener desuden at transformativ gameplay i Minecraft er en bærende faktor i spillets underholdnings værdi.





Problemfelt

Vores oprindelige undren for specialet har været hvordan man som designer har kunnet udnytte spilleren som drivkraft i gameplay. Med dette menes der, at spilleren kan tilgå gameplayet på egne præmisser og forsøge at overkomme spillets udfordringer på sin egen måde.

Vores problemstilling lyder:

Hvad er transformativ gameplay, hvordan udfører spillere dette fænomen og er det muligt for spiludviklere at implementere et potentiale for det i spil?

Problemfeltet for specialet er derfor stærkt fokuseret på spillets regler og mål, hvordan spillerne interagerer med og benytter disse regler, samt hvordan designere kan benytte sig af denne interaktion imellem spiller og regler. Det er disse elementer, der oftest anses for at være gameplayet i et spil. Derved skal det dog gøres klart, at opdages der andre virkemidler, der skaber muligheden for transformativ gameplay, men som ikke er direkte relateret til reglerne, så tages disse også med i diskussioner og overvejelser.

Går vi mere i dybden, så drejer vores undren sig om, hvad der sker, når spilleren selv overtager kontrollen med spillet. I sådanne situationer benytter spilleren spillets regler og udfordringer efter egen mening og fortolkning. Dette er både, når spilleren sætter nye mål for sig selv, men også det at gå på fri opdagelse i spillets verden eller eksempelvis at vende tilbage til noget allerede udforsket. Spilleren har ikke kontrol over reglerne, men kan bruge dem som forgodtbefindende. Et enkelt eksempel i et spil ville være at udskyde at finde skatten, spillets mål, og i stedet fokusere på, hvor mange fjender man kan nedlægge på kortest tid. I dette eksempel har spilleren selv sat sig et nyt mål og måde at spille på, men stadig inden for spillets regler, da det at overvinde fjender er en del af det givne spil.

Der er mange muligheder i forskellige spil, hvor spilleren kan benytte reglerne aktivt, i stedet for blot at følge dem. I dette speciale vælger vi dog af at sige, at benytter man spillet på en ikke-spil-intenderet måde, så er det ikke relevant for vores undren længere. Dette kan eksempelvis være, når spillere optager film i World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004). Spillet er ikke intenderet som et filmværktøj, og resultatet er heller ikke afhængig af de regler, der følges i spillet. Selvom teknologien og brugeres niveau af teknisk viden tillader, at de bruger digitale spil som software på mange måder, så omhandler specialets problemfelt kun, når spillerne bruger spillets regler til at udfører aktiviteten at spille.

Alle former for gameplay er interessant inden for problemfeltet, da vores undren blandt andet drejer sig om at definere konceptet transformativ gameplay. Derved er der behov for at se på forskellige former for gameplay, både til at kunne definere spil og gameplay, men også hvad transformativ gameplay er, ved at udelukke det, som det ikke er. Der kan med problemfeltet ikke begrænses til kun at fokusere på en eller nogle få genrer af spil. Både fordi der er behov for bred viden til at kunne lave definitioner, men også fordi målet er at skaffe ny viden. Ved at afskærme visse genrer, så begrænses feltet for potentiel ny viden.

Vores fokus vil være på de forskellige former for gameplay, hvori spillerne er de aktive og drivende kræfter, da det er med disse former, at det transformativ gameplay kan opstå.

Afgrænsning

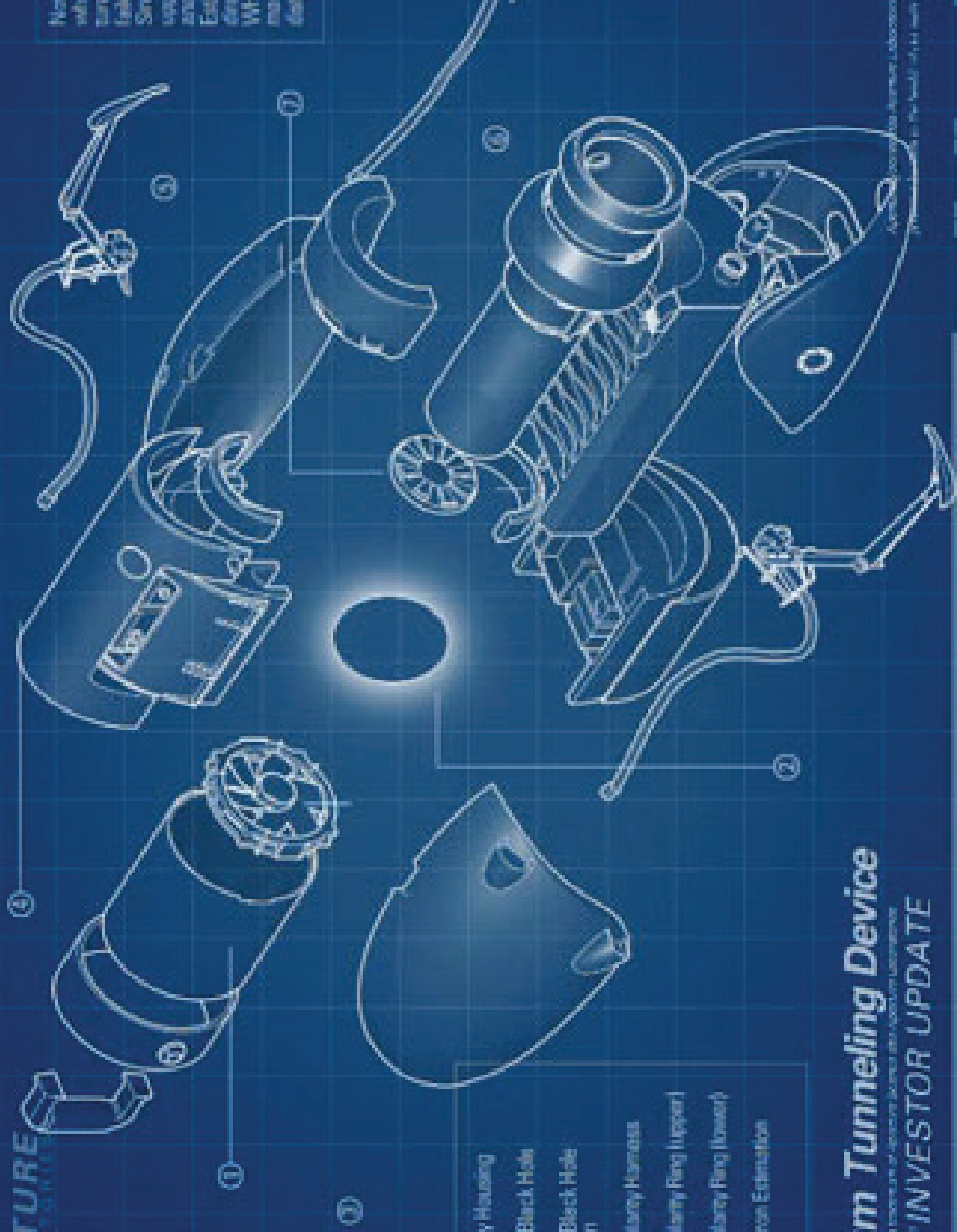
Digitale spil har mange aspekter koblet til sig, men ikke alle er lige relevante i forhold til den undren, der er grundlaget for specialet. I det følgende redegøres der for de elementer, der anses for vigtige i spil, men der ikke direkte er relevante, og dermed omkredser problemfeltet.

I specialet ser vi bort fra de artistiske visuelle og auditive aspekter i spil, og fokuserer på de regler spilleren er underkastet, samt spillerens mål og handlinger. Hvad der i grove termer anses for at være gameplayet. Det skal gøres klart, at når der her tales om artistiske aspekter, refereres der til hvilken intention og hvilket kunstnerisk ønske, der er lagt i de givne auditive og visuelle designs. Der vil stadig blive taget højde for effekter, der giver feedback i forhold til gameplayet, såsom hvordan spillets verden ændrer sig baseret på en spillers handlinger, samt grafisk elementer der er relevante for spillerens syn på gameplayet.

Der bliver fokuseret på det narrative element i spil, så længe det er relevant for problemfeltet. Dette kan være ting som konstruktionen af åbne slutninger og karakterkonstruktioner. Ergo vil der ikke blive brugt energi på at redegøre for lineære fortællestrukturer og andre klassiske narrative metoder, selvom de bliver brugt i mange spil. Grunden til, at vi ikke finder dette relevant, er, at lineære narrativer ofte er restriktive og placerer spilleren i en passiv tilskuersrolle, i stedet for at være en aktiv del af gameplayet. I nogle tilfælde kan det føre til et så restriktivt narrativ, at der mere er tale om en interaktiv fortælling, hvori spillerens opgave blot er at trykke på de knapper, der tillader spillets narrativ at fortsætte.

I specialet er et af vores mål at redegøre for, om potentialet for transformativ gameplay kan skabes af designere, og hvilke virkemidler designere kan arbejde med for at skabe et sådan potentiale. Det skal dog gøres klart, at der ikke vil blive arbejdet med, hvordan denne viden kan indarbejdes i de nødvendige arbejdsprocesser for en spilproduktion. Hvis dette felt skulle undersøges, ville vi bevæge os væk fra vores oprindelige undren, der mere omhandler viden og potentiale i transformativ gameplay, end implementering i processer. Vi finder dog emnet interessant, og det kunne tage form i videre arbejde med emnet, baseret på viden fundet i dette speciale.

En sidste stort element fra spil, som vi afgrænser os fra, er det der ofte refereres til som kreative værktøjer. Ekstraprogrammer, der ofte kommer sammen med et givent spil, der tillader brugere at lave nyt indhold, såsom baner eller at ændre på karakterrepræsentationer. Selvom dette kan virke som et kraftigt værktøj til transformativ gameplay, så falder det uden for vores rammer. Først og fremmest fordi det ikke benytter sig af regler og mekanikker inden for spillets rammer, men mere af tekniske elementer uden for spillet. Den anden grund er, at det at skabe nye baner og indhold ikke er den samme mentale handling som det at spille et spil. Ved skabelse af noget nyt arbejder man meget kreativt og arbejder ud fra det mål at skabe. Når man spiller, så forsøger man at mestre systemet ved at opnå mål, for derefter at udfordre sig selv igen ved nye mål. Det er derfor to forskellige mentale processer (Koster, 2005, s. 14-16).



- ① Fan Battery Housing
- ② Miniature Black Hole
- ③ Miniature Black Hole Cooling Fan
- ④ Ring Singularity Harness
- ⑤ Ring Singularity Ring (upper)
- ⑥ Ring Singularity Ring (lower)
- ⑦ Event Horizon Estimation Wheel

Quantum Tunneling Device

"Quantum Tunneling" is a trademark of Aperture Laboratories and is registered in the United States Patent and Trademark Office.

© 2024 Aperture Laboratories. All rights reserved.

Aperture Laboratories is not responsible for any damage or loss of data caused by the use of this device.



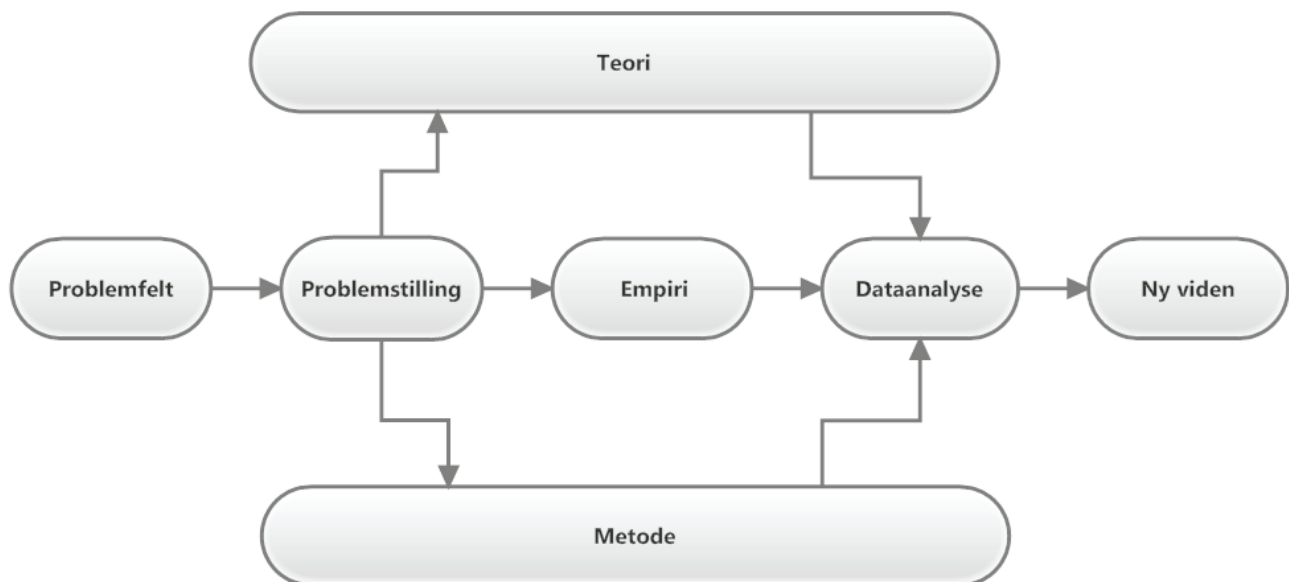
Metode

I dette kapittel om den metodiske tilgang søger vi at redegøre for, hvordan vi som gruppe har bearbejdet specialets emne og fundet svar på problemstillingen. Første afsnit er en processuel gennemgang af specialet fra start til slut. Her bliver der redegjort for processen i specialet, samt sammenhængen imellem de forskellige trin. Herefter vil der blive redegjort for videnskabsteorien i denne proces, hvordan denne giver mulighed for at opnå ny viden, og hvilke grundlæggende metoder vi benytter for at opnå denne viden.

Proces

I følgende afsnit bliver processen for specialet beskrevet trin for trin, og hvordan disse tilsammen danner en proces, der kan besvare den undren, der ligger til grund for specialet. Målet er at give indsigt i arbejdsprocessen, frem for de videnskabelige argumenter for metoden. Den videnskabelige metodik tages op i videnskabsteori afsnittet. Det skal gøres klart, at processen redegøres for som en model, der kan bruges generelt i problembaserede projekter. Kapitlerne vil i specialet ikke nødvendigvis have samme navne som den proces der beskrives derfor. Den teoretiske tilgang tager udgangspunkt i definitioner og begrebsdannelse.

Følgende model er en grafisk repræsentation af processen, hvis formål det er at give indblik i sammenhængen imellem de forskellige trin. Modellen vil underneden blive gennemgået.



Modellen skal forstås således, at metoden og teorien skal udvælges baseret på problemet og derefter benyttes på det indsamlede data. Målet skal ikke være at bruge en bestemt tilgang eller teori, men at vælge de mest relevante værktøjer.

Det allerførste trin i processen har været at forholde os til den undren, der ligger til grund for specialet, samt hvor denne undren kommer fra. Målet her er at opstille de tanker og observationer, der har fået os til at søge efter mere viden om specialets emne, og derved skabe rammerne et problemfelt at arbejde ud fra. Yderligere har denne del af specialet også til formål at give læsere af dette en forståelse for vores udgangspunkt og de tanker, der ansporede specialet.

Efter problemfeltet er opstillet kan det næste trin i processen tages. Denne del er, som vist på ovenstående model, en kombination af tre vigtige elementer. Der bliver ud fra den omtalte undren omstillet en problemstilling, hvortil der samtidig opstilles en metodisk tilgang og et teoretisk grundlag. Begge med udgangspunkt i problemfeltet.

Teorien skal opfattes som den viden, der er nødvendig for at kunne forstå og bearbejde problemfeltet, samt skabe grundlag for at analysere på indsamlet empirisk data. Samtidig danner den også udgangspunkt for en bred forståelse af emnet hos læseren, samt et basis for videre diskussion af emnet efterfølgende.

Metoden, der er dette kapitel, er en redegørelse for, hvordan problemet bearbejdes, både som proces og som videnskabelig tilgang. Målet med dette er at give en disposition over, hvordan der arbejdes med problemfeltet, og hvordan der videnskabeligt produceres viden baseret på baggrund af den givne metode.

Disse første trin i processen er til for skabe en teoretisk forståelse for emnet transformativ gameplay og den undren, der har ført til problemstilling. Samtidig dannes der et teoretisk grundlag for de valg, der træffes igennem resten af specialet. Den viden opnået i denne mere teoretiske del af processen bliver revurderet senere baseret på den nye viden, som er opnået igennem empirien.

Det efterfølgende trin er indsamling af empirisk data. Dette trin i processen benyttes til at forholde den opstillede teori til hvorvidt den kan forenes med virkeligheden, samt at skaffe data relevant for problemstillingen. Empirien er vigtig for forståelsen af emnet transformativ gameplay, da givne data kan verificere eller falsificere de opstillede begreber, og potentielt forbedre disse begreber. At indsamle empiri er et trin, der giver teori mere værdi i en brugs-henseende, da teorien er eftertestet i virkeligheden og ikke blot på et teoretisk niveau.

Næste trin i processen er en analyse af empirien. Først udvælges der hvilken del af empirien, der er brugbar og relevant for problemstillingen. Under selve udførelsen af den empiriske undersøgelse er det ofte svært at være selektiv med indsamlingen af data. Derfor foregår denne selektion først efterfølgende. Derefter kan det indsamlede data analyseres for indhold, og det mest relevante kan udvælges i forhold til at generere ny viden.

Det sidste trin i processen er at få omsat den indsamlede empiri til ny viden. Der reflekteres over, hvordan empirien passer overens med de dannede begreber. Dette kan medføre ændringer, verificere eller falsificere hypotesen, eller potentielt skabe grundlag for videre udforskning af emnet samt besvare specialets problemstilling.

Videnskabsteori

Dette afsnit omhandler den videnskabsteoretiske tilgang vi har til specialet og vores søgen efter viden. Målet er at give indsigt i, hvordan der arbejdes med processen rent metodisk samt at udlede, hvordan metoden kan benyttes til at skaffe den viden, der er interessant i henhold til vores undren.

Først vil der blive arbejdet med, hvordan vi behandler vores indledende undren igennem begrebsdannelse og opstiller et begreb, der kan forklare transformativ gameplay.

Den næste del vil omhandle empirien, hvordan der arbejdes med at indsamle det nødvendige data for at kunne besvare specialets problemstilling.

Efterfølgende vil der blive gennemgået, hvordan den indsamlede empiri bliver omsat til ny viden, og derved kan hjælpe os til at besvare problemstillingen samt lægge grunden for, hvordan emnet kan bearbejdes og undersøges yderligere.

Begrebsdannelse

Det allerførste trin i processen har været at forholde os til den undren, der ligger til grund for specialet, samt hvor denne undren kommer fra. Dermed er det nødvendigt for os at skabe et begreb, der kan danne grundlag for specialets emne, transformativ gameplay. Et begreb som kan sætte klare grænser og udgangspunkter for de undersøgelser og diskussioner, der bliver taget.

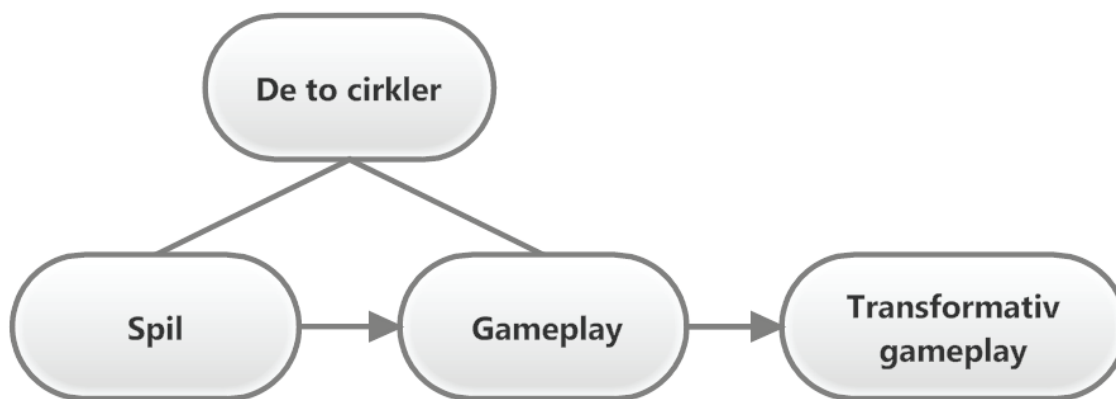
Begrebsdannelse beror på, at man har gjort sig en observation, som man gerne ville kunne forklare for derved at kunne underbygge videre arbejde og undersøgelsen af et givent emne (Jantzen & Thellefsen, 2007, s. 7-10). I dette tilfælde har vi observeret det, vi refererer til som transformativ gameplay, og skabt os en undren om dette. Blot det at have observeret noget er dog ikke nok til at kunne arbejde videre med det og finde svar. Der er for mange variabler og spørgsmål omkring hvad der det for et emne, begrebet dækker over, og hvordan det skal forstås i forhold til den omverdenen. Uden en fællesforståelse for et givent begreb kan et emne ikke bearbejdes og diskuteres, da der ikke forelægger noget fælles udgangspunkt.

At skabe et begreb har, som nævnt forinden, udgangspunkt i observationer. Begrebsdannelse omhandler ikke at tage udgangspunkt i, hvad andre har defineret før en, men mere om at tage både eksisterende og nye observationer med i betragtning. Samtidig er målet ikke at skabe et begreb, der skal være universelt gældende og indiskutabelt, men at skabe et begreb, der er relevant for den kontekst, hvori det skal benyttes og bliver observeret (Jantzen & Thellefsen, 2007, s. 7-10). Netop af denne grund benytter vi begrebsdannelse som en del af vores metode. Der er behov for at et fælles udgangspunkt til at forklare vores undren, men også for at sikre en forståelse af et emne, der ikke er udbredt undersøgt andre steder.

Begrebsdannelse tilgås ved at systematisere de værdier og aspekter, der er blevet redegjort for og observeret i henhold til et det relevante begreb. Disse forskellige værdier og aspekter udspringer fra observationer og teori. Med observationer menes der både dem, der var inspirerende i forhold til den indledende undren, men ligeledes kan observationer gjort senere i processen være behjælpelig til en revurdering af de givne værdier og aspekter. Teori fra eksisterende kilder anvendes for at tilpasse begrebet den allerede eksisterende konsensus, der måtte være om et givent emne, og hvordan dette opfattes. Begrebet kan derfor opfattes som et resultat af relevant viden, samt den kontekst hvori det benyttes. (Jantzen & Thellefsen, 2007, s. 7-10)

For at denne tilgang kan benyttes er det nødvendigt at bevæge sig ned igennem vores arbejdsområder, såsom spil og regler, og definere hvordan disse skal forstås. Dette opnås ved at arbejde med hvordan spil skal opfattes, hvilken del af spil der opfattes som gameplay og sidst, men ikke mindst, hvordan transformativ gameplay kan blive konstrueret som et brugbart begreb. Det er nødvendigt at redegøre for de definitioner og termer, der opbygger et specifikt begreb. Disse termer og definitioner skal kunne anses for at være alment kendte af personer, for hvem dette speciale kan være relevant. Derved sikres der grundlag for bred forståelse blandt læsere, der har en grundlæggende viden om spil. Forståelse af emnet er næsten umuligt uden indsigt i de elementer, det er opbygget af. Eksemplificeret i dette speciale er det nødvendigt at forstå spil og gameplay som begreber, før det mere avancerede transformativ gameplay forstås.

Begrebsdannelsen for dette speciale visualiseres således:



Modellen viser ganske kort, at det er nødvendigt at definere spil og derefter gameplay for kunne definere begrebet transformativ gameplay. Viden om de to første felter er nødvendig for at forstå det sidste.

Cirkler og tilstande omhandler forskelligheden i hvorfor folk spiller spil, og ud fra hvilke parametre de træffer valg. Emnet er ikke afgørende for at definere transformativ gameplay, men giver et bedre indblik i spil samt kan give indblik i, forskellige spilleres motiver for at udfører transformativ gameplay.

Resultatet af begrebsdannelsen er et begreb beskrivende transformativ gameplay. Derfor fungerer begrebsdannelsen både som det teoretiske grundlag, men også som en hypotese, der verificeres eller falsificeres ved indsamling og analyse af empiri.

At benytte begrebsdannelse som et trin i den videnskabelige metode, mener vi, er både hensigtsmæssigt og nødvendigt. Det er hensigtsmæssigt i og med, at det giver et fælles udgangspunkt at arbejde ud fra i specialet, samt at det skaber et grundlag for at diskutere emnet fremover. På den måde indtager begrebsdannelsen pladsen som det teoretiske grundlag i processen. Nødvendigheden opstår af, at emnet transformativ gameplay ikke er bearbejdet tidligere indenfor spilteori. Der er med andre ord tale om et nyt emne, der skal defineres fra bunden. Dette understøttes yderligere af at spil som medie stadig anses af mange for at være nyt, og der er derfor mange vinkler på spil. Dette gælder både hvad angår kernen i mediet, men også hvordan man skal arbejde med det. Grundet de mange divergerende syn på mediet, er det nødvendigt at skabe en konsensus om emnet, der er gældende for specialet. Samtidig viser manglen på undersøgelser om emnet, at specialet er baseret på en relevant undren. Vi kan se dette koncept, som vi har kaldt transformativ gameplay, udspille sig i forskellige spil og situationer, men kun nævnt kort af teoretikere. Ergo er det et felt af viden om spilmediet, som endnu ikke er undersøgt. Vi mener, at hvis vi kan opnå viden om dette emne, så kan vi både øge den generelle viden om spil, men også udvide synet på, hvordan spil kan spilles og ikke mindst designses.

Empiri

Et af de vigtige trin i processen er at indsamle viden fra felten. I dette tilfælde de spillere, der udfører transformativ gameplay. Dette er vigtigt for specialet af to grunde. Først og fremmest fordi vores undren netop omhandler, hvordan spillere anvender transformativ gameplay. Yderligere hvordan det er muligt for en designer at skabe potentialet for det. Ergo er det nødvendigt at forstå brugssituationen, for derved at vide hvad en designer kan gøre for at muliggøre transformativ gameplay. Transformativ gameplay er ikke blevet gennemarbejdet som meget anden spilteori, som eksempelvis den magiske cirkel (Salen & Zimmerman, 2003, s. 76-77). Derfor er der et kraftigt incitament for at anvende feltstudier for at opnå den nye viden. Det er derfor også vigtigt at være åben overfor, at de observationer, der foretages, kan influere specialet begreber og teori.

I vores undren, og de inspirerende eksempler, opstilles det klart, at vi mener, at transformativ gameplay er noget, der kan opstå inden for mange forskellige former for spil. Lige fra den enkle tilgang det er at begrænse adgangen til våben, til at ændre hele målet med spillet. Med så bredt et spektrum af muligheder for transformativ gameplay er det nødvendigt at observere på forskellige instanser af det. Yderligere er det vigtigt, at de forskellige instanser af spiltyper og spiller typer, bliver undersøgt ud fra ens principper.

Som fremgangsmåde bliver der derfor tale om at udføre to empiriske undersøgelser, der hver især repræsenterer to ender af det spektrum vores inspirerende eksempler dækker over. Meningen med at lave to undersøgelser er at udrede, om der er forskel i henhold til hvilken type spil, der spilles. I de inspirerende eksempler opstillede vi situationer på kryds af genrer. Disse forskellige spilgenrer arbejder med forskellige aspekter af transformativ gameplay. Vores fokus er dog ikke på, om der er forskel på genre, men om der er forskel på hvordan spillere transformere gameplay. Samtidig vil den bredere vifte af data give bedre mulighed for at undersøge en designers muligheder for at skabe transformativ gameplay på kryds af genrer og målgrupper. Antallet af undersøgelser bliver holdt til to for derved at kunne arbejde mere detaljeret med dem inden for specialets tidsramme, samt for at undgå en overflod af data, der ikke kan tildeles den nødvendige tid at gennemarbejde. Altså kvalitet af data frem for kvantitet.

Den metodiske tilgang til selve indsamlingen af empiri beror på deltagende observation (Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 45). Denne metode omhandler grundlæggende, at man observerer på den relevante målgruppe, imens de befinder sig i den kontekst ens undren er baseret på. Målet er at indsamle data baseret på reel og virkelig udførelse af transformativ gameplay, indsamlet under omgivelser der er tilsvarende gængs brug. Et vigtigt aspekt ved denne tilgang er, at observatørerne befinder sig i den kontekst der undersøges, for derved at studere den indefra.

En mere detaljeret gennemgang af den empiriske tilgang vil fremstå i kapitlet "Empiri tilgang" senere i specialet. Her vil der blive gennemgået, hvordan de to empiriske studier er sat sammen, samt hvordan data indsamles og håndteres. Her vil der blive redegjort for de valg, der er truffet, og de konsekvenser strukturen har for indsamlingerne.

Ny viden

Det afsluttende trin i den videnskabelige metode omhandler at udlede den viden, der nødvendig for at for at kunne besvare specialets problemstilling. Ved hjælp fra begrebsdannelsen fastsættes, hvordan transformativ gameplay skal opfattes, men ved hjælp af den indsamlede empiri kan vi verificere eller falsificere dette begreb. Ved en falsificering vil begrebet bliver tilpasse i overensstemmelse med empirien. I sidste ende kommer det endelige begreb til både at tage udgangspunkt i et teoretisk og empirisk grundlag.

De andre dele af problemstillingen er at forstå spillernes brugs af dette fænomen, samt hvordan designere kan muliggøre det. Denne nye viden skal udvindes ved at analysere og bearbejde den indsamlede empiri og sammenligne denne med de opstillede begreber og teorier.

Metoden til selve analysen er en kombination af to analysemetoder, der begge udspringer fra grounded theory (Chohen, Manion & Morrison, 2007, s. 491-500). De to metoder er kendt som aksial og selektiv tilgang (Chohen, Manion & Morrison, 2007, s. 492-492). Disse tilgange omhandler at opstille de indsamlede data i grupperinger kaldet akser og sammenligne dem, for derved at opstille gennemgående tendenser. Analysetilgangen vil blive gennemgået mere i detaljer i kapitlet om den empiriske teori.

Den sidste del af vores undren omhandler hvorvidt designere kan muliggøre transformativ gameplay i spil, baseret på den viden der er opnået i specialet. Alle fund fra empirianalysen bliver sammenholdt med den teori, der underbygger vores begrebsdannelse for derved at udvikle viden om feltet. Dermed forsøger vi at komme frem til elementer og parametre, der kan være behjælpelige i denne muliggørelse. Selvom specialet er blevet begrænset fra den processuelle del af design, så bevæger dette sig tættere på et felt, der har undertonerne af en

kommerciel vinkel. Den viden, der udvindes, kan dog ikke benyttes som reelle designværktøjer, uden at der også medtages overvejelser om designprocesser, målgrupper og meget andet. Derfor vil der mere være tale om en slags designfilosofi, der indeholder koncepter, som designeren skal være opmærksom på og forholde sig til.

Den producerede viden, der produceres som led af specialets undersøgelser og diskussioner antager en abduktiv form. Med den abduktive tilgang fokuseres der på at benytte empirisk viden til at frembringe den mest relevante konklusion i relief til de tilgængelige data. Dette tager ofte form af konklusioner og hypoteser, der passer overens med den teori og empiri, der er indsamlet. (Thagard & Shelley, 1997, cogsci.uwaterloo.ca)

Den abduktive metoder forskriver, at man konkluderer det, der giver mest mening i forhold i til det data og viden, der er tilgængelig. Metoden omhandler derfor ikke, at der skal udelukkes andre muligheder, og skabes absolutte og ubestridelige resultater, da andet data kan resultere i anden viden. Det klassiske eksempel, hvori den abduktive tilgang benyttes meget, er blandt læger, hvor den mest logiske diagnose stilles baseret på det observerede symptomer. Lægen kan aldrig være sikker, men kan komme med det bedste bud. Det er derved en tilgang, der tillader en at være kreativ i skabelsen af ny viden, ved at skabe forbindelse imellem data og teori. Dette betyder dog ikke, at man blot skaber det resultat man vil, men forholder sig til empiri og teori. (Thagard & Shelley, 1997, cogsci.uwaterloo.ca)

Yderligere søger den abduktive tilgang at fremstå som en mere realistisk tilgang end de foregående metodiske tilgange, induktion og deduktion, der arbejder med logisk udelukkelse til frembringelse af viden. Disse to omhandler, at man har en komplet forståelse for alle aspekter af det emne, der bearbejdes. Da dette ofte er et urealistisk mål inden for mange felter, så passer den abduktive tilgang bedre til undersøgelser inden for de mere subjektive felter, hvor blandt andet spil befinder sig. (Thagard & Shelley, 1997, cogsci.uwaterloo.ca)

Vi mener, at den abduktive tilgang er passende for specialet. Valget er taget på den baggrund, at tilgangen passer overens med det problemfelt, der arbejdes med. Dette skyldes at der er en stærk forbindelse imellem begrebsdannelse og abduktion, beskrevet af Charles Sanders Pierce som en måde at ophæve videnskabelige tvivl, samt at skabe stabilitet og overbevisning (Jantzen & Thellefsen, 2007, s. 7). Denne forbindelse forstærker vores valg af metodisk tilgang, selvom det ikke var den inspirerende faktor. Computerspil er et medie, hvor regler og resultater sjældent er absolutte. Så snart mennesker er en del af feltet, i dette tilfælde spillerne, vil der altid være forskelligheder baseret på præferencer og smag. Ergo kan den nye viden, der formidles i specialet aldrig være den eneste måde transformativ gameplay kan beskues. Det, vi kan gøre, er at danne viden, der er meningsfuld i forhold til vores egne teser og empiri. Denne viden kan derefter bearbejdes igen, blive testet om den passer, samt danne grundlag for mulig kommerciel brug. Dette er dog ikke del af problemfeltet eller formålet for dette speciale.





Empirisk tilgang

Transformativ gameplay er et ret udforsket emne. Spilekasperter og teoretikere nævner nogle gange, at det kan hænde, at spillere ændrer på reglerne, men det er ikke specielt udbredt og ikke undersøgt i særlig grad. Selvom der ikke findes meget om det rent teoretisk, så har vi set det, der i specialet kaldes transformativ gameplay, blive observeret udført af spillere. Eksempler på dette kan ses i de opstillede inspirerende eksempler.

Til trods for eksemplerne så er der en mangel på viden og data om transformativ gameplay. Derfor skal der foretages empiriske undersøgelser for at opnå data, der ikke forefindes andre steder. Empirien vil skabe et grundlag for at kunne svare på vores undren angående spillernes brug af transformativ gameplay og designeres mulighed for at muliggøre samme.

Grundlæggende koncept

Idéen for den empiriske indsamling består af to dataindsamlinger, der er konstrueret efter de samme principper, men fokuserer på to forskellige spillergrupper og typer af spil.

Denne tilgang tillader os at samle data fra et bredt felt af persontyper og genrer af spil, hvilket vi finder nødvendigt. Nødvendigheden kommer af, at vi i hypotesen har antaget, at transformativ gameplay kan udføres på mange former og gradbøjninger. Eksempler på dette kan ses i vores 'inspirerende eksempler'. Spil og spillere af alle typer kan transformere gameplay, og det er derfor nødvendigt at kigge bredt, når der skal indsamles data. Både for at se om der er tale om de samme processer, der sker på kryds af grupper, men også for at studere hvilke forskelle, der muligvis kan være.

At valget faldt på to forskellige indsamlinger af empiri er af både praktiske og metodiske grunde. Først og fremmest bliver vi nødt til at holde os inden for den fastsatte tidsramme for specialet, samtidig med at vi får det nødvendige data. Vi mener her, at to undersøgelser, i hver ende af det spektrum der er beskrevet i de inspirerende eksempler, kan repræsentere det brede spektrum af spil og spillere der skal til for at lave en fyldestgørende dataindsamling. Hvis de udvalgte spil lignede hinanden for meget, så ville for mange spilgenre ikke være inkluderet i undersøgelsesfeltet. For det andet, så ligger vores abduktive tilgang op til, at der arbejdes ud fra det tilgængelige data, og at der må drages konklusioner, så længe de giver mening baseret på de eksisterende data. Ergo kan der konkluderes på en bredere mængde af spil genre, hvis det baseres på en bredere mængde af tilgængeligt data.

Et vigtigt aspekt ved at have to empiriindsamlinger er, at selvom de fokuserer på forskellige spil og spillere, så skal fremgangsmåderne være baseret på det samme grundlag. Dette er hovedsagligt for at sikre sammenligningsgrundlaget imellem de to sæt data. Hvis det skal kunne undersøges om der fællestræk i transformativ gameplay på tværs af genrer og spillertyper, så er det nødvendigt at det givne data er indsamlet ud fra ens principper. Uden dette ville der være for mange ekstra faktorer, der kan have spillet ind og givet forskellighed i data.

Et andet vigtigt aspekt i empireindsamlingen er kvaliteten. Fordi empiren skal benyttes til at efterteste opstillet teori, mener vi, at det er nødvendigt at fokusere på kvalitet over kvantitet. Målet skal være dybdegående data, der arbejder på samme detaljerede niveau som teorien i stedet for meget, der blot berører emnet let. Samtidig er det også vigtigt at forstå spillerens rolle og holdning i forhold til den opstillede teori, hvilket gøres nemmere med en kvalitativ tilgang. Med en kvantitativ tilgang mener vi, at manglen på dybde ville gøre det svært at sige noget om spillerens brug af transformativ gameplay.

Empirisk metode

Metoden, hvormed der udføres de to empiriindsamlinger, kaldes deltagende observation. Grundlægende stammer ideen bag deltagende observation fra den tankegang, der hedder Chicago skolen. Denne omhandler, opnåelsen af indsigt i en gruppe menneskers handlinger og sociologiske sammenhænge, ved at træde ind i deres kontekst, hvor emnet er relevant og studere det indefra. (Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 32-35).

Metoden beror på, at man beskuer handlinger og sammenhænge med mennesker i de omgivelser, der er naturlige og relevante for disse handlinger. Dermed forsøges der med metoden at opnå viden, der beror på erfaringer og observationer hentet ind fra den subjekternes verden, som et alternativ til et laboratorium (Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 7). I denne sammenhæng menes der med laboratorium omgivelser der ikke forsøger at imitere subjekternes normale omgivelser for aktiviteten. Altså en form for sterile omgivelser.

I de inspirerende eksempler kan det ses, at transformativ gameplay i mange situationer ikke er en premediteret handling, men er et intuitivt valg truffet i nuet af spilleren, eller i sammen-spil med andre spillere. Af disse grunde er der behov for at indsamle informationer i naturlige omgivelser, hvor brugen af transformativ gameplay sker. Af netop denne grund mener vi, at deltagende observation er den optimale måde at opnå den viden vi søger. Samtidig mener vi, at empirien er mere brugbar i forhold til problemstillingen, når det gælder designeres muliggørelse af transformativ gameplay, da det tilgængelige data er hentet fra virkelig brug.

Et laboratorieforsøg ville have muligheden for styre processen bedre, og dermed sikre de ting subjekter bliver udsat for. Dette ville have givet muligheden for at efterteste specifikke spilsituationer. Vi mener dog ikke, at denne tilgang er relevant for specialet, da vi mener, at en mere naturlig opståen af transformativ gameplay er interessant. Dette være sig både i forhold til vores oprindelige undren og de eksempler, der inspirerede os.

Den deltagende observation lægger vægt på, at der tages højde for at observatøren også er til stede, som en slags deltager. Der menes med metoden dog ikke, at observatøren skal mindske sin tilstedeværelse, men blot være klar over betydningen af sin tilstedeværelse og tage højde for denne i sin analyse og konklusion. (Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 7).

Vi mener, at den deltagende tilgang passer godt som empirimetode til specialets emne. Transformativ gameplay har to meget vigtige aspekter, der gør, at deltagelse er nødvendig for en observatør. Først og fremmest handler det om menneskers brug af et medie, og der kan derfor være mange grunde til en handling; grunde der ikke er lige åbenlyse for en observatør. Derved vil der kunne opstå situationer, hvori observatøren bliver nødt til at spørge ind til det observerede, samt hvilke tanker der ligger bag. Uden muligheden for at gå tættere på tankerne bag, udnyttes det ikke til fulde, at man observerer mennesker og ikke blot dyr, da mennesker har muligheden for at udtrykke tanker og følelser bag deres handlinger. Det skal i denne sammenhæng nævnes at ikke alle subjekter nødvendigvis er bevidste om deres egne motiver. I sådanne sammenhænge tages der ikke specielle forhold, så længe det kun er gældende for en lille del af subjekterne.

Empiriindsamling med mennesker stiller samtidig også den etiske udfordring, om hvorvidt deltagerne skal være klar over, at de bliver observeret, eller om det er ok at observere uden samtykke. Vil man derfor tæt nok på til at kunne stille opklarende spørgsmål, er det nødvendigt med en aftale parterne imellem. Denne aftale, hvad enten mundtlig eller skriftlig, kræver at subjekter er klar over observatørens tilstedeværelse.

Det andet vigtige aspekt med transformativ gameplay, der gør deltagende observation relevant, er de digitale medier. Mange af de handlinger, der enten fører til eller er resultater af transformativ gameplay foregår i en digital kontekst. Dette er ikke altid til at observere på afstand, og det er derfor nødvendigt enten at være med i spillet, fra en anden enhed, eller se det meget tæt på. Optagelse af hvad der sker på skærmen kunne være en mulighed, men udfordringen er her, at man ikke ser spilleren. Optages både skærm og spiller, så vil kameraet blot have taget observatørens rolle og stadig virke som en "deltager". Kamera eller observatør resulterer dog begge i, at subjektet er klar over observatørens tilstedeværelse, men så længe

observatøren tager forbehold for dette i databehandlingen, ses det ikke som et problem.

Selvom vi har gjort brug af deltagende observation, så skal der stadig træffes nogle valg inden for denne metode. Dette er hvilken type af observation, der gøres brug af. Deltagende observation har to parametre, der kan resultere i fire forskellige typer af undersøgelser. Det første parameter er, hvor meget struktur, der anvendes under udførelsen af observationen, altså om der er planlagte aktiviteter, såsom specifikke opgaver og spørgsmål eller om der er tale om en mere fri form. Det andet værende hvorvidt observation finder sted i naturlige omgivelser, der er relevant for det emne, der undersøges, eller om der gøres brug af en konstrueret virkelighed lavet til situationen. (Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 47-49)

Følgende skema viser de fire typer deltagende observation:

	Struktureret:	Ustruktureret:
Kunstige omgivelser:	Struktureret laboratorieforsøg	Ustruktureret laboratorieforsøg
Naturlige omgivelser:	Struktureret observation	Ustruktureret observation

(Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 48)

Det skal gøres klart, at alle fire typer er deltagende observation, selvom kun halvdelen har "observation" i deres navn. I alle tilfælde vil subjektet være klar over observatørens tilstedeværelse, og denne vil være en faktor i de indsamlede data. Laboratorieforsøg skal opfattes som alle indsamlinger af empirisk data, hvor situationerne er opstillet af observatøren. Der kan med omgivelserne stadig forsøges at imiteres subjekternes normale omgivelser.

For at sikre sammenligningsgrundlaget imellem de to sæt empiri, der indsamles, er det nødvendigt at gå struktureret til værks. Der skal være ens rammer for de deltagendes frihed, og metoden for hvordan der indsamles data skal være ens. Altså skal der benyttes ens spørgsmål og noteringsteknik. Strukturen skal dog tage højde for uventede observationer, der kan være relevant for vores undren. Derfor tillader vi, at subjekterne opfører sig efter ønske, hvilket kan hænde at være ustruktureret. Så længe indsamlingen af data er struktureret ses dette ikke som et problem.

Anvendelsen af kunstige eller naturlige omgivelser er, grundet specialets emne, et vanskeligere parameter at vurdere, hovedsageligt grundet vores felt. For at personer kan spille digitale spil i sociale sammenhænge, hvilket er relevant for vores undren, så kræver det visse omgivelser og teknologiske platforme. Et rum med plads, computere, alle nødvendige tekniske apparater og programmer. For at sikre os, at en sådan situation opstår, så må vi selv skabe den, da vi ikke kan vente på, at en opstår naturligt. Derved laver vi kunstige omgivelser, der imiterer virkeligheden. Målet er at skabe et miljø, hvori spillere føler sig tilpas med situationen og som opfordrer til naturlig opførsel. Subjekterne vil stadig være klar over, at der er tale om en undersøgelse, men ikke i uvante omgivelser. Der skal tages højde for, at det er en opstillet situation ved bearbejdning med den indsamlede data, men samtidig mener vi, at det er den bedste måde at få relevant viden.

Kunstigt opstillede omgivelser, med struktur i data indsamlingen mener vi, er den mest praktisk tilgang, men det kan også have en anden fordel. Ustrukturerede undersøgelser i naturligt omgivelser, kan være meget langvarige, bære præg af stor kompleksitet og til tider være meget diffuse (Kristiansen & Krogstrup, 1999, s. 58). Dette mener vi ikke er hensigtsmæssigt, både af tidsmæssig grunde, men også fordi uklare fund vil være specielt vanskelige at sammenligne. At sammenligne to forskellige grupper af spillere, og at sammenligne data, kan derfor hurtigt blive for besværligt.

Indsamling af data

Fokus under indsamlingen af data er på at nedfælde og dokumentere observationer, der er relevante i forhold til den undren, der ligger til grund for specialet. Vores roller vil være hovedsageligt som observatører, der blot opstiller de fysiske og tekniske rammer for undersøgelsen,

for derefter at lade spillerne spille som de naturligt ville, med dertilhørende sociale interaktioner imellem spillerne. Spillerne vil derfor hurtigt glemme, at vi er tilstede, idet vi passer ind i miljøet. Vi vil derfor ikke forstyrre spillet modsat en kittelklædt 60-årig.

Opgaven er derefter at være opmærksom på, om og hvornår spillerne benytter transformativ gameplay, for derved at indsamle det som data. Tilgangen kommer til at være at lade situation udspille sig, imens der bliver nedskrevet, hvad der sker i selve situationen, samt hvordan det har indflydelse på spillets regler og mål. Efter den givne situation er overstået, og observation er nedskrevet, vil der, hvis muligt, bliver spurgt ind til baggrunden for, hvad der skete hos den, eller de, relevante spillere. Selvom dette kan bryde det rammer, der opstillet, og er direkte interaktion med spillerne, så er det vigtigt at forstå spillerens vinkel, for at kunne svare på spoliaets problemstilling. Her handler det om, hvad spillerens begrundelse er for at ønske regel ændringer, hvordan han eller hun udfører det i den sociale gruppe, samt hvordan spilleren mener, at spillet og situationen tillader det givne tilfælde af transformativ gameplay. Målet er at få data om spillerens vinkel, uden at være i vejen under selve udførelsen af den relevante handling, og derved mindske vores indblanding så meget så muligt.

Alle observationer vil blive behandlet ud fra en ens standard, for derved at sikre sammenligningsgrundlaget imellem både de individuelle observationer og de to empiriindsamlinger. Se observationsdokumentet i bilaget.

Med dette afdækker vi, hvordan transformativ gameplay kan opstå i et spil, men også hvordan spillerne oplever dette, samt hvordan de mener, det er muligt inden for spillets rammer. Dermed behandles de aspekter, der opbygger problemstillingen. Samtidigt sikres en standardisering til indsamling af data og grundlaget for sammenligning af data.

De to undersøgelser

I det følgende vil der blive redegjort for disse to undersøgelser, samt hvorfor det netop er disse, der er relevante for vores undren.

Vores oprindelige inspirerende eksempler eksemplificerer, at transformativ gameplay kan opstå i mange former. Lige fra den enkelte begrænsning af muligheder til decideret omskrivning af spillets mål og regler, alt sammen på kryds af forskellige typer af spillere. Der er, ifølge vores inspiration, et bredt spektrum af forskellige personer, der alle udfører transformativ gameplay på forskellige måde og i forskellige spilgenre. De to grupper, der er blevet valgt, repræsenterer to ender af spektrummet, for derved at giver et bredere billede af spillernes forskellige vinkler.

Første undersøgelse omhandler en gruppe efterskoleelever til weekend LAN party, hvor de medbringer deres computere og spiller spil sammen over en weekend. De spil, der bliver spillet, er typisk skydespil, såsom Team Fortress 2 (Valve, 2008) og Unreal Tournament III (Epic Games, 2007), samt strategispil som StarCraft 2 (Blizzard Entertainment, 2010). Spil, der fokuserer meget på konkurrencen spillerne imellem som en stor del af oplevelsen. Gruppen af spillere repræsenterer den gruppe i spektrummet, der ikke ændrer på store ting i spillet, men hovedsageligt benytter det som er intenderet fra designeres side. Dermed er de i den ene ende af spektrummet, hvor regler kan ændres, men ikke elementer som selve målet, og hvordan spillet spilles. Vi satser på, at det at ændre en smule på spillets regler, er så fast et ritual til LAN parties, at der naturligt dannes relevante data, men det er muligt, at spillerne udelukkende spiller spillene som intenderet. I dette tilfælde er vi åbne overfor, at de måske skal udfordres til at ændre reglerne. Dette ville være en indvirkning fra vores side på subjekterne, der i første omgang vil forsøges undgået.

Denne undersøgelse er i hvad der opfattes som normale omgivelser for et LAN party: Et stort rum med en masse computere, samt megen social interaktion. For denne undersøgelse definere vi ikke, hvad spillerne skal spille, men blot lader dem vælge selv. Grunden til at lade det være er at vi har viden om, at der alligevel vil blive spillet spil, som passer i den ene ende af spektrummet fra vores inspirerende eksempler. Ergo er der ikke brug for vores indblanding.

Anden undersøgelse fokuserer på et spil, der befinder sig i den anden ende af transformativ gameplay spektrummet. Spillerne vil til denne data indsamling have en bred erfaring fra spil. Undersøgelsen fokuserer på en gruppe spillere, der spiller Minecraft. Spillerne er en gruppe personer, der stiller krav til spil, samt har erfaring og tendenser til at kunne benytte spillet som de vil. Samtidig spilles der et spil, hvori spillerne selv skal sætte mål. Vi opstiller en server, hvorpå spillet kan udføres, og selvom vi opstiller de tekniske omstændigheder, så gives der frie tøjler til, hvordan spillerne ville udnytte denne. Grundlæggende er målet en opsætning, hvori spillerne har frie tøjler til at gøre hvad de har lyst til, så længe de spiller Minecraft. Dermed opstår der er form for spilsession, hvori transformativ gameplay er en nødvendighed, da spillet ikke har fastlagt nogen udfordringer for spilleren. Fra vores sider satser vi på, at denne kombination af spillere og spil med sandsynlighed vil generere en række relevante situationer, der indeholder relevant data til vores problemstilling. For at opsummere omhandler denne undersøgelse en meget mere spilerfaren gruppe personer samt et spil, hvor transformativ gameplay på mange måder er en del af spillet.

Selvom der er spil imellem disse to grupper inden for spektrummet af transformativ gameplay, så mener vi er, at det er bedst at kigge på de to ender af spektrummet, for derved at få så bredt et billede som muligt.

Gennemgang af det præcise antal elever, opsætning og mere kan findes i kapitlet "Praktisk Empiri"

Bearbejdning af data

Den empiri, der bliver indsamlet, skal bearbejdes før, at den kan omsættes til ny brugbar viden, som er relevant for specialet problemstilling.

Vores bearbejdelse af data tager udgangspunkt i analyse metoder, taget fra Grounded Theory (Chohen, Manion & Morrison, 2007, s. 491-500)

I metodekapitlet bliver det opstillet, at vores analytiske tilgang til det empiriske data er baseret på en såkaldt aksial analyse og en selektiv tilgang til databehandling. Begge disse termer fra den videnskabsteoretiske tilgang kendt som Grounded Theory (Chohen, Manion & Morrison, 2007, s. 491-500). Grounded Theory omhandler, at al forskning skal tage udgangspunkt i indsamlet empiri, samt at teori og metode først skal fastlægges efter, at empirien er indsamlet. Ideen er, at alle valg tager udgangspunkt i den virkelighed, man undersøger. Vi bruger ikke de sidstnævnte dele af Grounded Theory, fordi det ikke stemmer overens med begrebsdannelsen, hvori der benyttes meget eksisterende teori. Vores mål med specialet har været både at genere viden, der tager afsæt i virkeligheden, men som også at skabe grobund for akademisk viden om emnet. Derfor holder vi os til begrebsdannelsen. Vi lader os dog inspirere af analysetilgangene, aksial og selektiv, da vi finder dem relevante. Det første trin i analysen vil være den aksiale tilgang (Chohen, Manion & Morrison, 2007, s. 492-492), der omhandler at opstille indsamlet data i grupperinger baseret på ensartethed i observerede situationer. Disse grupperinger kaldes akser, og ved at opstille alt data i disse forskellige akser, så bliver der opstillet omdrejningspunkter og emner fra empirien. Dette kan eksempelvis være en given handling, der bliver gentaget af de personer, der observeres. Den selektive tilgang (Chohen, Manion & Morrison, 2007, s. 492) bruges efter akserne er opstillede. Man udvælger forskellige sæt givent data på en akse, og sammenligner disse for at finde ud af, hvad de har tilfælles. Målet er at finde frem til, hvad der skaber den ensartethed, der definerer den givne akse. I sidste ende giver denne analysetilgang et sæt tendenser, der er gældende for det felt, der undersøges, samt baggrund for hvordan disse tendenser skabes og fungerer.

Målet er at opnå viden om transformativ gameplay til at falsificerer eller verificerer vores hypoteser, hvordan spillere benytter det, samt hvordan designere kan muliggøre det. Den sidste del af analysen, den selektive, vil derfor benytte disse tre tilgange som udgangspunkt.





Definition af aktiviteten at spille et spil

Vi som projektgruppe har igennem tidligere projekter arbejdet med at definere, hvad spil er, og hvilken definition der var relevant i forhold til de enkelte projekter. I dette speciale har vi i stedet for fundet det mere relevant at kigge på aktiviteten "at spille et spil". Der tages udgangspunkt i en interesse, der grundlæggende går ud på at finde ud af, hvilke processer der sker for spilleren, når denne laver om på gameplayet i spil. I disse situationer finder vi, at det er mere væsentligt at studere, hvornår spilleren føler, at denne spiller et spil, frem for at finde ud af, hvad der er og ikke er spil. Som en vigtig del af processen har vi arbejdet med, at det at spille et spil er en aktivitet. Dette gøres med udgangspunkt i, at spil først og fremmest eksisterer, når der er nogen, der spiller dem.

Formålet med denne definition er at have et grundlag at kunne diskutere gameplay ud fra. For derved at kunne se på hvilke elementer af gameplayet, der i aktiviteten laves om på, når spilleren selv transformerer gameplayet.

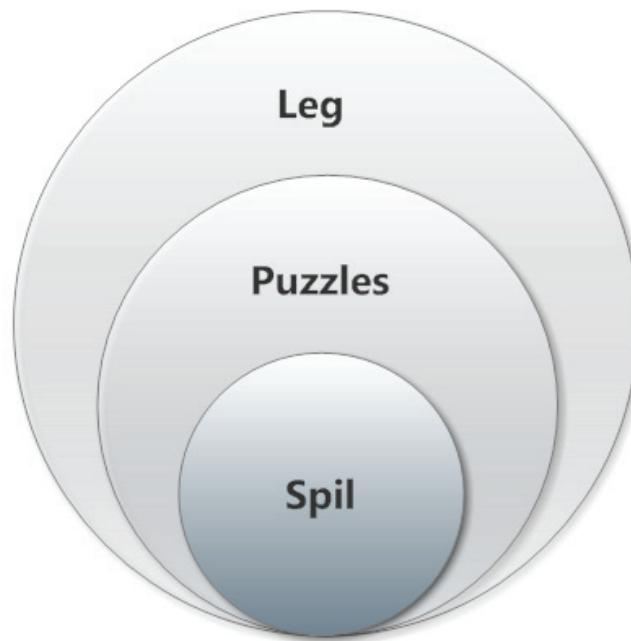
Selvom dette definitionsafsnit handler bredt om aktiviteten at spille et spil, er det skrevet med udgangspunkt i, at spilleren spiller en form for digitalt spil.

Leg og spil som mentale tilstande

At spille et spil er en aktivitet, og resten af dette kapitel vil omhandle denne aktivitet. Samtidig kan spil også opfattes som en mental tilstand, og dette forklares nærmere i dette afsnit. Leg og spil er en del af de menneskelige mentale tilstande, og som noget der er vigtigt for os som tænkende væsner (Koster, 2005, s. 12-24). Det er i denne sammenhæng vigtigt at vide, hvor skelnes mellem leg og spil.

Vi vælger at bruge Adams og Rollings skelnen (Adams & Rollings, 2007, s. 4), ikke alene finder vi den værende fornuftig, men samtidig finder vi også, at deres skelnen relevant i forhold til, hvad vi senere i dette speciale skriver, at gameplay er.

Adams og Rollings tager den tilgang til disse begreber, at leg og puzzles skiller sig ud fra hinanden i, at puzzles har en enkelt regel, som omhandler, hvad målet med legen er. Forskellen fra puzzles til spil beskriver de så som værende mængden af regler. I spil vil der være det, som vi senere kommer til at beskrive som et regelsæt. Et sæt af regler, der tilhører en enkelt form for spil.



Der er mere information om den mentale tilstand af at spille i afsnittet om de magiske cirkler.

Definitioner på at spille

Vi, som projektgruppe, er langt fra de første, der har haft brug for en definition af, hvad det vil sige at spille et spil. En lang række af eksperter har på området skrevet definitioner af emnet med forskellige formål. I dette afsnit vil vi forholde disse til hinanden og til vores behov, for derefter at kunne kigge på aktiviteten at spille et spil i henhold til at lave en ny definition, med henblik på at kunne studere transformativ gameplay.

Der bliver taget udgangspunkt i 11 definitioner, skrevet i det efterfølgende underafsnit. En række af definitionerne omhandler ganske vist, hvad et spil er, frem for hvad aktiviteten er. Disse har dog stadig høj relevans, da det trods alt handler om netop at spille et spil. For at have et sammenligningsgrundlag for de forskellige definitioner, er der valgt at kigge på en række kvaliteter, der både er relevante i forhold til vores problemstilling og som er gengangere i mange af disse eksperters definitioner.

Det følgende er 11 citater fra det samme antal eksperter. De har ikke alene udtalt sig om at spille et spil, eller hvad et spil er, men også lavet definitioner af det.

Citerede definitioner

#1 David Parlett

"A formal game has a twofold structure based on ends and means:

Ends. It is a contest to achieve an objective. (The Greek for game is agôn, meaning contest.) Only one of the contenders, be they individuals or teams, can achieve it, since achieving it ends the game. To achieve that object is to win. Hence a formal game, by definition, has a winner; and winning is the "end" of the game in both senses of the word, as termination and as object. Means. It has an agreed set of equipment and of procedural "rules" by which the equipment is manipulated to produce a winning situation. "

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 73)

#2 Clark C. Abt

"Reduced to its formal essence, a game is an activity among two or more independent decision-makers seeking to achieve their objectives in some limiting context. A more conventional definition would say that a game is a context with rules among adversaries trying to win objectives."

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 74)

#3 Johann Huizinga

" [Play is] a free activity standing quite consciously outside "ordi-nary" life as being "not serious," but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings, which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means. "

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 75)

#4 Roger Caillois

" Free: in which playing is not obligatory; if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion;

Separate: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance;

Uncertain: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand, and some latitude for innovations being left to the player's initiative;

Unproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;

Governed by rules: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation, which alone counts;

Make-believe: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life. "

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 75-76)

#5 Bernard Suits

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

—or more succinctly—

I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary effort to overcome unnecessary obstacles. "

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 76)

#6 Chris Crawford

"Representation: A game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality. By "closed" I mean that the game is complete and self-sufficient as a structure. The model world created by the game is internally complete; no reference need be made to agents outside of the game. By formal I mean only that the game has explicit rules. A game's a collection of parts which interact with each other, often in complex ways. It is a system. A game creates a subjective and deliberately simplified representation of emotional reality.

Interaction: The most fascinating thing about reality is not that it is, or even that it changes, but how it changes, the intricate webwork of cause and effect by which all things are tied together. The only way to properly represent this webwork is to allow the audience to explore its nooks and crannies, to let them generate causes and observe effects. Games provide this interactive element, and it is a crucial factor in their appeal.

Conflict: A third element appearing in all games is conflict. Conflict arises naturally from the interaction in a game. The player is actively pursuing some goal. Obstacles prevent him from easily achieving this goal. 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.

Safety: Conflict implies danger; danger means risk of harm; harm is undesirable. Therefore, a game is an artifice for providing the psychological experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations. In short, a game is a safe way to experience reality. More accurately, the results of a game are always less harsh than the situations the game models".

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 77)

#7: Greg Costikyan

"A game is a form of art in which participants, termed players, make decisions in order to manage resources through game tokens in the pursuit of a goal."

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 78)

#8 Elliot Avedon og Brian Sutton-Smith

"Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequibrial outcome. "

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 78)

#9 Katie Salen og Eric Zimmerman

"A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome. "

(Salen & Zimmerman, 2003, s. 80)

#10 Ernest Adams og Andrew Rollings

"A game is a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance to rules."

(Adams & Rollings, 2007, s. 5)

#11 Sid Meier

"A game is a series of interesting Choices. "

(Rollings & Morris, 2003, s. 61)

Analysen af disse definitioner bliver lavet ved at studere, hvilke aspekter af spil, der går igen i mange af definitionerne. Denne fremgangsmåde er noget lignende både Jespers Juuls og Salen & Zimmermans i henholdsvis "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness" (Juul, www.jesperjuul.net) og "Rules of Play" (Salen & Zimmerman, 2003, s. 73-79). Deres fremgangsmåde har været at analysere andres definitioner, for at se hvad der går igen og derfra lave deres egen. Fremgangsmåden i dette speciale er inspireret af denne. Forskellen er dog, at der her defineres med et formål om at skulle bruge definitionen til at arbejde med et specifikt formål. Derfor tager vores nye definition af aktiviteten ikke blot udgangspunkt i, hvad andre har skrevet, men også i hvad der er relevant for os at vide i forhold til vores problemstilling. Ydermere skal det også nævnes, at vi tager udgangspunkt i, at der spilles digitale spil, hvilket ikke er tilfældet med alle de skrevne definitioner.

Spilkvaliteter

Det følgende vil være vores vurdering af, hvilke kvaliteter vi ser gentaget igen i mange af de citerede definitioner, og desuden hvilke af dem vi har fundet relevante i forhold til at skulle kigge på processen for selve spilleren.

Vi har samlet set fundet frem til fem forskellige kvaliteter.

- Accept
- Regler
- Mål
- Indlevelse
- Relevante valg

Disse vil herefter blive gennemgået enkeltvis, der vil blive inddraget udsnit fra citaterne for at koble de forskellige eksperters udtalelser til spil aspekterne.

Regler

En af de kvaliteter, vi ser gående igen oftest, er "Regler", det at et spil har en række regler, der tilsammen udgør et system, hvori spilleren kan spille.

#1 Means

Midlerne, der kan bruges til at opnå et mål. Midlerne begrænser spilleren, og sætter denne i en bestemt kontekst.

#2 Limited Context

#7 Confined by rules

Konteksten er begrænset, og begrænsningen er de regler, der skal overholdes.

#3 Proceed according to rules

#9 Accordance with Rules

Spilleren kan udforske og forsøge at optimere sine valg, men kun så længe reglerne følges spiller spilleren spillet.

#4 New Rules

#8 System defined by Rules

Der er mere end en enkelt regel, der skal følges, ergo et sæt af regler.

#5 Rules are accepted

Kun så længe, at reglerne accepteres som værende gældende for spilleren, befinder denne sig i en tilstand, hvori der kan siges, at han spiller.

Ud fra dette kan det ses at regler, eller alternative beskrivelser af det samme, går igen i mange definitioner. Af den grund, og fordi det desuden er en vigtig del af gameplay, er det relevant for specialets definition af at spille et spil. Vi ser dog, at regler kan opfattes på forskellig vis, så der kan med fordel uddybes, hvad der i dette speciale menes, når der skrives regler. Dette vil blive gjort i afsnittet omhandlende definitionen af gameplay.

Det er måske også relativt indlysende, at regler er relevante i denne definition, når vi tidligere har beskrevet forskellen på leg, puzzles og spil, som antallet af regler.

Som det kan ses i mange af definitionerne skrives der "Rules", altså regler i flertal, hvilket leder os til, at der per definition skal overholdes flere regler, når der spilles et spil. Som nævnt vil der herfra refereres til dette som et regelsæt.

Vi finder det her vigtigt at pointere, at regler i denne sammenhæng ikke kun ses som noget, der er defineret af enten spillet eller spillets skabere. Regler kan i ligeså høj grad være lavet af eksempelvis spilleren selv eller andre deltagere i spillet. Så længe spilleren accepterer reglerne som værende gældende, spiller denne et spil. Grunden til, at vi gerne vil pointere dette, er, fordi det er relevant i forhold til begrebsdannelsen af transformativ gameplay.

Mål

Ligesom der er skrevet, at regler indgår i forskellen på leg og spil, indgår mål også i forskellen fra den ustrukturerede leg til puzzles og videre til spil. Faktisk er netop forskellen fra den ustrukturerede leg den ene regel, der definerer hvad målet er.

#1 Ends, only one contender can win

Der er kun én deltagende part, der kan vinde, om det så er en spiller, et hold eller en computer.

6 Conflict

Der er modstand i forhold til at opnå et mål.

#8 Quantifiable outcome

Det er målbart, om de deltagende parter har opnået de ønskede mål.

#4 Uncertain outcome

#9 Nontrivial goal

Udfaldet af spillet er ikke afgjort på forhånd, er udfaldet det, stopper spillet med at være interessant. Derudover skal målene spillerne prøver at opnå være non-trivielle. Med dette menes, at de skal som et minimum skille sig ud fra de trivielle mål en spiller måtte have i sin hverdag, og desuden ikke være opnåelige uden en form for modstand. At finde sin nøgle ville ganske vist være et mål, men et sådan mål ville anses som trivielt.

Som det ses går "mål", eller det at vinde, ganske mange gange igen som en kvalitet knyttet til at spille spil. Spil kan ikke alene defineres ud fra at have et mål. Som udgangspunkt giver det rigtigt meget mening at et spil har et mål. Ses der dog generelt på aktiviteter er dette ikke noget unikt for at spille. Enhver handling har som udgangspunkt et formål.

I spil skiller disse mål sig ud ved, som det står skrevet i #9, at være nontrivielle. Det handler om, at spilleren skal forsøge at opnå et mål, det ikke nemt kommer til. For at spillere er i en tilstand, hvori de kan siges at spille et spil, skal der dermed være en form for udtrykt konflikt. Det er netop denne udtrykte konflikt, der gør at spillerens mål bliver nontrivielle. Det handler derfor om at det skal være udfordrende at opnå et mål. Så længe målet er udfordrende vil det ikke være sikkert, at spilleren opnår det. Hvis ikke udfaldet er usikkert, er de tilstande der forsøges opnået ikke interessante nok for spilleren til, at de kan kaldes for mål i spil.

Vi bruger udtrykket tilstande for at forklare, at en spiller i et spil ikke alene kæmper for at opnå et enkelt mål stillet af designeren, men også bare generelt arbejder for at opnå diverse delmål. Spillere er i høj grad i stand til selv at sætte disse delmål. Dette korresponderer med, at spillere laver deres egne regler. Dette vil nærmere blive dækket i afsnittet om transformativ gameplay.

I #9 skrives der, at spillerne forsøger at opnå en ikke-equilibriumstilstand. Dette mener vi ikke altid gør sig gældende. I nogle tilfælde vil det for spilleren netop være et mål at bibeholde en tilstand. Et eksempel på dette kunne være i et så kaldt "Tower defence" type spil. Hvori spillerens mål, stillet af udviklerne, er at sørge for at holde fjender fra at passere ind i et felt eller område. Dermed er målet at holde status quo.

Med alt dette ser vi, at et menneske, der spiller et spil, altid vil forsøge at opnå eller bibeholde en tilstand.

Relevante valg

Som det står skrevet i #9, så forsøger spilleren at opnå et non-trivielt mål.

Her studeres først hvorvidt, andre eksperter ligeledes finder relevante valg som et vigtigt aspekt af at spille et spil. For dernæst at kigge på, hvad det vil sige, at valgene, der leder til et mål, er non-trivielle.

#2 Decision making

Spil handler om at tage beslutninger.

#6 Interaction

De beslutninger, der tages, har en effekt på udfaldet af spillet.

#4 Uncertain outcome

Hvis ikke beslutningerne har nogen effekt på udfaldet, er der ingen spænding i, hvordan spillet ender.

#10 Series of Interesting Choices

Valg skal ikke bare være til stede, de skal også være interessante.

Som det ses i citat #10 er de interessante valg en grundlæggende ingrediens i et spil. Hvad der så anses for at være interessante, eller relevante, valg er en meget subjektiv sag.

Med udgangspunkt i #10 anser vi "relevante valg" som en vigtig kvalitet at have, som en del af vores definition af aktiviteten at spille et spil. Så længe spil defineres som en aktivitet udført af spilleren, så er det spilleren der afgør, hvornår noget er relevant. Der kan hermed postuleres, at en spiller dermed ikke spiller et spil, hvis ikke denne finder de valg, der kan tages, relevante. Dette afdækkes i afsnittet om accept.

Salen & Zimmerman fremsætter en interessant tese i denne sammenhæng: At det kan diskuteres, hvorvidt at der spilles et spil i en situation, hvori en mesterlig skakspiller spiller mod en nybegynder (Salen & Zimmerman, 2003, s. 175). I langt de fleste tilfælde af sådan en situation er udfaldet afgjort fra starten. De valg nybegynderen træffer har ikke nogen indvirkning på udfaldet, og virker derfor irrelevante. I selve situationen kan det så diskuteres, hvorvidt nybegynderen finder det interessant eller relevant at flytte på sine brikker i og med, at ligegyldigt hvilke valg denne træffer, ledes der til det samme udfald. På samme måde kan valgene eksperter tager også være irrelevante, idet der ikke er nogen udfordring. For begge er det dog en subjektiv sag om hvorvidt de finder deres valg relevante.

Ud fra #6 kan læses det, at interaktionen er vigtig. Baseret på det, ser vi en kobling fra de relevante valg og til årsag og virkning, også kendt som "Cause and effect", altså at spillerens handlinger påvirker udfaldet af spillet på en relevant måde. Hvis spilleren bliver en passiv tilskuer til et spil, kan han potentielt godt stadig være fanget af historien, men ikke i hvad der her defineres som en tilstand af at spille. Dette vil der blive gået nærmere ind på i kapitlet "De to Cirkler".

Indlevelse

Spil vil ofte blive set som en delmængde af leg (Adams & Rollings, 2007, s. 4). Med flere af de skrevne definitioner antages spil for værende uproduktive og frivillige (Salen & Zimmerman, 2003, s. 79). Ser man imidlertid på dyr, der tumler og leger, vil det måske være tydeligere, at det ikke er helt klart om legen i virkeligheden er et middel brugt til at forbedre evner og færdigheder. Det samme gælder potentielt mennesker. Der kan læres eller trænes strategi, logik, hukommelse og om at overholde eller omgå regler og om sociale normer, alt dette kan være brugbart uden for spil (Koster, 2005, s. 48-58)

Hvad, vi finder relevant, er, at der i spil erstattes den virkelige verden med en anden. For at spilleren kan deltage aktivt i en sådan verden kræves en vis indlevelse af spilleren. En sådan verden vil oftest reflektere et udsnit af den virkelige verden, hvor et varierende antal af elementer fra den virkelige verden bibeholdes, så som tyngdekraft, skovvækst og dødelighed.

#6 Representation of reality.

Som skrevet kan et spil repræsentere udsnit af virkeligheden.

#9 Conducted in the context of pretend reality

Spilleren arbejder udelukkende inden for den konstruerede virkelighed, så længe denne spiller et spil.

#3 Non serious

#6 Safety

Så længe spilleren stadig spiller et spil, har dennes handlinger kun ikke-seriøse konsekvenser for spilleren og dermed foregår spilaktiviteten altid i sikkerhed.

#3 Outside ordinary life

#4 Make belief

Verden spillet foregår i, er, som tidligere skrevet, ofte et repræsentativt udsnit af den virkelige verden. Det er ikke desto mindre vigtigt at slå fast, at det er en fiktiv verden spilleren lever sig ind i, når der spilles et spil. Det kræver af spilleren, at denne godtager den fiktive verden.

Det vi finder relevant i forhold til det ovenstående, er hvorvidt en spiller kan siges at spille et spil, hvis denne ikke er i stand til at leve sig ind i en spilverden.

Det skal her nævnes, at der ikke nødvendigvis kun menes en historie i en fantasiverden, hvori spilleren kan forestille sig selv som protagonist, men også udsnit af verdener, hvori spilleren har en hel anden rolle end denne nogensinde ville kunne få i virkeligheden. Eksempler kunne være, at spilleren skal acceptere, at verdenen i spillet udelukkende består af blå vægge, og at der findes spøgelse, der jager ægte spisende oste.

Igen rører vi her ved en subjektiv kvalitet angående at spille et spil. Med basis i, at spilleren i en vis grad altid vil leve sig ind i en spilverden for at spille et givent spil. Det kan i nogle spil være svært at definere, hvilke elementer der er i det, vi her vælger at kalde en verden. Det vi dog ser gentagne gange i de citerede definitioner er, at uafhængigt af spillernes personlige holdninger og smag er indlevelse en nøgleingrediens i aktiviteten at spille et spil.

Accept

Accept af spillet er en kvalitet, der binder de resterende fire kvaliteter sammen. Spilleren skal acceptere at denne spiller et spil, før at det kan være sådan. Vi gennemgår for denne kvalitet først definitionerne, for derefter at studere koblingerne til de fire andre kvaliteter.

#4 Free(voluntary)

Spil foregår, som en frivillig handling valgt af spilleren. Det er spillerens accept af spillet, der gør det spilbart.

8 exercise in voluntary control system

Spilleren bestemmer selv både, hvordan og hvorvidt denne agerer i et spil.

#5Rules are accepted

Et spil indeholder, som før nævnt, regler. Spilleren skal ikke alene følge disse regler for at spille, men acceptere dem som værende gyldige i den kontekst, der spilles i.

#8 Artificial conflict

#4 Unnecessary obstacles

Konflikterne og forhindringerne, der stilles op i spil, er per definitionerne ikke ægte, og skal derfor af spilleren accepteres som værende gyldige.

Som skrevet binder denne kvalitet "accept" de andre sammen.

Reglerne skal accepteres som værende gældende for alle spillere, for at et spil kan fungere efter hensigten. Hvad der er mere relevant for vores problemstilling er, at spilleren selv skal acceptere, at der findes et regelsæt, der gælder for denne. Dette regelsæt kan så i varierende grad stemme overens med eventuelle andre deltageres.

Målene i spil er, som beskrevet, ikke at producere noget, så spilleren skal acceptere, at de tilstande der ønskes opnået i et spil, kun har den værdi spilleren selv lægger i dem. Værdien af at opnå sine mål eller at vinde, kan variere fra spiller til spiller. Vi går ikke i dybden med typer af spillere i dette speciale, da fokuset forbliver på gameplay. Ikke desto mindre vil vi påpege, at der kan findes mere information om, hvad der driver diverse demografier af spillere i tekster af Richard Bartle (Bartle, lambda.moo.mud.org).

Verdenen, der spilles i, skal også accepteres. Dette hænger i høj grad sammen med om man, som spiller, også finder valgene, man bliver stillet overfor, som interessante og relevante i verdenens kontekst. Hvis ikke spilleren finder verdenen interessant, er det svært for denne at se relevansen i at skulle tage stilling til de udfordringer og løsninger, denne stilles overfor i et spil.

Et faktum med disse digitale spil er, at spilleren principielt bare kan slukke for hans eller hendes digitale medie og gå sin vej, hvis det er det han eller hun ønsker. Det, der i stedet sker, når der spilles, er, at regler, mål, fiktionen og valg accepteres. Der påtages en udfordring om at overkomme kunstige modstande, hvad enten det er at vinde eller blot udforske spillets verden.

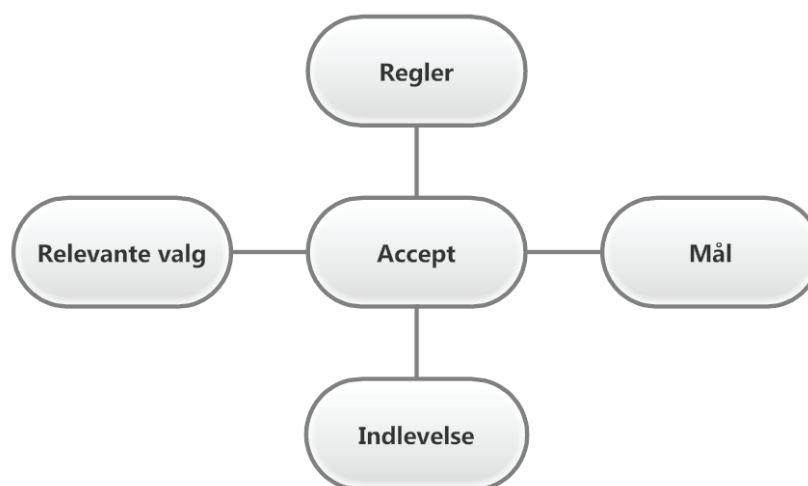
Specialets definition af aktiviteten at spille et spil

Med udgangspunkt i de beskrevne kvaliteter har vi til dette speciale udarbejdet følgende definition på aktiviteten at spille et spil:

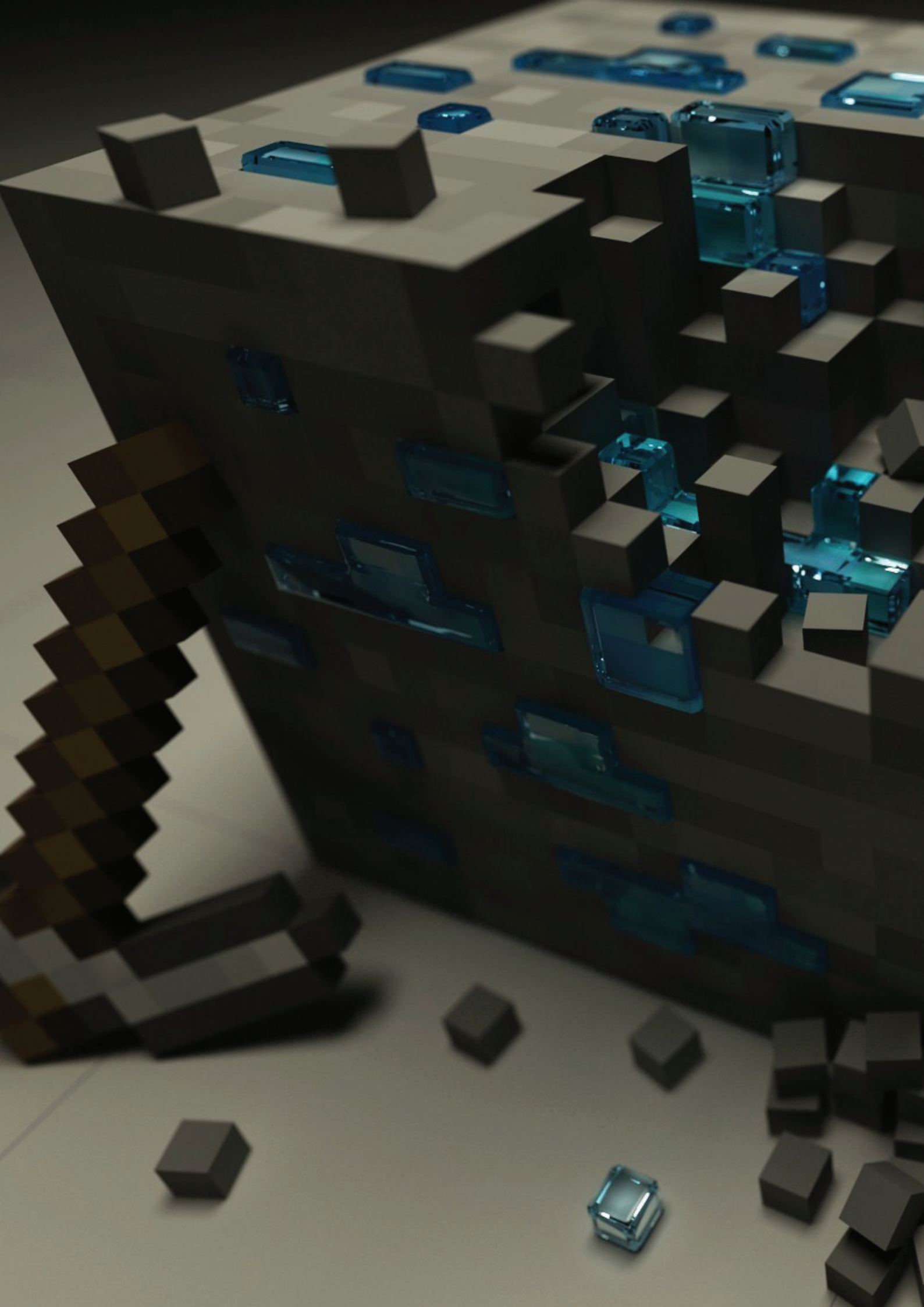
Når en spiller spiller et spil, accepterer og overholder spilleren et regelsæt, spilleren forsøger at opnå eller bibeholde en eller flere tilstande, spilleren accepterer og lever sig ind i en fiktiv verden, og spilleren føler, at de valg, som han eller hun træffer, påvirker udfaldet af og udviklingen i spillet.

Med denne definition skal det lægges mærke til, at der ikke nødvendigvis er tale om, at det er udviklere, der har skabt alle de elementer, der udgør det spil der spilles. Regler kan eksempelvis, som tidligere skrevet, lige så vel være defineret af spilleren selv. Hvorvidt spillerens valg har indflydelse på spillets udfald, skal selvfølgelig være implementeret af udviklerne, men hvorvidt spilleren finder dem relevante, er afhængig af den enkelte spiller. Indlevelse og accept er i høj grad også afhængig af, hvilke type spiller, der er tale om, og hvad denne finder interessant. Mål er ofte defineret som et led i spillets regler. Ikke desto mindre er der per vores definition ikke nogen forskel på et mål defineret af en udvikler og et mål, som spillere stiller sig selv.

Modellen herunder udgør en visuel repræsentation af vores definition af aktiviteten at spille et spil.



Som det kan ses står accept i midten og forbinder de andre fire spilkvaliteter. Modellen er konstrueret sådan for at demonstrere, at accept af alle de andre kvaliteter har relevans i forhold til at definere, hvornår et menneske spiller et spil. Accept af regler som værende gældende, accept af mål som værende et mål spilleren vil opnå, selvom dette ikke giver dem anden værdi end den de selv lægger i det.





Definitionen af gameplay

Dette kapitel indeholder den definition af gameplay, der bruges som udgangspunkt for at danne begrebet transformativ gameplay. Ideen er at have indsigt i hvilke dele af spil, der tilhører gameplay, for derefter at kunne undersøge, hvilke af disse dele af gameplay, der kan ændres på fra spillerens side.

Som beskrevet i kapitlet om vores initierende hypotese har vi taget udgangspunkt i, at spillerne laver om på regler og mål. Om emnet gameplay skriver Adams og Rollings:

"Gameplay consists of:

- The challenges that a player must face to arrive at the object of the game, and*
- The actions that the player is permitted to take to address those challenges"*

(Adams & Rollings, 2007, s. 14).

Altså at gameplay er en blanding af handlinger og udfordringer. Dette undersøges nærmere for at studere koalition imellem regler og mål, og handlinger og udfordringer. Formålet er, som skrevet, at finde ud af hvilke elementer, der skaber gameplayet for spilleren. Inden dette skrives et stykke om, hvad gameplay ikke er. Dette har til formål at hjælpe læseren til nemmere at skelne mellem, hvad, vi har fundet ud af, er en svær opdeling.

Hvad gameplay ikke er

For at skelne har vi kigget på termer og elementer, der er relateret til digitale spil, hvorom der godt kunne være tvivl, om hvorvidt de er en del af gameplayet. Der er selvfølgelig mange elementer, der ikke hører under gameplay. Vi har her skrevet om dem, vi finder mest relevante at forholde sig til, og dem der ikke direkte er en del af gameplayet, men som i varierende grader kan påvirke det.

Som noget måske relativt åbenlyst kan man starte med de æstetiske kvaliteter. Hvor god, hvor dårlig, hvor detaljeret eller hvor farverig grafik og lyd et spil har, påvirker ikke gameplayet i et spil (Salen & Zimmerman, 2004, s. 145-146). Det er dog i samme ombæring vigtigt at forstå, at mange former for indikationer af gameplay udtrykkes med det æstetiske. En rød cirkel med kryds over kan være et udtryk for, at her kan spilleren ikke gå ind, og dermed er det med til at udtrykke nogle regler.

På samme måde er det relevant at vide, at måden, spilleren repræsenteres på i et digitalt spil, heller ikke er en del af gameplayet. Igen er dette noget med det visuelle og auditive udtryk fra spillet. Det er her vigtigt at forstå, at der er tale om, hvordan spilleren repræsenteres, ikke hvem eller hvad spilleren repræsenterer (Salen & Zimmerman, 2004, s. 145-146). I Spil som Diablo (Blizzard North, 1997) har valget af karakter stor indflydelse på gameplayet, men hvordan udviklerne har valgt, at karakteren skal vises i spillet, har ikke direkte påvirket gameplayet.

Spiloplevelsen er ligeledes uden for, hvad der kaldes gameplay. Gameplay er ganske vist en stor del af spiloplevelsen, men i en sådan oplevelse er der mange andre faktorer, der spiller ind. Eksempler på disse er de sociale, de visuelle, de auditive og de tekniske. Så det er vigtigt for os som udviklere at vide, at gameplayoplevelser kun er en delmængde af de oplevelser, som spilleren har. Derfor er det vigtigt at forholde sig til dette, når der tales med spillere om

deres oplevelse af spil og om deres oplevelse af gameplay, da det ikke kan forventes, at de selv kan lave den skelnen. Det er allerede blevet slået fast, at de visuelle og de auditive indtryk ikke er en del af gameplayet. Hvis de visuelle indtryk spilleren får er en del af spiloplevelsen, kan der her ses, at gameplayoplevelsen ikke er det samme som spiloplevelsen.

Spillernes strategier og spilmåder er heller ikke en del af gameplayet. Dette virker måske umiddelbart indlysende, men når spillene kører, bliver dette en mindre tydelig grænse. Spillernes spilstil kan være ganske forskellig, og de bruger derfor forskellige dele af gameplayet. Tager vi spillet Hitman (IO Interactive, 2000) som eksempel. Heri kan spilleren vælge at gennemføre sine missioner med list og snilde, eller med vold og magt. Dette påvirker igen, som tidligere skrevet, spillerens oplevelse, men ikke selve gameplayet. Et andet eksempel kan ses i multiplayerdelen af Starcraft 2, hvori gameplayet handler lige meget om at lægge en strategi og være klar til at ændre denne, når man får indsigt i modstanderens strategi. Det, der påvirkes, er hvilke valg spilleren tager, men det påvirker ikke valg spilleren kan tage. Altså er spillerens valg ikke en del af gameplayet, men hans eller hendes valgmuligheder er.

Handlinger

Når der skrives om handlinger i forhold til gameplay, er det med formål at kigge på, hvilke handlinger det er mulig spilleren at tage. Vi har tidligere skrevet om, hvilke valg spilleren kan tage. Med sådanne valg menes der ikke alene det, vi kalder grenvalg, altså valg eller spørgsmål, hvor spilleren har fået et endeligt antal valgmuligheder og vælger et af dem. I ligeså høj grad er der tale om mere åbne valg. Et eksempel kunne være Super Mario (Nintendo, 1985-2011), hvori spilleren selv vælger om han vil hoppe henover fjenderne eller vil hoppe på dem, så de "dør". Det er vigtigt her at gøre forskel på spillerens valgmuligheder og spillerens valg. Som tidligere skrevet er spillerens strategi nemlig ikke en del af, hvad vi her anser som gameplay. For at klargøre denne forskel, vil der fremover bruges udtrykket handlingspotentiale. Dette udtryk dækker netop over, hvad der er spilleren muligt at gøre.

Det næste trin er at finde ud af, hvad og hvordan antallet af mulige handlinger bestemmes. Det, vi har beskrevet som et regelsæt, vil i høj grad være det, der bestemmer, hvad en spiller kan og ikke kan. Når der i dette speciale er tale om digitale spil, skal alle former for interaktion implementeres for at spilleren kan gøre nytte af dem. Dermed er regler oftest udtrykt på en anden måde i digitale spil end i eksempelvis brætspil, hvori regler medfølger spillet enten verbalt eller nedskrevet. For at få bedre indsigt i hvad disse regler består af, er det følgende skrevet med henblik på opnå en forståelse af regler i konteksten af digitale spil.

Regler

I dette afsnit defineres regler og inddeles efterfølgende i forskellige typer af regler.

Regler i spil handler på samme tid både om, hvad spilleren kan og om hvad spilleren må. Ser vi kort bort fra, at vi udelukkende er interesseret i digitale spil, kan vi kigge på et eksempel såsom Ludo. Heri findes der et sæt regler om, hvad der i spillet er muligt at gøre, altså hvilke handlinger spilleren må tage. Dette begrænser dog ikke spilleren som mennesker, da der ikke er tale om et nyt sæt fysiske regler. Lige meget hvad der står i et regelsæt, så kan spilleren ikke flyve. Ydermere kan et sådan regelsæt ikke lave om på, at spilleren kan rejse sig op og gå væk fra spilpladen. Så når et spils regler påvirker, hvad man "kan" skal det forstås på en sådan måde, at det er hvad spilleren kan gøre og stadig være deltagende i spillet. Hvis vi vender tilbage til digitale spil, er dette i nogle grader nemmere at se. I og med at de handlinger en spiller potentielt kan tage i et digitalt spil alle sammen, på den ene eller den anden måde, er implementeret af en udvikler.

Regler i spil skal være forstået og accepteret af alle spillere. I det tilfælde at der kun er tale om en spiller, så skal reglerne acceptere af denne, før reglerne kan definere den aktivitet spilleren foretager sig. Er der tale om flere spillere, skal der være en accept om de samme regler blandt alle spillerne. Er dette ikke tilfældet, så følges der ikke det samme handlingspotentiale. Derved er der ikke tale om den samme aktivitet spillerne imellem, og derved spiller de ikke det samme spil. Reglerne behøver ikke være ens for alle spillere, så længe det bliver accepteres af alle, at det er sådan (Salen & Zimmerman, 2003, s. 122).

Ovenstående passer godt sammen med næste kapitel, der omhandler de magiske cirkler. Heri gøres det klart, at spillerne skal acceptere samme præmisser for at befinde sig i den samme cirkel. Sker dette ikke, så har spillerne forskellige udgangspunkter for de handlinger, der foretages i det givne spil. Derved kan der antages, at der er en forbindelse imellem spillerens motiver, og regler de accepterer.

Noget, vi yderligere har fundet interessant, er en udtalelse fra Katie Salen and Eric Zimmerman (Salen & Zimmerman, 2003, s. 122), der skriver det følgende; "rules are finale" og beskriver hvordan et spils regler er definitive for det spil, de hører til. Vi ser det således, at der findes et sæt regler, der hører til selve spillet, og som ikke kan ændres. Vi ved dog, at spillerne har deres egne sæt regler, som ikke er absolutte. Spillerne kan derved ændre på den aktivitet, de foretager sig.

Ydermere giver dette også anledning til en undren om, hvor længe et spil forbliver det samme, hvis der laves om på reglerne. På den ene side kan der argumenteres for, at et spil skak ikke ville være skak, hvis der spilles på et 10x10 bræt i stedet for det klassiske 8x8. På den anden side kan man finde et utal af pokervarianter, såsom Five card draw, Seven card stud og Texas hold'em, der alle stadig er spillet poker. Spørgsmålet bliver her, hvem der bestemmer, hvilke spil der spilles, og hvornår reglerne er ændret i så høj en grad, at det er et andet spil.

Regeltyper

Her opdeles regler i tre typer. Vi vælger at bruge Salen og Zimmermans opdeling, da vi vurderer, at den vil fungere til vores forståelse af, hvad spillere gør med et spils gameplay. De tre typer er henholdsvis, operationelle, konstitutive og implicitte (Salen & Zimmerman, 2003, s. 130).

Operationelle regler

Disse er de regler, som spilleren tydeligt bliver præsenteret for. I ikke-digitale spil er disse reglerne, der er beskrevet i eksempelvis et regelhæfte. I digitale spil er det sværere at trække stregen og sige, hvornår spilleren præsenteres for reglerne. I et eksempel som spillet Peggle (PopCap Games, 2007) bliver spilleren i sit første spil forklaret, hvordan spillet spilles. Så i dette spil er de operationelle regler ganske tydelige.

I andre digitale spil gør udviklerne brug af, at medierne der spilles på, har et endeligt antal interaktionsmuligheder til at forklare spilleren, hvad der er muligt og krævet af denne for at spille et givent spil. Med dette menes, at spilleren ikke direkte fortælles, hvad han eller hun skal gøre, men rettere sættes i en situation, hvor der ved en udelukkelsesmetode kan regnes ud, hvad der er handlingspotentialet. Et eksempel på dette kan ses i spillet Megaman (Capcom, 1987). I starten af spillet er der placeret en mur til venstre, så der er meget tidligt indikeret, at spilleren får processen til at skride fremad ved at gå til højre. Spilleren fortsætter i spillet med at finde ud af, hvordan spillet mestres ved en forsøg-fejl metode. Det handlingspotentiale, der løbende udforskes af spilleren, er lavet af designere. Disse regler er operationelle, spilleren kan se og forstå dem som en del af spillet.

Konstitutive regler

Denne type er den abstrakte opfattelse af et regelsæt. Der søges her, at opstille de handlinger spillerne kan tage, og hvad målet er på en så abstrakt måde som muligt. Derfor ses der bort fra elementer som setting og narrativ. Hvis et spil opstiller, at en gruppe vikinger skal kæmpe og overvinde en anden gruppe vikinger, så opstiller de konstitutive regler, at to enheder af soldater skal bekæmpe hinanden. Vinderen er den, der først dræber alle modstanderens soldater samt, at interaktion foregår igennem specifikke kontrolenheder.

De konstitutive regler forklarer, hvad spilleren kan gøre hvordan og hvad målet er. De forklarer ikke hvorfor og sammenhængen. Derfor kan disse regler opfattes som at skrælle ind til kernen af reglerne og klarlægge dem så grundlæggende som muligt.

Implicitte regler

I fodbold er der et sæt regler om, hvordan en boldbane skal se ud i forhold til opmåling. Hvor målene skal stå og så videre, men det er implicit, at banen ikke krydses af en motorvej. De implicitte regler er de regler, der er gængs gældende for spiltypen. I Ludo er det eksempelvis ikke forklaret, at man ikke må gemme spillebrættet, eller hvordan man "slår" med en terning.

Ganske vist er spilleren i digitale spil begrænset af det antal implementerede muligheder, han har for at handle i et spil. En spiller kan ikke beslutte sig for, at Mario skal have en pistol for bedre at kunne overleve, da dette ikke er en implementeret mulighed. Ikke desto mindre eksisterer der stadig implicitte regler for digitale spil. En spiller må eksempelvis ikke frakoble sin modstanders kontrolenhed for at forbedre sine egne chancer for at vinde. Ydermere kontrolleres der i mange konkurrenceprægede spil efter, om der bruges tredjepartsprogrammer, der kan anses for at give spille en fordel såsom aimbot (da.wikipedia.org/wiki/Aimbot) eller wall-hack (en.wikipedia.org/wiki/Cheating_in_online_games)

Udfordringer

Udfordringer ses både som en vigtig del af et spil og som et kerneelement af gameplay (Adams & Rollings, 2007, s. 13-14). I det tidligere kapitel omhandlende definitionen af aktiviteten at spille et spil er det beskrevet, hvordan spillere forsøger at opnå eller bibeholde bestemte tilstande. hvilket korresponderer med, hvad der menes med et mål. Disse tilstande er målet for de enkelte udfordringer. Det er igen her vigtigt at understrege, at disse mål kan være sat af spillere såvel som designere.

Samtidig med at der for en udfordring er et mål, er der ligeledes forhindringer. Disse har til formål at gøre det besværligt opnå eller bibeholde sådanne tilstande. Uden modstand er det nemt at opnå de ønskede mål, og det er derfor per definition ikke en udfordring. Relevant for dette emne kan man se på det, der hedder sværhedsgrader i spil. Det handler for designere ofte om at lave et spil, der kan udfordre en bred demografi. I og med at forskellige spillere har forskellige evner og færdigheder, er muligheden for at give spillerne valg af sværhedsgrader ofte en effektiv måde at sørge for at bredere gruppe af spillere føler en tilpas mængde modstand.

Udfordringer kan være udformet på to forskellige måder.

Kontinuerlige udfordringer

De kontinuerlige udfordringer er dem spilleren igennem en eller flere spilgange forsøger at overkomme. Et simpelt eksempel kunne være Super Mario, der skal redde prinsesse Peach.

Rekursive udfordringer

Disse er udfordringer, som ordlyden foreslår, nogle der udfordrer spilleren gentagne gange. Kigger vi videre på eksemplet med Mario, er spillerens rekursive udfordringer at hoppe over diverse kløfter og bekæmpe diverse modstandere.

Vores definition

Efter at have søgt indsigt i teorier om gameplay, når vi frem til at gameplay består af det følgende:

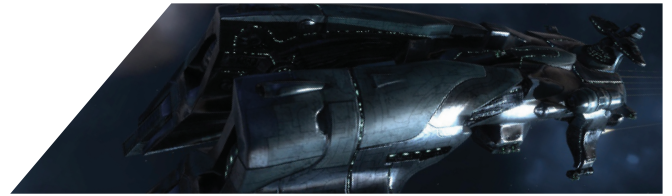
- Spillerens handlingspotentialer
- Tilstande, der ønskes opnået eller bibeholdt
- Modstand

Handlingspotentialer er de mulige valg, spilleren kan tage. Disse er regelsættene, hvorpå spillerne baserer deres rammer for udforskning af spillet.

Tilstande er det, der driver spilleren. Ønsket om at opnå noget bestemt eller bibeholde et equilibrium i et spil er det, der holder en spillers interesse.

Modstand er i spil det, der giver spillerne en udfordring i at opnå deres ønskede tilstande. Modstand må gerne være interessante, så spilleren føler, at denne træffer interessante valg, uden dette bliver der tale om trivielt opgaveløsning.





De to cirkler

I følgende kapitel bliver der redegjort for det, der i dette speciale kaldes de to magiske cirkler. Tanken omhandler, at der er mere end en måde at indtræde i aktiviteten at spille et spil, og at der kan være flere udgangspunkter, hvorfra en spiller træffer sine beslutninger. De to cirkler beror kraftigt på den klassiske teori om den magiske cirkel. Der vil først blive gennemgået den oprindelige tanke, og derefter hvordan den ændres og benyttes i specialet.

Selvom emnet ikke er direkte relateret til transformativ gameplay, så mener vi at det er brugbart i forhold til at forstå spillernes proces. Hver gang en spiller tager en beslutning, hvor transformativ gameplay finder sted, så er der en baggrund for denne beslutning. Denne baggrund er afhængig af, hvordan den enkelte spiller opnår og bibeholder tilstanden at spille et spil. De magiske cirkler kan redegøre for disse tilstande og kan derfor være med til at give os forståelse for spillernes beslutningsproces.

Den magiske cirkel

Det er fastlagt, i udredelsen af spil, af et spil mere skal opfattes som en aktivitet end noget andet. Dette er understøttet af spilteoretikere som Bernard Suits, Roger Caillois og Huizinga, der alle fremstiller spil som en tilstand spilleren træder ind i, og hvis præmis spilleren skal acceptere (Salen & Zimmerman, 2003, s. 76-77).

En af de mest grundlæggende måder at beskue spil som tilstand er Huizingas magiske cirkel. En teori der søger at beskrive det at acceptere et spils forudsætninger og ved denne accept træde ind i spillets verden. Det hele forgår som en mental proces hos den person, der forsøger at spille et spil. Teorien beskriver denne verden som en cirkel. Inde i cirklen er der tale om andre regler og systemer end i den virkelige verden. Med andre ord de regler og mål, der er gældende for det enkelte spil. Accepterer man dette system, træder man ind i cirklen og bliver derved en spiller i det pågældende spil. Så længe spilleren accepterer systemet, befinder denne sig i spillets verden, hvilket er en midlertidig eksistens baseret på spillets regler og mål. Dette er, hvad der opfattes som at spille spillet. Accepteres systemet ikke, så brydes cirklen, og spilleren træder symbolsk uden for den. Sker dette er spilleren ikke længere aktivt deltager i spillet, og spillets verden er brudt, da dennes regler ikke overholdes. (Salen & Zimmerman, 2003, s. 94-98).

Et eksempel der forklarer konceptet bag den magiske cirkel er brugen af sporten fodbold. For at en spiller spiller fodbold, så skal denne acceptere de regler, der er gældende. Dette værende ting som at man bruger fødderne og offside-reglen, samt at disse regler er gældende på banen, som er spillets verden. Yderligere skal spilleren acceptere, at målet i denne verden er at score flest mål. Nægter spilleren at forsøge at opnå dette mål, eller bryder verdens regler ved måske at bruge hænderne, så brydes cirklen, og personen er derved ikke længere en del af spillet.

Den magiske cirkel virker såvel i spil hvor spilleren spiller alene, som det gør i spil, hvori der er flere spillere. Her er det blot påkrævet, at alle accepterer systemet på lige fod med hinanden. Bryder en person cirklen, kan det ødelægge spillet for de andre.

De to cirkler

I den grundlæggende teori om den magiske cirkel er der kun beskrevet en cirkel, hvori spilleren skal befinde sig i for at være i spiltilstanden. Denne teori mener vi dog er for restriktiv at benytte, hvis der skal kigges i dybden på, hvordan spillere interagerer med spillets cirkel. Spillere er alle forskellige og har derfor forskellige begrundelser for at træde ind i cirklen, ergo forskellige grunde til at spille et givent spil. Nogle spiller måske for historiens skyld, imens andre bliver mere fanget af spillets udfordringer. Hvis der er forskel på, hvorfor folk spiller et spil, så kan det antages, at der også må være forskel på, hvad der ødelægger deres individuelle cirkler og derved deres spiloplevelse.

Det interessante ved dette opstår, når flere personer spiller det samme spil, ikke nødvendigvis på samme tid, og har forskellige oplevelser af, hvad der opretholder den magiske cirkel. Her vil der opstå flere forskellige cirkler, og selvom en handling kan forårsage at en brydes, så kan andre bibeholdes. Kort sagt handler det om, at folk har forskellige mål og prioriteringer i et givent spil og derfor forskellige magiske cirkler.

I det efterfølgende bliver der redegjort for det, vi kalder de to cirkler. Teorien er basalt set, at der ikke er en, men to magiske cirkler, der dækker over spiltilstande. Disse to cirkler værende systemcirklen, der omhandler udfordring, regler og systemer, og settingcirklen, der omhandler plot, setting og indlevelse. Disse to cirkler er meget forskellige, men dækker tilsammen over de forskellige måder, at spillere træder ind i spiltilstande samt hvordan de kan brydes.

Der findes uden tvivl andre aspekter end disse to cirkler, der kan få en person til at spille et spil, såsom teknisk interesse om enten koden bag eller grafikken, måske at spille et specifikt spil, blot fordi ens venner gør, samt det en overtalende pr-reklame gør. Disse aspekter falder dog uden for problemfeltet og er derfor ikke fokuseret på.

Systemcirklen

Denne cirkel arbejder, som nævnt kort, med de regler og mål, der opbygger spillets system. Med andre ord, hvad spilleren skal opnå for at vinde spillet, og hvilke handlingspotentiale denne har til rådighed for at nå dette mål.

Det tillokkende ved denne cirkel, og grunden til at mange spillere forsøger at træde ind i den, er glæden ved at mestre et system og bruge opnåede evner til at nå et givent mål. Teoretikeren Raph Koster kalder dette koncept for "chunking" (Koster, 2005, s. 12-33). Teorien omhandler, at den menneskelige hjerne er indrettet således, at vi ser systemer i alt og ubevidst forsøger at effektivisere disse systemer, for derved at gøre vores tilværelse lettere at komme igennem. For at opnå dette, så belønner vores hjerne os med en rar fornemmelse, når vi overkommer en ny udfordring. Dette medfører, at rutiner er kedelige, da vi har mestret dem, men at overvinde nye systemer og udfordringer er tilfredsstillende.

Aktiviteter som spil og sport, der begge benytter regler og fastlagte mål, kan give denne tilfredsstillende fornemmelse ved, at vi enten vinder eller blot mestrer systemet. Den største udfordring ved aktiviteter som disse er, at hvis man har mestret systemet ikke kan bliver bedre eller lære mere, så bliver det blot en rutine. I sport vil man ofte kunne forbedre sig fysisk, men i spil er der behov for, at systemet kan holde spilleren fast i den magiske cirkel, da der ikke altid er mulighed for fysisk forbedring. Dette fører tilbage til den klassiske udtalelse, at spil handler om interessante valg (Rollings & Morris, 2003, s. 61). En spiller træder derfor ind i den magiske cirkel, når et spil er baseret på et system, som spilleren finder udfordrende og lyster at mestre. Så længe der er noget i systemet, der kan forbedre spilleren og flere aspekter der skal afprøves, så opretholdes cirklen.

At bryde cirklen kan ske på en række måder, men alle er relateret til, hvordan spilleren opfatter spillets system og dets regler.

Den mest grundlæggende måde, at systemcirklen kan blive brudt, er, hvis en spiller mener, at systemet brydes. Hvis reglerne pludselig ændrer sig, og systemet er for kaotisk, så kan det

ikke mestres. Sker dette bliver det utilregneligt, og den viden og de evner, som spilleren har tilegnet sig, mister værdi. Det handler i sidste ende om, at man ikke kan mestre noget, der er tilfældigt, og appellen ved systemcirklen brydes.

Et brud sker også, hvis reglerne bliver uinteressante for den individuelle spiller. Det er op til den enkelte at afgøre, hvornår spillets system bliver uinteressant, men faktorerne leder tilbage til, om spilleren oplever "chunking". Hvis der ikke er mere for spilleren at mestre eller flere udfordringer tilbage, så ophører systemet med at være tillokkende, og cirklen brydes. Så længe spilleren kan udforske og blive bedre, så er der bedre chance for at cirklen ikke brydes. Dog kan der også opstå situationer, hvor spilleren blot finder systemet uinteressant af andre personlige grunde, og her vil systemcirklen aldrig opstå som tilstand for spilleren. En for svær udfordring kan ikke mestres og er derfor heller ikke interessant.

Manglen på udfordring kan også skyldes et ubalanceret system. Spillere, der træder ind i systemcirklen, søger at mestre et system, men hvis systemet ikke er i balance, så kan dette falde til jorden. Hvis ikke alle handlinger er relevante for at overkomme udfordringer, har de ikke alle værdi at mestre. Et eksempel ville være et spil hvori et valg af et specifikt våben altid vil give en fordel. I dette tilfælde er der kun et logisk valg for spilleren. Sker dette, er der ikke meget tilbage at mestre, og cirklen risikeres at brydes.

Så snart et spil spilles imellem flere personer dukker der endnu en risiko op. Systemcirklen er individuel og opretholdes af den enkelte spillers fortolkning af reglerne. Hvis der er tale om flere spillere, er der derfor tale om flere forskellige systemcirkler i det samme spil, og disse kan potentielt være meget forskellige. Der kan derfor opstå situationer, hvor to spilleres opfattelse af reglerne ikke passer overens, og deres cirkler kan som et resultat heraf blive brudt. Selvom digitale spil har den fordel, at deres regler som udgangspunkt er kodet ind i spillet, kontra eksempelvis kortspil hvor reglerne ofte er en social konvention, så kan dette stadig opstå. I *City of Heroes* (Paragon Studios, 2004) er der et system, der tillader spillerne at lave missioner til dem selv og andre spillere. Intentionen var at give folk muligheden for at lave oplevelser til hinanden. Mange så dette som en mulighed for at lave missioner, der var lette at overkomme, men gav store belønninger (news.softpedia.com). I dette eksempel udnyttede en gruppe spillere et system, der var en del af spillet. Dette blev imidlertid set som snyd og brud på systemet af andre spillere. Ergo vil de implicitte, og derfor ikke påtvungne regler, ofte være en stor risiko for brud på cirklen.

Settingcirklen

Den anden af de to cirkler omhandler de mere narrative aspekter i et spil. Lige fra karakteren og plottet i et spil med dyb fortælling til den fiktive verden spillet finder sted i, samt de regler tilhører spilverdenen. På mange måde arbejder denne cirkel med mediet spil som en interaktiv historiefortælling, hvori spilleren oplever eller skaber en historie, og samtidig lever sig ind i spillets verden.

Der er to hovedgrunde til, at denne cirkel er relevant, når man snakker om spil som en tilstand for spillere. Først og fremmest har mennesker til alle tider og i alle samfund godt kunne lide historier, og de fiktive verdner de foregår i. Det er tillokkende for mange at kunne "leve" sig ind i en anden verden og opleve den. Spil kan derved være et medie, der tillader en spiller at opleve en anden verden på en interaktiv måde i stedet for blot at se, læse eller høre om den. Kombineret med grafik kan spil skabe verdner, der tilbyder spilleren nye oplevelser. Det andet vigtige aspekt er, at en historie og plot giver mening til de handlinger en spiller foretager sig i løbet af spillet. For mange spillere er der ikke meget mening i at vinde over en fjende i et spil, hvis det blot er for udfordringens skyld. Er der derimod en historie bag, hvorfor man skal besejre denne fjende, så giver det mening og værdi til handlingen. Spillet bliver derved et værktøj til at bevæge sig igennem en historie. (Adams & Rollings, 2007, s. 182-183)

Appellen ved denne cirkel er derved en kombination af indlevelse, samt at give mening til de handlinger man foretager sig. Spillere, der forsøger at træde ind i denne cirkel, søger derved at skabe en tilstand, hvor de kan få oplevelser samt skabe dem selv i den verden, de nu befinder sig i. Brydes cirklen bliver de revet ud af den fiktive verden, og spillet mister værdi og

mening for dem.

At bryde settingcirklen handler i bund og grund om, at der skal ske noget, der ikke giver mening i spillerens opfattelse af historiens kontekst, eller i den verden spiller foregår. Dette kan ske på mange måde, både på grund af spillets design, reglerne for spillet, dårlige skrevet historie eller andre spillere.

Settingcirklen kan brydes, hvis spilleren mener systemet og reglerne ikke støtter hinanden. Hvis de regler og mål, der er fremsat i systemet, ikke passer overens med den fiktive verden, hvori spillet foregår, så mister den fiktive verden overbevisningskraft. Ligesom i den virkelige verden har regler, såsom tyngdekraften, så opstiller mange fiktive verdner også regler. I eksempelvis Ringenes Herre er magi en del af verdenens regler. Et spil med udgangspunkt i denne verden ville automatisk være mindre overbevisende, hvis magi ikke er en del af systemet. Det er svært for en spiller at leve sig ind i en fiktiv verden, hvis ikke man spiller efter denne verdens regler. Dog skal det gøres klart, at dette ikke behøver at være gældende for alle spillere. For nogle spillere kan en specifik spilverden være så interessant, at systemcirklen er irrelevant.

Det andet store brud med settingcirklen er slet og ret, at der er tale om enten en dårlig fortalt historie eller ikke overbevisende karakterer og verden. Hvis ikke spilleren føler trang til at opleve historien, eller at den giver mening til de handlinger, som spilleren fortager, så brydes cirklen. Ligesom med opfattelsen af regler, så er dette et meget individuelt koncept, der er afhængig af den enkelte spillers meninger og smag.

Settingcirklen er meget afhængig af spiludviklernes evne til både at konstruere en gennemført verden samt at konstruere et narrativ, der henvender sig til spilleren og dennes smag. En forståelse for sin målgruppe er derfor nødvendig, hvis et spil forsøger at benytte denne cirkel. Uden denne forståelse mindskes chancen for at spilleren træder ind i cirklen.

Samspillet imellem de to cirkler

De to ovenstående cirkler appellerer til forskellige aspekter, som forskellige spillere finder interessante. En ting de to cirkler dog har tilfælles er, at det er meget baseret på den individuelle spiller. Der findes generelle teknikker til at gøre systemet mere tillokkende såsom at balancere designet samt fortællerteknikker til eksempelvis at konstruere mere overbevisende karakterer.

Spørgsmålet er herefter, om cirklerne kan støtte hinanden eller konstant vil være to separate tilstande.

Tilbage under settingcirklen blev der redegjort for, at denne kan være med til at styrke spillets mål og regler. Dette kan også ske omvendt, at spillets verden inspirerer til specifikke regler for spillet. Samtidig kan samarbejde imellem de to cirkler have den fordel, at spilleren forbliver længere i en spiltilstand. Hvis en cirkel brydes, så er der stadig den anden til at holde spilleren i spillet. Et samspil imellem de to cirkler er derved et godt værktøj for en designer til at sikre, at spillet har høj værdi. Dette kræver dog meget arbejde, da cirklerne stadig appellerer til individer. Med to cirkler sikres der dog muligheden for en bredere appel, da der kan appelleres til flere forskellige individer.

For en spiller, der søger at udføre transformativ gameplay, giver de to cirkler to tilstande at gøre dette i. Dette er fordi der er to cirkler at hente inspiration fra. Potentialet for transformativ gameplay burde være større, hvis spilleren befinder sig i begge cirkler.

Cirklerne kan dog også eksistere for sig selv, og spilleren kan totalt ignorere eksistensen af den anden cirkel. Koster gør det klart, at det at mestre systemet kan være en stor belønning i sig selv, og at den udfordring, der følger med, ofte kan være nok til at holde folk i spiltilstanden (Koster, 2005, s. 12-33). Systemcirklen kan derfor stå for sig selv, og spilleren kan nøjes med denne. Dette mener vi heller ikke burde overraske, da eksempelvis brætspil har været udbredt som underholdning i lang tid, og mange af disse benytter sig kun af en systemcirkel.

Settingcirklen er derimod svære at have som en enkeltstående tilstand. Den store udfordring er, at spildesignere ikke er forfattere og filminstruktører og skal derfor ikke forsøge at skabe en specifik fortælling, men derimod et spil, hvori spilleren er en aktiv del af oplevelsen (Adams & Rollings, 2005, s. 214-215). Det er altså påkrævet, at der er tale om en smule system og interaktion. Uden et system ville det også være svært for en spiller at spille spillet, eller udføre transformativ gameplay, da det kræver, at spilleren skal kunne ændre i gameplay parametre. Settingcirklen kan dog godt være den primære cirkel, da det kan være denne der styrer spillerens motiver, hvis eksempelvis spilleren vil opleve noget specifikt i verdenen. Systemcirklen vil dermed altid være en del af spillerens tilstand.





Begrebet transformativ gameplay

Følgende kapitel er en afsluttende del af den begrebsdannelse af begrebet transformativ gameplay. Målet er at tage de definitioner, der er redegjort for i de foregående definitionsafsnit, og benytte disse til at danne begrebet transformativ gameplay.

Begrebet vil tage udgangspunkt i spilteori, brugt til definitionerne, og være den hypotese som vores empiri skal efterteste. Begrebet vil derefter enten blive verificeret på empirisk grundlag, eller tilpasset til det tilgængelige data. Det endelige begreb vil være en del af svaret på problemstillingen.

Forudgående definitioner

Der er to vigtige definitioner, der er blevet opstillet igennem de foregående kapitler. De er begge vigtige for at kunne skabe, og ikke mindst redegøre for aspekterne i, et begreb som transformativ gameplay. Først vil vi se på hvordan spil opfattes i specialet, samt hvordan gameplay beskrives.

Vi har fastlagt, at spil skal opfattes som en aktivitet og en tilstand. Noget spilleren træder ind og accepterer de præmisser, der skal til for at spille spillet. Forståelsen og redegørelsen for de magiske cirkler understreger yderligere dette, samt hvordan spil er noget, der er afhængigt af det enkelte individ.

Med definition af gameplay har vi fastlagt de parametre, som opbygger gameplay. Disse værende handlingspotentiale, ønskede tilstande og modstande. Yderligere, så bliver det gjort klart, at vi ikke beskuer en specifik spiller og dennes handlinger. Gameplay handler derimod mere om, hvilke potentiale der er til stede, og hvilke muligheder spilleren har.

Begrebsdannelse

Fra starten af specialet har det været tydeligt, at inspirationen til vores undren, og derved også problemstillingen, har været de situationer, der opstår, når en eller flere spillere ændrer på spillets regler og mål. Dette kan være enten små eller store ændringer. Et koncept vi har valgt at kalde transformativ gameplay.

Benytter man de definitioner, der er redegjort for i specialet så kan vi definere begrebet transformativ gameplay. Hvis spil ses som en tilstand spilleren selv skaber og acceptere, i form af en magisk cirkel og lysten til at spille spillet, så ligger muligheden for kontrol over spillet hos spilleren. Det store skridt for spilleren er blot at udnytte denne mulighed for kontrol. Normalt forventes det, at designeren har opsat, hvad spillet omhandler, og at spilleren blot skal acceptere dette for derved at træde ind i en spiltilstand. Således spiller man spillet som intenderet. Udøver man derimod kontrol over denne tilstand, så åbnes der op for andre muligheder. Derved kan man begynde at ændre på de dele og parametre, der opbygger den tilstand. Dette kan ses om den transformative del af begrebet, da man kan transformere tilstanden spil.

Den kontrol, man kan udøve over sin egen tilstand, fokuser på de parametre, der opbygger det vi definerer som gameplay. Dette betyder, at hvis spilleren udøver kontrol over gameplay, så kan spilleren selv kontrollere, hvilke handlinger der til rådighed, hvad målet er for spillet og i nogle tilfælde hvilken modstand, der skal tages højde for. Spilleren kan med andre ord

transformere disse. Der kan være tale om, at spilleren kun forsøger at ændre en af disse parametre, men ofte vil de have indflydelse på hinanden. Hvis spillere eksempelvis sætter sig et nyt mål, så er der en god chance for en ny type modstand.

Det elementære i hele begrebet omkring transformativ gameplay er, at spilleren ændrer på den tilstand, man befinder sig i ved at transformere på de parametre, der opbygger game-playet. Spilleren overtager derved kontrollen med spillet i stedet for blot at følge de umiddelbare regler.

Følgende er vores udgave af begrebet med basis i teorien:

Transformativ Gameplay opstår, idet en spiller vælger at ændre og/eller tilpasse de parametre, der opbygger game-playet i et givent spil, og derved tilpasse sin egen mentale spiltilstand.

Begrebet, som opstillet ovenstående, stemmer overens med den undren og de eksempler der inspirerede os til speciale. Dette er dog kun den hypotese, som vores egen undren, og spilteorier har ført frem til. Det endelige begreb bliver først fastlagt når det ovenstående begreb er eftertestet og tilpasset med udgangspunkt i indsamlet viden fra empiri.

I sidste ende er målet at skabe et begreb, der er relevant både for problemstillingen, og som er gennemarbejdet nok til at være brugbar i andre fremtidige diskussioner om transformativ gameplay.





Praktisk empiri

Formålet med empiriindsamlingen kan findes i metodekapitlet, og derudover kan der læses den metodiske tilgang til indsamlingen. I kapitlet "Empiri tilgang" kan der ligeledes læses den teoretiske tilgang til indsamling af data. Dette kapitel har til formål at give indsigt i den praktiske udførsel af empiriindsamlingen.

Situationsskemaer

Under indsamlingen af data udfyldes en bestemt form for skema til at beskrive situationer, hvori der ses relevans i forhold til transformativ gameplay. Denne fremgangsmåde har tjent to formål. Først har det været inspirerende i forhold til at få meget data om den enkelte situation, da det i nogle tilfælde ellers ville være svært at huske alle vinkler på situationer, der potentielt kunne være interessante. Derudover er disse skemaer også brugt for at gøre situationerne sammenlignelige, både imellem enkelte situationer i samme indsamling, men også situationer imellem de forskellige empiriindsamlinger.

Dette er en lille udgave af et situationsskema. Udfyldte udgaver kan ses i bilaget:

Situations Navn: _____ Reference: _____

Hvad sker der:
Hvad laves der (om) på af regler og mål:
Laves der (om på) andet:
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:
Hvad mener deltageren gør det transformativ muligt:
Hvad mener vi, som designere, gør det transformativ muligt:

Som det kan ses, kræves det af nogle af punkterne i skemaet, at der spørges ind til spillernes motiver og til deres opfattelse af spillene. Svarene på disse spørgsmål kommer dermed til at være en del af beskrivelsen af en situation.

Erfaringsmæssigt fandt vi ud af, at det sagtens kunne lade sig gøre at notere, når man observerede situationer, at vente til, at der var ro blandt spillerne igen, for derefter at spørge ind til hvad der skete. Frem for at afbryde eller tvinge spillere til at forklare løbende.

Udførsel

Dette afsnit har til formål at give læseren indsigt i, hvordan den nødvendige struktur for dataindsamlingerne er opbygget. Struktur der er nødvendig for sammenligningsgrundlaget, hvilket der er redegjort for i "Empiri tilgang". Der redegøres for hvem deltagerne som gruppe har været, en praktisk forklaring af vores deltagelse og tilstedeværelse og sidst men ikke mindst, hvilke spil der spilles under empiriindsamlingen.

Try Efterskole - LAN party

Vi havde adgang til et arrangement på Try Efterskole i Nordjylland, hvor der over en weekend var arrangeret et LAN party.

Arrangementet bestod af 21 elever, alle sammen med hver deres computer i et stort fælleslokale. Skolens formål med arrangementet var, at eleverne kunne opleve at spille computer en hel weekend og måske få lidt indsigt i, hvad der kræves, hvis de selv ønsker at holde noget lignende. Skolen havde planlagt arrangementet og vores deltagelse var først planlagt efter. Vi mener, at dette kan være med til, at hele processen kan virke mindre opstillet.

Vi placerede eleverne således, at de sad ved to langborde, så det var muligt for os at gå rundt og se samtlige spilleres skærme og samtidig være i stand til at følge med i alle samtaler. Dermed havde vi kontrollen over de fysiske rammer.

Spillerne som skrevet om i denne empiriindsamling er efterskoleelever. På Try Efterskole har eleverne en alder fra 14 til 18 år. I forhold til deres erfaring med brug af computer og digitale spil er der en bred spredning blandt de 21 elever, både inden for spilgenrer, men også inden for investeret tid i spil. Eleverne kender hinanden. Nogle har på tidspunktet af arrangementet gået på skolen i halvandet år, hvor andre har i et halvt år. Igen er dette med til at arrangementet gerne skulle føles som en naturlig begivenhed frem for et opstillet eksperiment.

I forhold til vores deltagelse i arrangementet gjorde vi det, at vi hovedsagligt sad og observerede spillernes udvikling, og i nogle tilfælde deltog vi også selv i nogle spil. Hver gang vi oplevede noget, som vi anså for at være en situation med relevans i forhold til transformativ gameplay, noterede vi denne ned på de dertil indrettede situationsskemaer. For hver situationsbeskrivelse var vi rundt til de spillere, der var med til at tage beslutningen, og i nogle tilfælde også dem, der blot blev påvirket af beslutningen. Der blev spurgt ind til, hvordan de var kommet frem til deres beslutninger, hvad deres motivation var for dette, og hvad de mente, der i spillet gjorde det muligt at transformere gameplayet. Der blev dog spurgt med lidt andre ord for at spørgsmålene ville blive forstået bedre, og for at de ville passe til de enkelte situationer og spillere.

Der blev spillet en bred vifte af spil. Dem der dog havde flest interessante transformeringer af gameplay i sig var de følgende: Counter strike source(Valve, 2010) Team Fortress 2, Warcraft 3(Blizzard Entertainment, 2002) og Need for Speed World(EA, 2010). Det stod spillerne frit for hvad de ville spille, men vi havde dog i løbet af weekenden arrangeret nogle konkurrencer for at få ensrettet, hvad de spillede og dermed få dem til at spille sammen, frem for imod andre over internettet.

Minecraft – LAN Party

For at undersøge en anden ende af det spektrum af transformativ gameplay vi har skrevet i vores inspirerende eksempler har vi holdt endnu et LAN party. I dette tilfælde for en vennegruppe, der var med på ideen om at spille spillet Minecraft. Minecraft var valgt baseret på en ide om, at det er et spil, der ikke præsenterer spilleren for et mål. Vi havde dermed en forudannelse om, at spillet ville give anledning til, at mange regler og mål ville blive bestemt af spillerne selv.

Fem deltagere var inviterede og mødte op til, hvad vi kaldte et Minecraft LAN. Praktisk krævede dette, at vi lokalt stillede en server op og lavede plads til at deltagerne kunne komme og spille med deres egne computere. Arrangementet var sat op af os med formålet at indsamle empirisk data om transformativ gameplay, men spillerne var i forvejen interesserede i at få lavet en server, så de kunne komme til at spille spillet, med eller uden os. Dette skrives for at give indsigt i, at spillerne gerne ville hjælpe os, men rent faktisk kom for at spille spillet.

Der blev spillet 16 timer i træk til vores arrangement, og spillerne fortsatte uafhængigt af os dagen efter, og i skrivende stund eksisterer serveren stadig. Spillerne var igen placeret, så vi som observatører kunne se deres skærme og overheøre samtaler.

Deltagerne var en gruppe venner, der i gennem flere år har indsamlet erfaring med en række, digitale og nondigitale, spil i fællesskab. Deres alder varierer imellem 22-26 år. Tre af de fem deltagere havde erfaring med at spille Minecraft forudgående for arrangementet. Dette gav nogle spændende situationer i forhold til at observere, hvordan spillere med erfaring forklarede de nye spillere, hvad formålet var med et spil, der ikke fra udviklerens side har et specifikt opstillet mål.

Vores deltagelse i dette arrangement var meget lig, den deltagelse på Try Efterskole. Der var dog en meget høj koncentration af relevante situationer, så efter at have nået et niveau, hvor vi følte at emnet var mættet, stoppede vi med at notere alle situationer og ledte kun efter nye typer af observationer.





Aksial analyse

Følgende kapitel er analysedelen af specialet og derved det trin, hvori der opnås den nødvendige viden til at kunne svare på problemstillingen

I kapitlet eftertestes det begreb, som vi har opstillet igennem en teoretisk baggrund. Spilleres brug af transformativ gameplay studeres, og hvorvidt det kan implementeres fra en designers vinkel.

Selve analysen tager, som beskrevet i metoden, udgangspunkt i den aksiale og selektive tilgang. Herved er empirien blevet gennemgået. I den proces er der dannet nogle omdrejningspunkter for de observerede situationer, disse kaldes akser. Hver af disse akser omhandler et emne, der er relevant for forståelsen og anvendelsen af transformativ gameplay. Der vil for hver akse blive redegjort for, hvad disse omhandler, samt om de har indflydelse på eller er afhængige af andre akser. Alt dette baseres på de indsamlede observationer, der kan findes i bilaget.

Askerne er dermed omdrejningspunkter for den følgende analyse. Først findes der her en liste over de akser, hvorom vi har fundet det relevant at fokusere vores analyse.

- Opfattelse af handlingspotentialer
- Skabelsen af egne mål
- Analoge løsninger
- Fairplay
- Delmængde af valg
- Spillere er summen af deres erfaring
- Brud på spillets præmis
- Brug af settingcirklen
- Rollefordeling
- Motivation
- Accept af transformativ gameplay

Der vil for hver akse blive gennemgået følgende tre punkter:

Begrebet transformativ gameplay: Det første punkt vil være at holde aksens op imod resultatet af begrebsdannelsen for derved at forholde begrebet til det empiriske data. Uden dette punkt vil begrebet kun have værdi som et teoretisk begreb og ikke som noget med baggrund i empirien. Det teoretiske begreb er som følgende:

"Transformativ gameplay opstår, idet en spiller vælger at ændre og/eller tilpasse de parametre, der opbygger gameplayet i et givent spil og derved tilpasser sin egen mentale spiltilstand."

Der vil her blive set på, hvorvidt hver akse er med til at støtte op om begrebet, om der er modstridende punkter, eller hvorvidt der er noget, der skal tilpasses.

Spillernes brug: Dette punkt fokuserer på spillernes forhold til transformativ gameplay i den givne akse, samt hvordan spillerne beskuer dette forhold. Det interessante her er anvendelse, men også hvor meget spillerne er klar over de handlinger, som de fortager sig.

Implementering: Her fokuseres der på hvilke overvejelser potentielle designere kan gøre sig angående aksen og dennes forbindelse til transformativ gameplay. Som det er gjort klart i metoden, søger vi ikke at komme med designværktøjer, men mere at redegøre for sammenhængen mellem aksen og spildesign.

Alle observationer fra de to empiriindsamlinger vil være at finde i bilaget. De vil være inddelt systematisk og med referencer til specifikke observationer. Følgende system benyttes for at øge læsevenligheden.

- EIB X: Refererer til data indsamlet på efterskolen. X repræsenterer nummeret på den givne observation
- MC X: Refererer til data indsamlet fra Minecraft LAN. X repræsenterer nummeret i den givne observation.
- MC [bogstav]: Referer til det andet sæt data fra Minecraft LAN. Bogstavet repræsenterer rækkefølgen alfabetisk.

Der er tale om to dataindsamlinger fra Minecraft LAN-party'et. Dette skyldes, at hver observatør fokuserede på forskellige deltagere. Den alfabetiske og numeriske rækkefølge passer tidsmæssigt cirka overens, så MC 1 og MC A skete på cirka samme tid.

Opfattelse af handlingspotentialiet

Dette emne omhandler spillerens forståelse af hans eller hendes handlingspotentialer. Handlingspotentialiet, som er beskrevet i kapitlet, hvori gameplay defineres, er en delmængde af, hvad spilleren kan gøre både i og uden for spillet. Det er den delmængde af handlinger, som spilleren må gøre som person og stadig forblive i den samme spiltilstand. Alle spillere spiller et spil med samme tekniske udgangspunkter, når de sætter sig ved deres computer med det samme spil. Spillernes opfattelse af, hvad deres handlingspotentialer er, kan dog være forskellig.

Vi ser i MC 2, at en spiller ikke kender til sit handlingspotentialer og spørger ind til det. En erfaren spiller forklarer ham ikke, hvad hans mål er, men hvordan hans strategier og handlinger kan lede ham til et potentielt mål. Den nye spillers opfattelse af handlingspotentialiet er hermed skabt på en større baggrund, end det han kan se og selv opleve igennem spillet. Det er i dette tilfælde interessant at kigge på, at den erfarne spiller vælger en bestemt del af spillets funktionalitet og forklarer den til den nye spiller. Dermed er gameplayet formet på en bestemt måde, baseret på den erfarnes spillers valg. I MC M spørger spillere igen ind til, hvad den normale procedure er i Minecraft i forhold til at have fundet en hule. Det svar, han får, er en forklaring af en andens spillers procedure i lignende tilfælde. Denne procedure bliver godtaget som den "rigtige" måde at håndtere en sådan situation på. Det er langt fra den eneste måde at reagere på og bestemt heller ikke en metode beskrevet eller intenderet fra udviklerens side. Dermed ses det igen, at spillerens opfattelse af, hvilke muligheder, der kan eller må tages, er defineret af andre spillere.

I EIB 6 og MC B ser vi eksempler på, at spillerne diskuterer, hvad der er en del af det regelsæt, der spillers efter. I MC B ses derpå om koordinator, der kan tilgås som en del af spillets debugging, må bruges til at navigere medes. Debugging der ellers normalt bruges til at teste for fejl i spillet. I EIB 6 beskyldes en spiller for at snyde, idet han videregiver informationer til holdkammerater efter at være død i spillet. Spillerne påvirker i disse diskussioner, hvilke funktionaliteter der må anvendes for stadig at være i en spiltilstand, der stemmer overens med de andre spilleres. I disse tilfælde er det også et spørgsmål om, hvorvidt nogle muligheder tæller som "snyd". Spillere, der bevæger sig uden for det, de andre spillere opfatter som handlingspotentialiet, vil blive opfattet som snydere. Snyd er i disse tilfælde noget subjektivt. Det er den fælles opfattelse af handlingspotentialiet, der bliver taget udgangspunkt i, ikke nødvendigvis reglerne der hører til spillet.

I MC I er der observeret en situation, hvori en spiller dikterer regler om, at andre spillere ikke må slå hinanden ihjel. Dermed påtvinger han sin opfattelse af handlingspotentialiet som værende gældende for de andre spillere. Om samme akse ses det i MC J, at der diskuteres, hvorvidt det er okay at bruge et tredjepartsprogram til at lave om på spillets verden for at spare tid, eller om dette er at gå over stregen i forhold til, hvad man må for stadig at spille spillet. I begge tilfælde er det spillernes egne opfattelser af handlingspotentialiet, der er det gældende.

Begrebet transformativ gameplay

En spillers handlingspotentialer er et parameter, der er med til at definere spilleres oplevelse af gameplay i et spil. En spillers handlingspotentialer, er som beskrevet hans eller hendes eget i form af, at det er dennes opfattelse af handlingspotentialiet, der er gældende for hans eller hendes spiltilstand. Ændres der i spillerens opfattelse af handlingspotentialiet, ændres der derved også ved spillerens opfattelse af gameplayet. Med udgangspunkt i dette ser vi, at observationerne fra denne akse stemmer overens med vores definition af begrebet transformativ gameplay.

Når en spillers opfattelse af handlingspotentialer ændres, ændres der dermed i et gameplay parameter. Det leder til transformering af gameplay.

Spillernes brug

Er der flere spillere, der deltager i et spil, er det ofte vigtigt, at disse har en fælles forståelse af handlingspotentialer. Det er derfor vigtigt i situationer, hvor en spiller ønsker at lave om på regelsættet, at der opnås en forståelse blandt deltagende spillere om, at de nye regler er gældende. Som det kan ses i empirien omhandler dette ofte både om, hvad de andre spillere finder underholdende, og hvad de finder fair. Det skal her siges, at det er spillerne som en gruppe, der forsøger at opnå en konsensus. Hvilket vil sige, at spilleren, der selv har foreslået transformeringen, løbende kan have indflydelse på beslutningen om accepten af transformeringen. For at en spiller kan undgå at blive kaldt en snyder, er det derfor vigtigt, som spiller, både at have indsigt i spillets operationelle regler, men også hvad den gruppe, der spilles med, har af regler.

Implementering

Spillere kigger på, hvad der er i spillet og drager beslutninger ud fra det. Det vil sige, at deres opfattelse af handlingspotentialer i første omgang i høj grad er baseret på, hvad og hvordan de bliver præsenteret for spillets og dets gameplay. Her kan der, som beskrevet i definitionen af gameplay, være elementer, der præsenterer gameplayet, der ikke i sig selv er en del af det. Et enkelt eksempel kunne være et rødt kryds på et skilt. Et sådan skilt vil ikke være en del af gameplayet, men da den gængse opfattelse af et sådan skilt vil være noget i stil med "Adgang forbudt", vil dette skilt have en indirekte indflydelse på spillerens handlingspotentialer.

Hvis man ønsker at muliggøre, at spillere selv kan tage beslutninger i forhold til handlingspotentialer, er vi overbevist om, man som udvikler ikke må lade nogen dele af funktionaliteten være mere effektivt, bedre eller på anden vis overskygge andre dele. Spilleren skal have friheden til at vælge og vrage imellem funktionaliteter.

Hvis vi ser på et konkret eksempel i MC B, hvor en spiller ønsker at vide, om det er godkendt at bruge koordinater til at navigere i spillet, er det forståeligt, at der er lidt usikkerhed blandt spillerne om adgangen til disse koordinater er en del af spillet, idet spillet måske kun giver adgang til koordinaterne som en del af en debugging metode. Ikke desto mindre er det et effektivt værktøj til at koordinere efter. En alternativ tilgang til dette kunne være, at spilleren, der oprindeligt laver serveren, kunne beslutte, om koordinater skulle være slået til eller fra på den pågældende server. På denne måde ville der fra udviklernes side ikke være guidet til, hvad der skal være en del af spillernes handlingspotentialer. På denne måde justeres gameplayet stadig af spillerne, men det er designeren, der bevidst har muliggjort det.

Skabelsen af egne mål

Denne akse omhandler, at spillere kan ændre deres mål. Spilleren vælger enten at ignorere det allerede eksisterende mål eller blot at opstille et nyt mål, hvis der ikke findes et. Der er kun blevet observeret i vores Minecraft empiri, at spillere opstiller eller ændrer i deres mål. Minecraft har ikke fra designets side et opstillet mål, så det kan antages, at manglen på et fastsat mål fra spillets side tydeligt lægger op til, at spillerne selv skal skabe deres mål.

Der er forskellige udgangspunkter, hvorfra spillerne kan sætte deres egne mål. Observationerne MC 10, MC 11 og MC H viser meget tydeligt, at spillerne her sætter nogle få af sådanne mål. Disse mål giver ikke spillerne nogen praktisk fordel i spillet, men findes blot spændende at opnå for spillerne. Spillerne ligger blandt andet meget vægt på, at de bygninger, som de bygger, skal have en æstetisk værdi, som de finder tilfredsstillende. Dette ændrer ikke på noget i spillets regler og mål, ud over at give værdi til spillerne.

På den anden side så viser en række observationer, såsom MC 1, 4 og 9, at mål også kan opstilles, fordi det giver spillerne en praktisk fordel. Hvad enten denne fordel tillader dem at overkomme spillets farer ved at bygge et skjul eller gøre det lettere at opnå det næste mål ved at bygge bedre værktøj. Sidstnævnte mål kan kaldes delmål, da de ofte tillader eller hjælper spilleren med at komme nærmere et mere langsigtet mål.

Tager man ovenstående i betragtning, så mener vi, at denne akse også er meget afhængig af en del andre akser.

Først og fremmest er det meget vigtigt, hvilke magiske cirkler spillerne befinder sig i. Så snart der bliver truffet valg, der ikke har nogen praktisk fordel, så er det klart spillerne er i settingcirklen. De mål, som de sætter sig skal, derfor have en værdi i denne cirkel. I MC 11 ses det meget tydeligt, at spillerne mener, at hvis ikke deres mål er "fedt", så har det ingen værdi for dem.

Erfaring, både fra spillet og udefra, kan også have stor indflydelse. I MC 4 ses det tydeligt, at den erfarne spiller sætter et mål, der giver hele holdet en fordel videre fremme. Et mål der derved har en mere praktisk anvendelse, end et mål der er sat med settingcirklen i tankerne. Dette er muligt grundet spillerens erfaring med spillet. Potentialet for de praktiske mål kan derfor være større, desto bedre man forstår reglerne i spillet, da man skal forstå reglerne for at bedømme, hvad der er praktisk. Samtidig kan erfaring fra andre oplevelser også have en indflydelse. I både MC 4 og MC 10 er målet at bygge et fort, men begge målsætninger er tungt inspireret af erfaring opnået andre steder. I disse eksempler er det erfaring fra barndommen og et andet spil.

En sidste akse, hvis omdrejning overlapper med denne, er aksen analoge løsninger. Spillere har altid muligheden for at sætte deres egne mål. Spørgsmålet er blot, om de mål er interessante for spilleren. I et skydespil kan en spiller godt sætte det mål at vinde med et specifikt våben. Dette er dog kun en afart af spillets oprindelige mål, som er at skyde fjenden. Et interessant mål i derimod originalt, hvor de fleste aspekter af målet er bestemt af spillerens ønsker. En stor faktor, for hvorvidt dette er muligt, er, at spilleren har friheden til at handle, som denne ønsker. Potentialet for spillerskabte interessante mål er derved bedre, hvis der er frihed til at handle.

Begrebet transformativ gameplay

Mål er et parameter, der er med til at opbygge det vi i specialet har defineret som gameplay. At opstille sit eget mål er derfor spilleren, der tager kontrol med dette parameter og tilpasser det efter eget ønske.

Aksen passer derved i fuld overensstemmelse med det teoretiske begreb.

Baseret på specialets empiri, optræder denne akse ikke på kryds af spilgenrer. Ingen observationer, der tog udgangspunkt i de mere konkurrenceprægede spil fra efterskolens LAN partiet, hvori spillerne spillede imod hinanden, passede med denne akse. Forskellige genrer af spil, har derved svære eller lettere ved at indeholde denne akse.

Spillernes brug

I ovenstående gøres det klart, at der er forskel på, hvorvidt spillere skaber deres egne mål baseret på genre. Dette kan betyde, at spillerne udfører en transformation med denne akse, når spillet lægger op til det. Minecraft har ikke noget fast mål, og spillerne skal derfor sætte deres egne. I sidste ende vil det dog altid være op til, hvilken tilstand spillerne søger. Hvis de mål spillet stiller passer overens med dem spillerne søger, så er der ikke noget grundlag for at skabe egne mål.

Implementering

Hvis en designer vil give spillerne friheden til at sætte sine egne mål, så er der nogle vigtige elementer, som empirien har påvist, at der skal tages højde for.

Som nævnt kan det være en god ide at give spilleren frihed i sine handlinger, for at spilleren derved selv kan opstille interessante mål og ikke blot mål, der er mindre variationer af de allerede eksisterende.

Yderligere er det også vigtigt, at man ikke straffer spillerne for specifikke valg. Hvis spillerne føler, at nogle valg ikke er gode, eller man ligefrem bliver straffet for dem, så er de ikke tillokkende. Hvis disse "dårlige" valg er nødvendige for at opnå spillerens mål, så bliver spiller indirekte straffet for at sætte det mål. Friheden er stadig til stede, men mange spillere vil ikke fortolke det som frihed. I MC 9 vælger spilleren at stjæle landsbyboernes gulv. Mange ville opfatte dette som en nedrig handling, og i mange spil ville det blive portrætteret som en forkert handling. I Minecraft møder spilleren ikke mere modstand her, end han havde samlet træ ved at fælde det. Spilleren kan derfor sætte sig eget mål og opnå det, som han vil.

Et sidste interessant aspekt, der kan anvendes ved udvikling, blev gjort tydelig i situationen MC H, hvor spillerne sætter et mål baseret på noget, de oplever i spillet. I dette tilfælde beslutter de at bygge en borg, fordi der netop var et lille bjerg, der passede til det. En spilverden med mange forskellige ting, kan derved have flere potentielle kilder til inspiration. Her skal der dog gøres opmærksomt på, at placerer en designer et objekt i spillets verden, der ofte vil inspirere til et bestemt mål, så er der potentielt ikke tale om en muliggørelse af transformativ gameplay, men måske rettere en skjult målsætning. Et andet aspekt ved denne tilgang er, at hvis spillets verden fyldes med for mange inspirerende elementer, så kan spillerne have svært at abstrahere fra dem. I sidste ende vil det altid afhænge af, hvordan den enkelte reagerer på det, der opleves i spillets, og de forbindelser, der skabes hos en sådan spiller.

Analoge løsninger

Denne akse omhandler det, som vi har valgt at kalde analoge løsninger, med hvilket der menes et potentielt uendeligt antal løsninger. Omdrejningspunktet er situationer, hvori spillerne har total frihed til at imødekomme eventuelle udfordringer i spillet samt vælge deres egne løsninger. Dette er i kontrast til blot altid at vælge blandt bestemte valgmuligheder, der er præsenteret af spillet og dermed designeren. Aksen omhandler derfor ikke blot, at spilleren skal have mange valg at løse problemer med, men at spilleren har frihed til selv at finde på løsninger.

I MC A, hvor spillerne jages og dræbes af monstre, foreslår en spiller, at gruppen blot graver sig selv ned, venter til solen kommer op, og monstrene er forsvundet. Selvom forslaget bliver afvist, så viser det et eksempel på, at spillerne selv finder på en løsning. Spillerne har et problem i form af monstre, men hvordan de klarer det problem, er op til dem, inden for de rammer der danner spillet. I Minecraft er der et ikke et endeligt antal muligheder for spillerne til at løse det. Tværtimod kan spillere finde på alt lige fra at grave sig selv ned og derved ignorere problemet, til at gå til angreb, som det ses, at spillerne gør i MC E.

Friheden til at lave sine egne løsninger har stor indflydelse på transformativ gameplay og giver muligheden for spillere til at kunne opstille nye regler og løsninger i deres version af spil, samt giver noget af den frihed nødvendig for spillerne til at opstille egne mål. Argumentet er her, at spillerne med meget frihed har muligheden for netop at ændre i de parametre, som de lyster uden, at det bliver straffet fra spillets side.

Spillernes egne løsninger kan være med til at opstille nye regler, der er en del af gameplayet fremover. I MC M snakker spillerne om, hvad deres procedure er, når nye huler skal udforskes. Spillerne kan gøre, hvad de vil og finder på deres egne metode til at gøre det. En metode, som blev gentaget flere gange senere. Spilleren har derved brugt deres løsning til at opsætte et nyt sæt regler, som de følger, når der skal udforskes huler. Deres løsning på det første problem har resulteret i et nyt regelsæt..

Det kan ses i denne akse, at spilleres evne til at lave egne løsninger er relateret til den mængde frihed, spillerne er givet. I MC 7 ses det, at spillerne har behov for lys, men ikke er i besiddelse af den nødvendige resurse, kul, til at lave fakler. Derfor beslutter nogle spillere sig for blot at tage faklerne fra den computerskabte landsby. Spillerne giver udtryk for, at det er en ligeså god ide som at lave dem selv, da landsbyboerne ikke yder modstand. Spillet prøver derved ikke at stoppe spillerne, men lader dem blot gøre, som de vil. Frihed kan derfor være mere end nødvendigt.

Begrebet transformativ gameplay

Analoge løsninger kan tillade transformativ gameplay, fordi det tillader spillerne at opsætte andre regler og løsninger. Et spil med et bredt og frit handlingspotentiale giver derved god mulighed for transformativ gameplay.

I forhold til vores opstillede begreb ændrer det ikke noget, men passer godt overens med det, da analoge løsninger tillader spilleren at ændre på gameplayet, hvilket er en del af begrebets kerne.

Spillernes brug

Frihed til selv at lave løsninger tillader spillerne en masse frihed relateret til transformativ gameplay. Aksen omhandler ikke en handling, som spillerne gør, såsom eksempelvis det at fordele roller, men rettere udvidet handlingspotentiale. Aksen omhandler friheden til at handle, som spillere ønsker. Denne frihed åbner op for mange andre aspekter inden for transformere gameplay. Spillerne behøver derved ikke at være klar over, at de handler frit efter egen

overbevisning, selvom det har stor betydning for deres brug.

Implementering

Ved implementeringen af et stort handlingspotentiale kræves der to ting. En stor mængde arbejde i den tekniske implementering, således at spilleren har den nødvendige frihed til sine handlinger samt et design, der ikke blot tvinger spilleren i en bestemt retning.

Der stilles store krav på den tekniske side for, at spillere har muligheden for overhovedet at gøre og handle, som de vil. Dette kræver, at spillets system ikke blot tager højde for nogle specifikke løsninger, men derimod understøtter en bred vifte af handlinger og måder at interagere med spillet. I Minecraft løses dette ved, at spillerne kan placere og bygge, hvad de vil, ud af givne resurser og endda fremstille nye resurser. Frihed er ikke relevant, hvis ikke man har værktøjet til at udnytte det.

Frihed i designet er et andet aspekt, der kan være nødvendigt. Hvis spillerne blot befinder sig i en lang gang med en masse fjender og et våben, så er det ikke megen frihed. Det er vigtigt, at spilleren har frihed til at gå til hver udfordring på egen måde og i eget tempo. Yderligere er det også vigtigt, at spillerne ikke bliver straffet for specifikke valg. Hvis spillerne træffer et valg, og et aspekt af dette valg gør det meget svære end alternativer, så vil der være en risiko for, at spilleren ikke tager et sådan valg. Skulle dette være tilfældet ville spillerens opfattelse af handlingspotentialet indskrænkes.

Fairplay

Denne akse er bygget om situationer, hvori spillere forsøger at justere spillets gameplay for, at spillet skal foregå på en måde, der opfattes som mere retfærdig. Disse transformeringer er udelukkende observeret i de konkurrenceprægede spil fra LAN-party på efterskolen. Spil, der ikke indeholder et konkurrenceelement, hvori at "vinde" er et del af spillernes målsætning, har ikke brug for disse justeringer i og med, at fairplay og balance ikke er en nødvendighed, hvis fokus ikke er på at modarbejde hinanden.

I et konkurrencespil vil der altid være tale om en gruppering af spillere. For at der kan laves om på reglerne skal der, som beskrevet i afsnittet "Accept af transformativ gameplay", opnås en accept af det nye regelsæt. Vi ser i situationen EIB 5, at spillere gerne vil lave om i handlingspotentiallet. Argumentet er, at de nye ændrede regler ville være mere fair, men forslaget bliver nedstemt, da de andre spillere ikke anser den eksisterende regel som unfair. Dette skaber en interessant vinkel på, hvad der opfattes som fair. I aksen om "delmængder af valg" ser vi, at spillere, og forfatterne Adams og Rolling, mener at symmetri er en nem måde at skabe et konkurrencepræget spil, som spillere vil opfatte som retfærdigt. Vi mener dog ikke, at symmetri altid er det samme som et fair spil. Symmetri i spil er et udtryk for, at de forskellige spillere har det samme udgangspunkt. Dette udgangspunkt er dog ikke en konstant, da spilleres situationer kan skifte og derved give forskellige fordele og ulemper. Spilleren kan derved ende i situationer, hvori deres ulemper mindsker deres mulighed for at vinde. Symmetri garanterer derfor ikke nødvendigvis en konstant fair balance imellem spillerne.

Spilleres motivation og denne akse er tæt forbundet. Søgen på et fair spil kan være spillernes motivation.

Denne akse krydser desuden med afsnittet om "Delmængde af valg". Hovedsagligt på grund af, at spillere ofte bruger symmetri som argument for fairplay. Altså, at en ny fælles delmængde af valg vil være fair at spille med, i og med at den er symmetrisk og dermed fair.

Definition

I situationer i denne akse transformere spillerne på handlingspotentiallet, og derved på et af parametrene i gameplay, præcist som beskrevet i begrebet. Som det gøres klart i det ovenstående, så er fairplay en motivation for at ændre i gameplay parametrene. Det lader ikke til, at typerne af motivationer påvirker, hvorvidt gameplay transformeres.

Spillernes brug

Spillerne ønsker, som beskrevet, ikke at spille unfair spil, hvad enten det er for at vinde på hæderlig vis eller for ikke at tabe i situationer, som de ikke har chancer for at vinde i.

Der virker ikke til at være nogen kvaler ved at lave om i et regelsæt, der er defineret af et hold udviklere. Spillerne virker til at dømme sig selv som værende vidende om, hvad der er fair i deres situationer.

Begge ovenstående dele er nødvendige, før vi observerer relateret til denne akse.

Implementering

Det må oftest være udvikleres hensigter at sørge for fairplay i deres produkter. Ikke desto mindre kan dette være en udfordrende opgave. Med basis i vores empiri må man, som udvikler, forvente, at spillere vil tilpasse reglerne med basis i deres egen opfattelse af fairplay.

Implementering er ikke speciel relevant i forhold til denne akse, da det som sagt altid er hensigten at have balance i et givent spil.

Et aspekt vi finder interessant i forhold til transformativ gameplay er, hvorvidt man, som udvikler, kunne drage nytte af at observere spillere spille produktet efter udgivelse. Ved sådanne undersøgelser vil det kunne observeres, hvordan spillerne transformerer gameplayet. Der ville derefter kunne tages stilling til, om disse transformeringer skal implementeres som en del af spillet og muliggøres ved at tilbyde opdateringer.

Delmængde af valg

Fokus for denne akse har været på situationer, hvori spillere med udgangspunkt i en række valgmuligheder laver en mindre række valgmuligheder.

Denne akse er skabt, fordi vi har observeret, at netop denne måde at transformere gameplay på ofte går igen både på kryds af spil og spilgenrer. I EIB 2 og 4 vil en spiller gerne begrænse spillernes valg til kun at kunne vælge sniper karakteren i Team Fortress 2, frem for nogle af de andre ni karakterer. I EIB 7 foreslår en spiller at spille med en bestemt pistol og røggranater i Counterstrike, der ellers giver spillerne et bredt udvalg af 27 forskellige våben. I en fjerde situation opnås der i EIB 10 enighed om, at spillere må vælge den helt, de ønsker at spille ud fra en liste i spillet Warcraft 3, men der fjernes et antal af helte fra listen.

Disse begrænsninger af valg er udelukkende observeret i spil, hvor konkurrence er en del af gameplayet. Det er som udgangspunkt ikke muligt at lave om på modstanderes udstyr i spil, hvor modstanderne er computerstyret, og slet ikke imens spillet er i gang. Så snart der er flere mennesker involveret, vil der imellem disse mennesker kunne indgås aftale, der vil fungere udenom de tekniske specifikationer.

Noget vi ser tæt koblet til dette emne er, at spillerne gentagende gange bruger symmetri som et argument for at vinde de andres accept af et forslag. Adams og Rollings skriver, at symmetri er en nem måde for udviklere at lave spil, der er fair (Adams & Rollings, 2007, s. 368). Det virker umiddelbart til, at de spillere, vi har observeret, har den samme opfattelse af symmetri som fairplay. Der ses i aksen om fairplay nærmere på, hvordan symmetri ikke nødvendigvis er en direkte forbindelse til fair situationer.

Begrebet

I situationer, der udgør denne akse, ser vi, at spillerne foreslår en ændring til en delmængde af spillets umiddelbare valgmuligheder. En sådan ændring vil påvirke alle deltagende spillers handlingspotentialer. Afhængigt af hvorvidt disse forslag bliver godkendt af de andre spiller, sker der en ændring i spillernes opfattelse af handlingspotentialer, og dermed transformeres gameplayet.

Disse ændringer stemmer derfor godt overens med den beskrevne definition af transformativ gameplay.

Spillernes brug

Spilleres motivation for specifikke ændringer kan der læses mere om i aksen om motivation. Uafhængigt af motivationer virker delmængder af valg til at være en let tilgængelig måde at transformere gameplay. Der skal ikke findes på nye regler og mål til ændringer, men blot afgrænses mængden af valg. Denne proces virker til, for mange spillere, at være overkommelig.

Implementering

Som udgangspunkt er det ligetil, hvordan man kan give spillerne mulighed for at genskabe de typer af situationer, der udgør denne akse. Ved at give spillerne mange valg i et konkurrencepræget spil vil det med sandsynlighed inspirere spillere til at forsøge forskellige delmængder. Spillernes hensigt er at finde ud af, om der lægger noget ekstra underholdningsværdi i det, eller om spillet blive mere fair efter deres egen holdning.

Som udviklere kan man også overveje at implementere muligheden for at bestemme, hvilke valgmuligheder spillere skal have, når der opstartes en spilsession. Altså at give rettigheder til den der starter spillet for i starten, løbende eller begge dele at ændre på, hvilke delmængder af valg spillerne har adgang til.

Spillere er summen af deres erfaring

Aksen her omhandler, at spillernes valg og tanker bag er et resultat af den erfaring, som de har samlet både igennem deres almindelige dagligdag, men også fra deres erfaring med spil. Den grundlæggende tanke bag aksen er, at spillere har lettere ved at komme med ideer, hvis der kan skabes en forbindelse til noget, de har oplevet før. Hvad enten det er en direkte forbindelse eller blot inspirationer. Derved har en spillers erfaring stor indflydelse på, hvordan den enkelte kan transformere gameplay.

Erfaringen fra spil er en stor del af de observationer der udgør denne akse. Erfaringen fra tidligere oplevelser med et givent spil kan være afgørende for, hvordan man handler, hvis man spiller det igen. Dette ses tydelig i MC F, hvori spilleren bygger en piedestal for en sikkerheds skyld og efterfølgende forklarer, at det var noget, som han havde gjort tidligere i en spilsession i Minecraft. Lignende ses det i EIB 7, hvor spillerne vælger at opstille en ny regel af brug af våben. En regel som ham, der udformer ideen, omtaler som normal. Regelændring er oplevet før, og derved er tanken ikke ny, men inspireret af erfaring.

Studerers erfaringer der ikke kommer fra det spil, der spilles, er der ofte tale om to typer erfaringer, der er relevante.

Den første er erfaring fra andre spil og spiloplevelser. I MC 10 forklarer spilleren, at en del af hans inspiration til gruppens nye borg er inspireret fra et andet spil. I dette tilfælde bliver den oplevelse brugt som en måde at forklare de andre spillere om ideen, da spilleren mener, at de har delt denne erfaring. Det ses i dette eksempel, hvordan en oplevelse fra en andet spil var brugbar i denne situation og udgjorde den nødvendige inspiration.

Oplevelser og erfaring fra livet uden for computerspil er den anden type erfaring. Et eksempel på dette ses i MC 3, hvor spilleren bliver inspireret til at bygge et specifikt fort, magen til et han byggede som barn. Derved er der tale om en oplevelse, som spilleren forsøger at gengive i spillet. Spillerens erfaring har givet ham et mål. Det interessante er, om spillere med en større mængde erfaring har lettere ved at transformere gameplay, da de har flere erfaringer at trække på. Vi kommer frem til, at spillerne ikke har lettere ved det, da det stadig er op til den enkelte af lave forbindelsen mellem en erfaring og noget i spillet, men mere erfaring giver derimod bare et større potentiale at hente ideer fra.

De observationer relateret til denne akse kan ikke sættes op som handlinger på samme måde som det at sætte sit eget mål. Derimod er der mere tale om noget, der for mange er udgangspunktet i den proces, det er at transformere gameplay. Det kan være svært overhovedet at komme i gang med at foretage valg, hvis ikke man bliver inspireret til det, og heri er erfaringen et vigtigt element. Derfor har aksens stor indflydelse på mange af de andre akser. Det kan være svært enten at sætte sit eget mål, fordele roller eller blot at handle uden for spillets rammer, hvis ikke man et grundlag for at træffe disse beslutninger. Erfaring kan være dette grundlag. Dermed kan erfaring fra andre spil og virkeligheden være et af de første skridt i den proces det er at transformere gameplay.

Begrebet transformativ gameplay

Som nævnt i ovenstående så omhandler denne akse ikke en proces, som eksempelvis det at sætte sit eget mål, men mere et grundlag for processen. For mange spillere kan det være en nødvendig faktor, for at transformativ gameplay overhovedet kan opstå.

Dette gør, at aksens ikke på alle punkter relaterer til det opstillede begreb transformativ gameplay, da det ikke passer ind med parametre i gameplay. Dog passer det overens med, at man som spiller søger at tilpasse spillet sin egen mentale spiltilstand, som ofte kan være afhængig af spillerens erfaring.

Spillernes brug

Denne akse kan være hele grundlaget for en spillers valg og derved til det transformativ gameplay, der eventuelt skabes. Et vigtigt aspekt af dette er, at selvom det kan være en afgørende faktor, så behøver spilleren ikke være klar over, at man bruger sit erfaringsgrundlag. Det kan derfor være svært at observere, om spillerne bruger det, da det let kan være noget ubevidst.

Om det er ubevidst eller ej, gør ikke akse mindre relevant, da den stadig er med til at definere den tilstand, som spillerne søger at skabe i spillet.

Implementering

En stor udfordring ved at implementere brugen af erfaring er først og fremmest, at erfaring altid vil være afhængig af den enkelte spiller og deres erfaringsgrundlag. Dette er gældende både for spil- og generel erfaring. Det kræver derfor en god forståelse for sine spillere, og den erfaring de normalt har at gøre sig tanker omkring dette. Der er to tilgange, som en designer kan tage.

Først og fremmest kan designeren bruge elementer i spillet, for hvilke der er god chance for, at spilleren kan forholde sig til. I MC G ser vi, hvordan spilleren bruger kaktusser til at bygge en mur, der dræber angribende monstre og siger, at det har han gjort før i Minecraft. Dette kræver dog tilstedeværelsen af kaktusser det sted, hvor spillerne befinder sig. Det er i dette eksempel tilstedeværelsen af kaktusserne, der gør forskellen for spilleren. Tilstedeværelsen af bestemte objekter kan derfor inspirere til en bestemt anvendelse deraf gjort i en tidligere erfaring. En slags udnyttelse af de associationer, der kan skabes imellem et specifikt objekt og en erfaring. Dette kunne gøres ved at benytte objekter set i andre lignende spil, ting der er almene i virkeligheden eller ikonisk genkendelige. Denne tilgang kan dog resultere i, at designeren indirekte styrer spillerne ved at udnytte disse associationer. I sådanne tilfælde er det ikke spillerne, der træffer valg, men bliver influeret til det.

En anden tilgang kan være at have meget indhold i sit spil. Ved at forøge kvantiteten af forskellige elementer i sit spil, hvad enten der er tale om grafiske elementer, karakterer, funktionaliteter, effekter og meget andet, så er der et større potentiale for spilleren at forbinde til en erfaring. Det er blot vigtigt, at intet gives fordele over andet. Hvis noget fylder mere eller skubbes frem foran andre elementer, så er der en større chance for, at spilleren forbinder sin erfaring dertil. Dermed har designet indflydelse på spillerens brug af sin egen erfaring, hvilket kan opfattes som indirekte kontrol. Denne tilgang kræver dog en masse arbejde og et system, der lægger op til meget indhold.

Brud på spilpræmis

Den følgende akse omhandler et noget specielt emne, nemlig det decideret at ændre på reglerne ved ikke at acceptere den præmis, man spiller under. Den omhandler ikke regler, som spillerne er blevet enige om, men decideret at bryde regler, der er forankret i spillet tekniske konstruktion. Disse også kendt som de implicitte regler.

I nogle tilfælde ville dette emne ses på som snyd. Vi forholder os dog her ikke til, hvad forskellige spillere mener, der er eller ikke er snyd. I stedet holdes fokus på hvorvidt spillere transformerer gameplay ved at bryde med en opstillet præmis.

Et sådan brud med præmisser blev observeret i EIB 9. I et spil mister den observerede spiller sin bil, hvis han bliver fanget af politiet. Spilleren accepterer ikke denne regel, men der er ingen måde at undgå dette, da spillet er konstrueret således. Spilleren vælger derfor at slukke for computeren, hvis dette sker. Ikke ved at lukke computeren som intenderet, men ved at trykke på genstartknappen. Dette resulterer i, at når spillet åbnes op igen, er hændelsen med politiet glemt. Dermed bryder spilleren en implicit regel, at man ikke bare slukker computeren, når man taber, ligesom at man ikke bare kan tilte skakbrættet, hvis man er ved at tabe.

En anden observation handler om noget, der kunne opfattes som brud på de konstitutive regler. I MC J diskuterer spillerne, hvorvidt de skal kunne teleportere rundt i spillets verden, samt hvorvidt de skal ændre det sted, de starter, når de dør. I begge tilfælde er der tale om konstitutive regler, der er en del af den måde, som spillet er struktureret på. Spillerne kan, hvis de vil, bruge spillets debuggervindue, der er lavet således, at udviklere kan løse problemer til at teleportere rundt i spillets verden. De kan ændre startsted ved at ændre i serverens opsætning. Begge ting er som sagt en del af den konstruktion, der opbygger spillets regler. Spillerne vælger at flytte startstedet, men fraholder sig at benytte debuggervinduet til at teleportere. Det interessante er netop, at hvis spillerne accepterer det, så kan spillets konstruktion også være en del af reglerne og derved ændres.

Begrebet transformativ gameplay

Denne akse omhandler at ændre på regler ved at enten at bryde implicitte regler eller ændre på de konstitutive regler. Det er derved en speciel vinkel på at ændre de parametre, der er med til at opbygge gameplayet i et givent spil.

Det interessante er, at dette passer overens med det opstillede begreb, da det netop handler om at ændre på gameplay parametre. Til trods for dette kræver denne akse, at spillerens syn på de konstitutive og implicitte regler som værende noget, der kan manipuleres med lige så vel som spilobjekter.

Spillernes brug

At bryde implicitte regler og præmisser tillader spillerne at komme uden om eller ændre på regler, der er en del af den tekniske konstruktion af et givent spil. Derved kan spillerne, hvis de er helt uenige i spillets konstruktion, ændre denne. Det kræver dog først og fremmest, at spillerne anser det okay at ændre i disse regler, og som noget andet at spillerne har en teknisk viden til at lave sådanne ændringer. Spillerne skal kunne gennemskue de tekniske aspekter i denne akse, da det ikke er gængs tilgængeligt.

Implementering

At tage højde for denne akse i implementeringen kan være svær, da den netop handler om at komme uden om, hvad der er implementeret. Da digitale spil altid vil foregå på en digital platform, så vil der altid være nogle aspekter, der ikke kan kontrolleres, da denne platform enten kan manipuleres, eller blot slukkes.

En tilgang ville være at give spilleren flere opsætningsmuligheder. Som et alternativ til at spillerne henholdsvis skulle bruge debuggervinduet eller decideret slukke computeren i de to observerede situationer, så kunne man lade beslutningerne om konstruktionen af spillet være en del af opsætningen. I EIB 9 siger spilleren, at han ville have slået det fra, at politiet tager ens bil, hvis han kunne, men i stedet er han nødt til at bryde implicitte regler. Spørgsmålet er her, om der så er tale om transformativ gameplay, hvis opsætningen er implementeret i spillets regler.

Alternativt kunne det implementeres, hvis man ønsker, at spillerne ikke skal kunne bryde sådanne regler, at fjerne kontrollen fra spillerne ved at fjerne spillet fra spillerens personlige platform. Hvis spillet rent teknisk kører på en server styret af andre, så kan spilleren ikke ændre på de konstitutive regler, da spilleren ikke har adgang til denne servers opsætning. Spilleren kan heller ikke blot lukke spillet for at undgå noget, som de er utilfredse med, da serveren stadig er tændt og registrerer ændringerne løbende. Spilleren vil altid skulle overholde de konstitutive regler på serveren, og at bryde implicitte regler ændrer ikke på udfaldet. Denne løsning blev blandt andet taget i brug Diablo III (Blizzard Entertainment, 2012), hvor det løste en problemstilling fra Diablo II (Blizzard Entertainment, 2000). I begge spil kan der spillers noget kaldet hardcoremode, hvori man kun har et enkelt liv, dør man skal man begynde forfra. I Diablo II var det muligt at slukke for spillet hurtigt nok ved at bruge en kommando fra computerens styresystem, såsom Alt + F4, og derved redde sin karakter, da spillet ikke nåede at registrere, at man døde. Dette kan ikke lade sig gøre i Diablo III, da alting kører over en server på nettet, og det er den, der registrerer alt.

Brug af settingcirklen

Denne akse omhandler, hvordan settingcirklen, som redegjort for i teorien om de to cirkler, og det at befinder sig heri, kan have indflydelse på beslutninger om transformativ gameplay. Omdrejningspunktet er, at spillerne lever sig ind i den verden, hvori spillet finder sted og derved træffer beslutninger baseret på indlevelse i spillets verden. Alternativt kunne de i stedet tage beslutninger baseret på regeltekniske aspekter af spillet.

Et godt eksempel på akse ses tydeligt i MC 11. Her bruger to spillere en stor del energi og resurser på at gøre gruppens borg "federe". De siger endda yderligere, at det for dem er målet med spillet. Spillerne er her så optaget af spillets verden, at det den de sætter deres mål ud fra.

Eksemplet viser også, at der kan være tale om ideer, som ikke har nogle fordele i spillet. I MC C ses der, hvordan en spiller, mener de skal bygge en hule, blot fordi hans grafiske repræsentation i spillet ligner Peter Plys. Både Peter Plys-referencen og det er lave en "fed" borg, har ikke nogen fordel for spillerne. I mange spil træffes der valg baseret på, hvad der er mest effektivt, såsom at den hurtige bil er bedst til at race med. Med udgangspunkt i denne akse kan der derfor siges, at det i nogle tilfælde er fortællingen og spilverdenen, der er afgørende faktor i spillerens beslutningsproces.

Aksen er forbundet til den akse kaldet "Accept af transformativ gameplay". I mange tilfælde er spillets regler gjort meget tydelige, og mange gange er der tekniske detaljer, der hjælper med at gennemtvinge dem. Settingen er derimod en langt mere subjektiv ting, hvor spillers opfattelse har langt større indflydelse, og tekniske aspekter ikke gennemtvinger en generel konsensus. I MC 8 siger en spiller, at han ikke normalt ville ødelægge gulvet i landsbyens huse, men at han ved de andre spillere alligevel ville gøre det, ergo kan han ligeså godt være den, der ødelægger gulvet. Her ses det tydeligt, at der er en kontrast i, hvordan spillerne fortolker den verden, som spillet foregår i. I MC 9 fortæller en anden spiller endda, at han ville slå byboerne ihjel, hvis de forhindrede ham i at ødelægge deres gulv. Det interessante er her, at fordi spillerne befinder sig i den sammen verden, så giver en efter og accepterer de andres vinkel på settingen. I sidste ende vil akse altid være afhængig af, hvad spillerne accepterer som spillets setting og verden.

Begrebet transformativ gameplay

At befinde sig i settingcirklen giver spillerne et afsæt, samt inspiration til at fortage ændringer i regler og mål. Aksen har derved indirekte indflydelse på mulig transformativ gameplay, da den kan være med til at starte hele processen.

Aksen ændrer på ikke på vores opfattelse af transformativ gameplay, men giver blot indsigt i de tanker, der kan være bag de ændringer, som spillerne laver.

Spillernes brug

Som nævnt i ovenstående er denne akse, settingcirklen, noget spillerne kan bruge som inspiration. I MC L ses dette tydeligt. En spiller smider en anden ud af spilgruppens mine og siger, at det er ham, der bestemmer over denne mine. Dette giver kun mening i settingcirklen, hvor gruppen har gjort ham til mineansvarlig, og han mener nu, at minen er hans. Spillerne har derved sat nogle regler op for spillets verden, som senere kan være et beslutningsgrundlag. Hvis spillerne lader settingen være kilde for beslutningsprocessen, så bliver akse automatisk forbundet til akse om motivation, da settingen derved er motivationen for spillerne.

Settingcirklen er derved både en måde at inspirere spillerne, men også noget, der giver mening til deres handlinger. Dette ses i MC 11, hvor spillerne gør det klart, at det de laver skal være "fedt" i henhold til den verden, de spiller i. Uden en setting vil der for nogle spillere ikke være nogen grund til at opstille nogen spiltilstand for dem selv, da settingen for dem er kernen bag deres mening med spillet.

Implementering

Designere kan udnytte settingens indflydelse på spillernes beslutningsproces, hvis målet er, at spillerne skal kunne transformere gameplayet i et givent spil.

En gennemført spilverden kan være med til at give spillerne en stor mængde inspiration, hvorfra de kan træffe deres beslutninger. Derved kan det være nødvendigt med en gennemført spilverden, hvor alle aspekter i denne verden er implementeret så det kan influere spillet. Desto mere indhold og flere detaljer, desto flere kilder kan inspirere spilleren. En gennemført setting er dog i mange tilfælde kun så god, som den frihed spilleren har til at bevæge sig rundt i den. Hvis spilleren er låst til en meget specifik vej igennem spillet, så mindskes både den mulighed spilleren har for at ændre på spillets verden, men bestemt også hvor meget spilleren kan opleve og lade sig inspirere af.

Rollefordeling

Denne akser omhandler et aspekt, der blev observeret i Minecraft. Spillerne viste en tendens til at opdele roller og ansvarsområder imellem dem således, at spillerne udførte forskellige opgaver, og derved samarbejdede for at opnå et mål. Det kan ses i MC D, hvori spillerne opdeler roller og ansvarsområder imellem hinanden, således at forskellige spillere samler forskellige resurser, og andre benytter disse resurser til at bygge fællesejede strukturer.

At inddele sig i roller er ikke direkte en transformering af gameplay, da der ikke direkte justeres på nogen gameplay parametre, altså der ændres ikke i målsætning og tilgængelige funktionaliteter. Spillerne ændrer dog på deres egen tilstand og derved deres oplevelse af spillet. Dette sker ved, at de begrænser sig fra dele af gameplayet ved at holde sig væk fra andres ansvarsområder. Gameplay elementerne ses stadig som værende en del af spillet, da de stadig anvendes af andre. Intet forbydes, men spillerne opfatter det stadig som en begrænsning af hvilke dele af deres handlingspotentiale, de benytter sig af. Da det er spillerens egen opfattelse af handlingspotentialet, finder vi rollefordelingen afgørende for spillernes spiltilstand.

Rollefordeling kan være et værktøj spillerne bruger til at forbedre deres muligheder for at opnå et mål. Et eksempel på dette ses i MC 4, hvor en spiller vælger at producere alle de redskaber gruppen kan have brug for. Derved behøver de andre spillere ikke bruge energi på det og kan derved være mere effektive til deres egen opgave. Samtidig så giver de erfarne spillere udtryk for, at det er mest effektivt, at de nye spillere ikke behøver at lære den proces, det er at skabe redskaber. Søgen på en effektiv proces er i dette tilfælde med til at indskrænke den del af handlingspotentialet, en enkelt spiller skal forholde sig til. Spillerne kan endda ende i en tilstand, hvor de er begrænsede af deres rolle, da de måske ikke har erfaringer uden for deres ansvarsområde eller kan være afhængige af andre spillere. Eksempelvis kan de have brug for resurser, de ikke ved, hvordan de selv skal skaffe. Rollefordeling risikerer med dette at blive selvforstærkende.

Et andet resultat af rollefordelingen er, at der også fordeles ansvar og magt til at bestemme over dele af spillet. Dette er observeret i de indsamlede situationer. I MC 10 er det tydeligt, at selvom den borg, der bygges er en fællesejet bygning, hvor alle skal kunne være og have et rum, så er det de to, der bygger, der bestemmer udførelsen og udseendet. De rådspørger ikke de andre og følger kun deres egne ideer. Derved har de givet sig selv en bestemmende magt over det givne område. Det sker dog, at spillerne bliver udfordret på deres ansvarsområder, og ligeledes at spillere forsøger at fastholde deres bestemmelse over deres ansvarsområde. I MC K ses det, hvordan den spiller, der er ansvarlig for gruppens redskaber, kræver at alle redskaber slides ned, før han laver noget nyt og bedre. Selvom mange andre i gruppen er uenige i denne fremgangsmåde, så fastfalder spilleren, at det er noget han bestemmer. Lignende sker det i MC L, hvor en spiller fastholder sin ret til at bestemme over den mine, han har haft ansvaret for.

En spillers ansvarsområde bliver derfor hurtigt en del af den tilstand, som den enkelte spiller befinder sig og kan være definerende for, hvordan den enkelte ser sit eget handlingspotentiale. For mere viden om, hvordan den enkelte spiller opfatter sit handlingspotentiale, kan der læses akser kaldet "Opfattelse af handlingspotentialet".

Begrebet transformativ gameplay

Aksen om rollefordeling er speciel, fordi den ikke går ind og decideret forbyder, begrænser eller laver nye regler. Den handler mere om, hvad den enkelte spiller forventes at gøre i spillet, uden denne på noget tidspunkt decideret forhindres i noget. Selv om en spiller eksempelvis mener, at han har ansvaret for minen, så kan andre sagtens lave deres egen mine.

Spillernes brug

Når situationer tilhørende denne akse opstår, lader det til at være for to grunde. Den første årsag kan det være, at det er lettere for nogle spillere at overskue en mere begrænset mængde funktioner og dele af spillet. I MC D mener en spiller, at det er en positiv ting, at denne ikke skal tænke over så mange aspekter, og at han kan fokusere på opgaven. Derved kan spillere begrænse mængden af funktionaliteter, der skal tages stilling til, uden decideret af fjerne dem fra de tilgængelige handlinger.

Den anden grund er glæden ved at samarbejde om et stort mål, hvilket gøres klart af en spiller i MC D. Her siges det, at det er en "fed" oplevelse, når resurser man har hjulpet med at samle bliver til en bygning. I dette tilfælde kan rollefordeling opfattes som et værktøj, der tillader, at man deler glæden ved at opnå et fælles mål.

Implementering

At implementere rollefordeling kan gøres uden stort behov for teknisk nytænkning. Man sørger blot for, at forskellige spillere har forskellige valg og redskaber til rådighed. Dette bliver dog ikke til andet end en måde for spillerne at sammensætte gameplayet, og dermed ikke noget der transformerer gameplayet.

Hvis det i stedet skal være op til spillerne, så er et blot nødvendigt, at handlingspotentialer i spillet er så stort, at spillere kan have forskellige ansvarsområder. Så længe spillerne kun kan foretage ens handlinger, så kan de ikke fordele roller. Flere mulige handlinger er påkrævet, så spillerne kan definere, hvilke handlinger der er relevante for deres rolle. Designprocessen i dette har nogle fællestræk med processen med at implementere analoge løsninger, da de begge handler om en høj kvantitet af funktionaliteter.

Motivation

Denne akse omhandler spillernes motivation i forhold til transformering af gameplay. Både hvad der motiverer dem til at finde på tranformeringer, men også hvad der motiverer en spiller til at acceptere et forslag til transformering.

Ser vi på, hvad der driver den enkelte spiller i et kreativt spil som Minecraft, kan situationerne MC H og MC 11 drages ind. Her finder spillerne, at det, der driver dem, er, at det de bygger i spillet skal være "fedt". I MC H siger andre spillere, at "hvis ikke det er fedt det vi bygger, er der ingen grund til at vi sidder her". I begge tilfælde har spillerne selv bestemt, hvad deres mål skal være. De har valgt at bygge noget, men mere end det, har de valgt at bygge noget, de finder fedt. Spillernes motivation har i denne sammenhæng været, at de har kunnet sætte mål baseret på deres egne værdier. Hvad der er fedt for en spiller, er en ganske subjektivt, så i dette tilfælde er der muligt for spillerne at lave noget, der passer til deres egen smag, fordi spillet tillader, at de stort set kan bygge lige, hvad det passer dem. Denne motivation ligger også til grundlag for MC L, hvori en spiller dikterer regler i spillet. Han har lavet en mine han selv finder æstetisk tiltalende, og bruger det som argument for, at andre ikke må ændre ved denne mine.

I et konkurrencepræget spil ser vi nogle andre motivationer ligge bag transformeringerne af gameplayet. Som beskrevet i akse "Fairplay" forsøger spillere i nogle tilfælde at justere gameplayet med henblik på at opnå et mere retfærdigt spil. I empirien har vi fundet to motivationsgrundlag for at tilstræbe fairplay.

- At vinde på retfærdig vis.
- Ikke at tabe til udfordringer, der er uretfærdige.

Det første er, hvad vi anser, som en hæderlig måde at vinde på. Spillere, der ønsker ikke at kunne udnytte visse ting i spillet, idet de føler, at det giver en mindre værdifuld sejr. I EIB 7 laves der et forslag, der ligestiller alle spilleres våben, og derved giver alle lige mulighed for at vinde. Det andet motivationsgrundlag er set oftere i empirien. Spillere, der ikke ønsker at stå i situationer, hvor de ikke kan stille noget op imod en udfordring. Mere uddybet kan det siges, at spillere vil have en chance for at gøre modstand. Hvis ikke de får en sådan chance, kan det give en følelse af, at spillets opbygning gør, at spillerens valg bliver irrelevante.

De to beskrevne motiver er dem, der ses lede til transformeringer af gameplay med henblik på at opnå fairplay. Et interessant aspekt har været at observere spillere, der transformerer gameplay med henblik på at få en fordel i spillet. I EIB 4 opnås der en accept af en ændring i gameplay, og spillerne spiller udelukkende med en bestemt karakter herefter. Efter at have spurgt spilleren, der kom med forslaget, gentagende gange om hans motiver, viser det sig, at han mener, at han er den bedste til at spille med lige netop denne karakter. Dette vil elevere spillerens chance for at vinde og i modsætning til at søge fairplay, er dette et mere selvisk motiv for at transformere gameplay. I EIB 8 ønsker en spiller at udelukke et våben. Spillerens holdning er umiddelbar, at våbnet er for effektivt i spillet. Efter at blive konfronteret af de andre spillere om, hvorfor han så ikke selv bruger våbnet, bliver han defensiv og vil eller kan heller ikke forklare hans motiver for transformeringen til os. Ved at kende spilleren antager vi, at hans motiv har været at fraskille en del af spillets funktionalitet, som han ikke mestrer på samme niveau, som de andre spillere, for dermed at opnå en fordel, idet han mestrer andre dele af spillet bedre end dem.

En sidste motivationsform, som vi har observeret, har været ren og skær underholdning. Spillere vælger at skrue på gameplay parametrene, alene fordi resultatet giver dem humoristiske udfordringer. Vi ser eksempelvis i MC E, at spillerne render rundt og intentionelt bliver jagtet af monstre. Dette på trods af, at de har investeret tid og energi i at få bygget et sikkert sted, som de potentielt kunne have skjult sig. Den eneste forklaring på denne opførsel fra spillerne er, at de andre spillere blev jagtet. Altså umiddelbart ikke nogen rationel forklaring.

Begrebet

Transformerung kan som beskrevet i dette afsnit ske med forskellige bagvedliggende motiver. Ændringerne er dog på ingen måde afhængige af motiverne. Ændres der gameplay parametre vil det lede til en anden spilstilstand, men motiverne bag det, vil ikke have nogen indflydelse på denne ændring.

Spillernes brug

Spillere anskues grundlæggende som individer. Spillere har hver deres motiver for deres handlinger og uden at komme for meget op af, hvad der danner folks motiver, såsom arv og miljø, kan vi dog sige at have observeret, både i empirien og fra anden erfaring, at sammensætningen af spillere har indflydelse på spillernes motiver. Ligesom forskellige aspekter af spil vægtes forskelligt af individer, syntes det på samme måde at forskellige aspekter af spil har forskellige værdier afhængigt af sammensætningen af spillere. Dette ses eksempelvis i MC 8, hvor spilleren fortager en handling, at ødelægge gulvet, udelukkende fordi han spiller sammen med en bestemt gruppe spillere.

Motiverne for at transformere gameplay kan være meget forskellige fra spiller til spiller, selv om de transformerer og accepterer processen sammen. En spiller kan eksempelvis foreslå, at alle kun må bruge et våben, fordi så vil alle have samme tekniske muligheder, hvilket ofte menes at være fair. Samtidig kan en anden foreslå den samme ændring, fordi han har en fordel med det givne våben. Denne person vil nok ikke indrømme dette, da det mindsker muligheden for, at andre spillere accepterer det og lyver måske om sine motiver. Ideen er, at menneskers handlinger kan have forskellige motiver, men da ikke alle motiver er lige velsete, så holdes de muligvis hemmelige.

Implementering

I forhold til implementering er spillernes motivation en udfordring, når det gælder transformativ gameplay. Noget af det, man som designer kan forholde sig til, er settingen. Spilleren vil, som beskrevet i aksen om erfaring, oftest basere sine ideer til transformativ gameplay på erfaring og ikke mindst erfaring med association til det, der spilles. Vi føler det her vigtigt at pointere, at spillerne kan lade sig inspirere af mange andre ting end setting, og at gameplay i sig selv kan være inspirerende i forhold til at finde på nye variationer af gameplay.

Hvis settingen er kendt for spilleren, vil dette i nogle tilfælde være en motivation medvirkende til, at der inspireres til bestemte typer af gameplay. Laves der eksempelvis et meget åbent spil i en westernsetting med en stor åben gade, vil spillerne med en vis sandsynlighed lade sig inspirere til at lave en god gammeldags skudduel. Spillerens forhold til setting er noget, man som designer kan forholde sig til. Spørgsmålet man kan stille sig selv er, om man giver spilleren frihed, guider dem eller forsøger at kontrollere deres kreative proces.

Accept af transformativ gameplay

Denne akse omhandler den proces, det er at acceptere eller ikke at acceptere en ændring i gameplay. Som beskrevet i definitionen af aktiviteten at spille et spil ser vi, at dette er essentielt for, at spilleren kan komme i eller forblive i en spilstilstand. Observationerne af spillernes diskussion om at acceptere andres forslag om transformering af gameplay er, af gode grunde, kun fra de situationer, hvor vi observerer i spil med flere deltagere. Skal der laves om på de parametre, der opbygger gameplayet, skal der accept til af alle deltagende spillere, ellers spilles der ikke det samme spil.

Vi ser i situationen MC A, at en spiller foreslår et nyt mål, og i EIB 2 foreslår en anden spiller, at spillerne skal holde sig til en enkelt type karakter i et spil. I begge situationer bliver forslagene ignoreret af de andre spillere. Gameplayet forbliver det samme, og spillet forløber, som det gjorde forinden. De andre spillere vælger ikke at acceptere den foreslåede transformation.

I EIB 4 sker det modsatte. En spiller foreslår igen, at der udelukkende spilles med en bestemt karakter. Der er i dette tilfælde gået et stykke tid siden EIB 2, og spillerne accepterer forslaget. Spillerne ændrer i deres handlingspotentiale, og for et stykke tid spilles der som ønsket kun med en bestemt karakter.

Dette er klare eksempler på, hvordan transformativ gameplay kan accepteres eller ikke accepteres. Vi har yderligere fundet, i denne sammenhæng, at accept af transformativ gameplay kan have indflydelse på videre transformering af gameplay og udvikling af spillernes oplevelse. I MC D observerer vi, at spillerne inddeler sig i roller og dermed har accepteret deres roller. Disse roller udvikler sig løbende, og denne udvikling sker med udgangspunkt i, at spillerne har accepteret deres rolle og følger rollens naturlige udvikling. Vi observerer, at disse roller har en selvforstærkende effekt, og løbende påvirker spillernes udformning af nye roller. Som eksempel accepterer spilleren, der oprindeligt tog rollen på sig om at skaffe de første sten til fundamentet af spillernes første hus, senere, som det ses i MC L, at det er hans ansvar at skaffe sten nok til at bygge et relativt stort citadel.

Denne akse krydser stærkt med motivationsaksen. Baseret på empirien ses det, at hvorvidt spillerne accepterer transformationer i gameplay er baseret på spillernes motiver. Både spillerne, der fremlægger ideerne, men også dem, der tager stilling til om transformationerne godkendes. Dette ses nærmere på i spillerens brug i denne akse.

Vi ser også, som beskrevet i aksens om spillernes erfaringer, at spillerne lader deres beslutning om, hvorvidt de vil acceptere en transformering, basere sig på deres erfaring fra tidligere spil. I EIB 6 bliver en spiller beskyldt for at snyde, ved at "ghoste". Det, spilleren gør, er at fortælle hans holdkammerater om modstandernes positioner, hvilket kan lade sig gøre, fordi de sidder i samme rum. Mange af spillerne har erfaring med dette, da de før har været til lignende arrangementer. Dette gør, at de eksempelvis kender til terminologien, men også at de hurtigt i fællesskab opnår en konsensus om at transformere gameplayet på en måde, så "ghosting" ikke længere er acceptabelt. Dette baserer sig i deres erfaring. Baseret på deres erfaring ved de, at dette er den gængse måde at håndtere en sådan situation.

Begrebet

Den skrevne definition af transformativ gameplay tager ikke direkte højde for spillernes accept af andres ønske om at transformere gameplay. Ikke desto mindre kan vi kigge på vores definition af aktiviteten at spille et spil. Heri står det, at en spiller skal acceptere og overholde et regelsæt.

Idet en anden spiller forslår en transformering af gameplay, kan der for enhver deltagende spiller ske et af følgende:

- Forslaget til at transformere gameplayet forkastes, og der spilles som der førhen er gjort.
- Forslaget bliver godtaget, og spilleren følger nu et andet gameplay.
- Forslaget bliver forkastet af spilleren, men godtaget af fællesskabet.

I det sidste eksempel sker det, at fællesskabet tager en beslutning, og sætter spilleren i en situation, hvori han eller hun ikke længere spiller efter de samme gameplay parametre. Spilleren kan herefter enten vælge at gå med på de andres præmisser, eller i nogle tilfælde kan han eller hun vælge at fortsætte med sine egne parametre intakte. I mange tilfælde vil det ikke kunne lade sig gøre fortsat at spille sammen under forskellige gameplay parametre. Hvis spillernes handlingspotentiale er forskelligt spiller de praktisk talt ikke det samme spil. Hvis det, som i mange af eksemplerne, foregår i et konkurrencepræget spil, bliver spillerne nødt til at spille under det samme sæt regler. Dette ses også i forklaringen af regler i kapitlet om Gameplay.

At spillerne skal acceptere regelændringer for fortsat at kunne spille identiske spil, skal der tages højde for, når der endeligt defineres begrebet transformativ gameplay. Dette vil videre blive behandlet i diskussionen.

Spillernes brug

Som skrevet så har denne akse en tæt tilknytning til motivationsaksen. Baseret på vores oplevelser med spillerne mener vi at have observeret, at spillerne oftest foreslår gameplay transformeringer, som de selv ønsker indført, og dette er ofte forslag, der gavner de foreslående parter. Spillerne, for hvem det lykkedes at overbevise andre spillere om at acceptere sådanne forslag, appellerer ofte med de samme faktorer, som beskrives som motivationer til at komme på transformeringer af gameplay. Navnlig at ændringerne vil resultere i sjov eller fair spil.

Implementering

Som udviklere kan man ikke direkte påvirke, hvad en spiller accepterer eller ikke accepterer. Hvad man som designer kan forholde sig til er, hvordan en spiller kan tilkendegive, om de synes godt om forslag til ændringer af gameplayet. I spillet Team Fortress 2 skiftes der, som spillet forløber, bane og spiltype. Det er muligt at sætte spilserveren op således, at spillerne kan stemme om, hvilken bane eller spiltype de ønsker som det næste. På den måde opnås der på demokratisk vis ændringer i parametrene, der udgør gameplay.





Diskussion

Følgende kapitel er en diskussion, der fokuserer på de tre dele af specialets problemstilling. Disse værende om begrebet transformativ gameplay, spillernes brug af transformativ gameplay og mulig implementering. Der bliver i dette kapitel diskuteret aspekter indenfor disse tre emner baseret på empirien, der er vigtige for den endelige konklusion. Målet er ikke at gennemgå hver enkelt detalje og udledning fra analysen men at fokusere på de emner, der berøres af flere akser, og derfor skal diskuteres, før de kan bruges i konklusionen.

Diskussionen er opdelt på samme måde som problemstillingen med henblik på at bibeholde måden problemstillingen bearbejdes;

- Begrebet transformativ gameplay
- Spillernes brug
- Implementering

Begrebet transformativ gameplay

I det følgende diskuteres emner, der kan være med til at ændre på det opstillede begreb, og hvordan man kan anskue begrebet transformativ gameplay i lyset af de empiriske undersøgelser.

Et af de emner, der er dukket op som et resultat af empirien og analysen, er, hvornår den handling det er at transformere gameplay finder sted. Dette emne stammer fra de situationer, hvori en spiller kommer med et forslag, og andre spillere acceptere det forslag.

Det er et spørgsmål om, hvorvidt transformationen er fortaget af spilleren, der foreslår ændringen, altså den person der finder på, hvad ændringen er, eller hvorvidt det er spilleren, der acceptere ændringen for hvem transformeringen sker. I vores studie af emnet er vi nået frem til det følgende: Er der tale om et spil med flere spillere, så skal alle spillere give deres accept til forslaget, ellers vil det blot forblive et forslag. Uden accepten vil transformeringen ikke finde sted. Ud fra dette kan det siges, at det er selve handlingen at acceptere ændringen, der er kernen i det at transformere gameplay, da selve accepten er den handling, der ændre spillerens mentale spiltilstand, hvad enten der er flere spillere eller ej. Det vil altid være op til den enkelte spiller selv at vælge, hvorvidt denne transformerer sit gameplay.

Ovenstående bringer et nyt emne på banen, hvilket er, at hvis spilleren altid har valget imellem at acceptere eller ikke acceptere forslag om transformeringer af gameplay, så er det ikke muligt for en spiller at transformere gameplayet for andre. Diskussionen af dette emne opstod også med basis i mange af vores observationer, hvori det blot var en enkelt spiller, der kom med et forslag om en ændring. Derved kunne det virke som om, at det var denne person, der ændrede spillet for de andre. Dette kan dog ikke være tilfælde, så længe at det altid er op til den enkelte spiller at vælge om, man accepterer en ændring eller ej. Man kan ikke blive tvunget til at ændre sin egen spiltilstand. Dog kan det have andre konsekvenser ikke at følge flertallet i et givent spil. Hvis ikke ens egen spiltilstand passer overens med de andre spilleres syn på spillets gameplay, så er man ikke længere en del af deres spil.

Et sidste emne, der er relevant at gennemarbejde inden konklusionen, er, at når der transformeres gameplay, så er der tale om et nyt spil. Dette kan lyde mærkeligt, da spillerne tekniske set bruger det samme program. Når der tages udgangspunkt i dette speciales spildefinition,

hvor i spil defineres som en aktivitet udført af den enkelte, og der ændres i gameplay parametrene, anses aktiviteten efterfølgende som værende at spille et andet spil. Et spil, der ikke bliver spillet, er ikke relevant i forhold til spillet, og det er derfor aktiviteten, der er det definerende, og ikke programmet eller kassen hvori der ligger en DVD. Dette betyder, at hvis man ændrer reglerne eller målet, så ændres aktiviteten og derved spillet. Spillet behøver ikke ændre navn eller grafisk udseende, så længe der er tale om nyt gameplay, så er det en ny aktivitet. Når der siges at spillet ikke ændrer navn, er det vores måde at udtrykke, at spillerne ikke anser det, de spiller, som et nyt spil. I og med at der sker en ændring i de parametre, der udgør gameplayet, sker der en ændring i hele kompositionen, der udgør spillet, og dermed er det et nyt spil der spilles.

Ovenstående emner kan være relevante for at forstå, hvorfor accept imellem spillere kan være vigtig. Hvis ikke alle accepterer det samme gameplay, så er de ikke i gang med en ens aktivitet, og derved ikke det samme spil. Samtidig understreger det også, at spil er en aktivitet, der afhænger af den enkelte spillers tilstand, fordi det er en aktivitet, der udføres af spilleren. Det er altid op til spilleren at holde spillet kørende, samt at udføre eventuelle ændringer. Spil og derved transformativ gameplay kan ikke opstå uden spilleren. Denne diskussion har indvirkning på opfattelsen af transformativ gameplay som begreb. Dette kan ses afspejlet i konklusionen.

Spillernes brug

Indenfor delen af problemfeltet, der omhandler spillernes brug, er der dukket et interessant emne op, der relateret sig direkte til en af vores indledende tanker om fænomenet, vi valgte at kalde transformativ gameplay. I starten af processen havde vi den tanke, at transformativ gameplay var et fænomen, der var gældende på kryds af genre og spillere. Empirien har vist, at det findes på kryds af forskellige spilgenrer fra skydespil (Counter Strike) til racerspil (Need for Speed) til sandbox spil (Minecraft), men alt tyder på, at spillerne har forskellige syn på, hvorfor og hvad man transformerer i disse forskellige typer af spil. Denne forskel underbygges med, at der var akser, der kun indeholdte observationer fra de konkurrenceprægede spil fra efterskolen, og andre akser kun underbygget af Minecraft observationer. Derved antages det, at visse transformeringer kun optræder i visse spil.

I empirien indsamlet på efterskolen, hvor der blev spillet mange spil med fokus på konkurrence imellem spillerne, blev der ikke ændret i spillets mål. Spillene handlede næsten altid om, at vinde over det andet hold. Regelændringerne tog ofte udgangspunkt i en søgen efter balance spillerne imellem. Transformerer af gameplay har derfor taget udgangspunkt i, hvad spillerne ser som en optimering af spillets regler, og spillerne udfordrede aldrig målet sat af designeren.

I empirien fra Minecraft LAN-party'et havde spillerne helt andre prioriteter. Der blev konstant ændret på spillernes handlingspotentiale, og hvad deres mål var. Spillerne havde ingen mål til at starte med, men de opsatte konstant nye mål og ændrede på gamle. Et vigtigt aspekt fra denne undersøgelse var, at spillerne var med hinanden (altså på samme hold så at sige), og ikke imod. Dette kan måske have været med til, at motivationen for deres handlinger ikke var baseret på, hvorvidt det var fair, eller om der var balancerede reglerne, men rettere hvad spillerne fandt underholdende i de givne situationer.

Sammenligner vi de to ende af spektrummet, som er nævnt i de inspirerende eksempler og metoden, og som de to undersøgelser repræsenterer, så ser vi, at der er stor forskel på, hvordan spillere på tværs af genrer transformerer gameplay. Spørgsmålet er, om det er afhængigt af mængden af frihed, da Minecraft ligger op til mere frihed for spillerne, eller om det er afhængigt af, hvad spillerne er motiveret til. Meget kunne tyde på, at det kommer an på, hvad spillernes mål med at spille er. Hvis spillerne har lyst til at konkurrere mod hinanden, så spiller de blot et spil, hvori det allerede er målet, og hvor de blot skal tilpasse reglerne. Vil spillere hellere udelukkende samarbejde, så er reglerne ikke altid det vigtigste, da balance ikke er vigtig for at være underholdt. Hvad spillerens motiver er, når denne sætter sig ned for at spille, kan derfor være altafgørende.

Implementering

Under emnet implementering findes der et interessant paradoks.

Ses transformativ gameplay fra en udviklers synspunkt, kan dette være noget denne ønsker at implementere, for at give spillere frihed. Set fra en spillers synspunkt opfattes transformativ gameplay, som at ændre på noget fastsat af udvikleren. Dermed kan det godt opfattes, at spillere og udviklere til tider måske modarbejder hinandens valg. Her affindes der to interessante emner:

Det første omhandler de valg, der er decideret indarbejdet i spillets opsætning. Hvis eksempelvis Minecraft tillod, at når man lavede et spil kunne vælge, hvorvidt man ville tillade brugen af koordinator, så kunne spillere lade være med at anvende debugger vinduet, som de gør nu. I et sådan tilfælde er det noget spillerne skal acceptere, og derfor ville det være op til spillerne. Noget lignende kunne gøres i skydespil, hvor man blot kunne begrænse våben igennem menu valg, i stedet for at spillerne skulle opnå enighed verbalt. Spørgsmålet er, om dette stadig er en transformering af gameplay. Det er stadig spilleren, der skal fortage ændringen og acceptere den, men selve spørgsmålet kommer fra spillet. Hvis vi ser tilbage i dette kapitel, så blev der redegjort for, at det var accepten, der var selve transformationen. Dette betyder, at det tidligere eksempel med koordinator stadig er transformativ gameplay, da spilleren skal acceptere det. Det skal dog gøres klart, at blot fordi en spiller har et valg, så er der kun tale om transformativ gameplay, når der ændres på parametre, der udgør gameplayet. Valg imellem to våben er ikke transformativ gameplay, men valget om, hvorvidt de er tilgængelige, er.

Andet interessante punkt er, hvordan designere kan udnytte deres kendskab til spillerne og måske endda manipulere dem. Det er blevet gjort klart igennem analysen, at spilleren kan bliver inspireret af de ting, han eller hun oplever i spillet, og at spillets verden kan have stor indflydelse på spillerens handlinger. Dette passer godt overens med tanken om, at designeren kan forbedre muligheden for transformativ gameplay ved at opbygge en spilverden, der understøtter det. I forhold til dette dukker et interessant forhold op, hvis designeren kan kontrollere denne inspiration. Ser spilleren f.eks. en kaktus i Minecraft, kan han eller hun måske blive inspireret til at bruge den til noget. Hvis designere kender sin målgruppes væremåder godt nok, så har designeren en stærk formodning om, hvad spillere tænker, når disse ser en kaktus. Dermed kan designere påvirke på de indtryk, spilleren får, og derved skubbe ham eller hende i en bestemt retning. Princippet er det samme, som hvis designeren gør nogle handlinger svære, således at spilleren ikke har lyst til at prøve dem. Her skubber designeren også indirekte spilleren i en retning, med udgangspunkt i at spillerne altid vælger den letteste løsning. Dette kunne potentielt opfattes som manipulation af spilleren. Spørgsmålet er, om det stadig er transformativ gameplay, hvis spilleren er blevet lokket ubevidst til det. Vil spilleren stadig opfatte, at det er ham eller hende, der udført ændringen. Så længe spilleren oplever det som om, at det er ham eller hende, der har magten, så kan det måske være underordnet. Hvis man benytter denne tilgang, så skal der yderligere tænkes over mulige konsekvenser, hvis det gennemskues af spilleren. Designere og udviklere bør derfor forholde sig til, hvem deres spillere er, og hvordan disse potentielt reagere.

Ud fra disse punkter er det tydeligt, at designere skal være klar over to ting. Først og fremmest om målet er at skabe potentiale for transformativ gameplay i et givent spil, og derefter hvordan det skal gøres, da spillere er forskellige.





Konklusion

I dette kapitel præsenteres resultatet af specialet. Der er blevet undersøgt alle de aspekter, der var en del af vores indledende undren og problemstilling. Fænomenet transformativ gameplay er bearbejdet igennem, både fra et teoretisk udgangspunkt, begrebsdannelse, samt eftertestet med empirisk data.

I det følgende vil der konkluderes om de tre aspekter, der opbygger problemstillingen. Hvad transformativ gameplay er, hvordan spillerne anvender og forholder sig til det, samt hvordan det muligvis kan implementeres. Når dette er gjort, så vendes der tilbage til den hypotese, der startede det hele. En hypotese, hvori der postuleres, at transformativ gameplay er en faktor inden for spil, og at viden derom kan være relevant for spiludviklere.

Det bør her gøres tydeligt, at målet for specialet aldrig har været at producere endelige svar eller værktøjer til designprocessen, men at producere viden om transformativ gameplay. I sidste ende er håbet, at begrebet kan anvendes på et akademisk niveau, på højde med andre teorier om spil og menneskers brug af spil.

Begrebet transformativ gameplay

Ved at benytte en begrebsdannelse, udarbejdet med et teoretisk grundlag, konstruerede vi et teoretisk begreb, der definerede transformativ gameplay. Følgende er det begreb:

Transformativ gameplay opstår, idet en spiller vælger at ændre og/eller tilpasse de parametre, der opbygger gameplayet i et givent spil, og derved tilpasse sin egen mentale spiltilstand.

Dette begreb manglede på dette tidspunkt i processen empirisk validitet. Baseret på de empiriskbaserede analyser, er der fundet frem til nogle ændringer. Det har hele tiden været intentionen at basere det endelige begreb på en kombination af teori og empiri.

Første ændring omhandler accepten. I diskussionen blev der nået frem til, at det var accepten af en ændring, der var selve kernen i samtlige transformering af gameplay. Ethvert forslag for ændringer i regler, mål eller andre parametre falder automatisk til jorden, hvis ikke ændringerne bliver accepteret af den enkelte spiller. Dermed handler dette ikke bare om at tilpasse spillet, men også at accepten i handlingen.

Anden ændring er, at spillet ikke forbliver det samme spil efter en given transformation af gameplayet. Det er lige meget, at navnet og det visuelle aspekt ikke ændres efter en transformering af gameplay. Der er tale om en ny tilstand for de relevante spillere, og grundet at spillet opfattes som en aktivitet udført af spillere, så definerer den nye tilstand et nyt spil.

Det endelige begreb, og definition af transformativ gameplay, er efter disse ændringer følgende:

Transformativ gameplay opstår, idet en spiller accepterer en ændring og/eller tilpasning af de parametre, der opbygger gameplayet i et spil, og derved danner en ny aktivitet baseret på sin egen mentale spiltilstand.

Ovenstående er svaret på den del af problemstillingen, der omhandler hvad transformativ gameplay er, og den endelige definition på begrebet transformativ gameplay.

Spillernes brug

Næste del af specialets problemstilling omhandler spillernes rolle. Mere præcist hvordan de tilgår handlingen at transformere gameplay, samt de tanker der ligger bag. Baseret på analysen og diskussion er der tre punkter, der tilsammen redegør for kernen i spillernes brug.

Første punkt er, om spillerne allerede er enige med de parametre og præmisser opsat af spillet. Spillerne foretager ikke så drastiske transformeringer i gameplay, hvis de allerede er enige i den grundlæggende præmis. Transformativ gameplay bruges til at ændre parametrene mere drastisk, når spillerne enten er utilfredse med det gameplay, der allerede er opstillet, eller hvis spillet påkræver det, såsom Minecraft.

Næste punkt er, hvis spillerne er utilfredse, så er det tydeligt, at de potentielt er villige til at gå langt for at tilpasse spillet. Selv det at slukke for spillet eller computeren, eller måske endda at manipulere selve spillet igennem kommandovinduer og dets lige, er inden for spillerens muligheder. Dermed gøres det klart, at spilleren kan udøve kontrol over spillet, ved at udøve kontrol over teknologien. Spilleren kan i sidste ende, med nok teknisk viden, få det som han eller hun vil have det.

Sidste punkt omhandler spillernes erfarings og motivationsgrundlag. I alle de situationer, der er blevet observeret og indsamlet data fra, er det tydeligt, at det altid afhænger af det enkelte individ. Hvilken motivation den enkelte spiller har, har vist sig at være yderst afgørende. Valgene spillerne træffer kan være motiveret af det, spillerne foretrækker, eller det kan tage udgangspunkt i den verden, det forgår i. Samtidig med dette så har den enkelte spillers erfaringsgrundlag altid indflydelse. Personlig erfaring kan være afgørende for, hvordan spilleren forstår det system, han eller hun ændrer, samt være en inspirationskilde til potentielle transformeringer af gameplay. I sidste ende omhandler det, at transformativ gameplay er en proces alle kan være med i, men på forskellige måder og af forskellige grunde.

Implementering

Her afdækkes, hvad udviklere kan gøre i udviklingssituationer, hvor de ønsker at implementere potentialet for transformativ gameplay i et spil. I refleksionen kan der læses om overvejelserne over, hvorvidt det er en god ide at arbejde for at muliggøre transformativ gameplay.

En faktor vi både har set benyttet af spillere til at transformere gameplay og af udviklere til at muliggøre sådanne transformeringer, er kvantiteten af funktionaliteter i spil. Hvis kvantiteten af funktionaliteter er høj i spil, forbedres chancerne for at spillerne lader sig inspirere til at transformere gameplay parametre. Der stilles i sådanne udviklingssituationer et krav om balance imellem funktionaliteter. Hvis spillernes valg af funktionaliteter guides af, at nogle valg er mere effektive eller på anden vis mere tillokkende, vil spillere i mindre grad lade sig inspirere til selv at finde på og ændre gameplay parametre.

En anden version af ovenstående faktor er en omfattende verden, hvori spillet kan finde sted. Ligesom at mange funktionaliteter giver mange aktivitetsmuligheder, så giver en deltaljeret verden med mange elementer et stort potentiale for inspiration. At gøre brug af dette som designer kræver dog, at man giver spilleren den nødvendige frihed til at opleve spillets verden og lade sig inspirere.

Vi ser desuden, at konkurrenceprægede spil med en fast række af valgmuligheder, ofte lægger op til at spillerne udforsker delmængder af valgmulighederne som en del af deres spiloplevelser. Det man som udvikler potentielt kan gøre, hvis man ønsker at spillerne skal have indflydelse på deres gameplay parametre, er at lade dem tilføje eller fjerne valgmuligheder fra spillet, eventuelt løbende som spillet udvikler sig.

I forhold til at muliggøre transformativ gameplay kan udviklere generelt vælge at give spillere kontrol over, hvilke udgaver af et spil, de ønsker at spille i en given situation. I ovenstående afsnit, omhandlende begrebet, beskrives der hvordan forskelligheder i gameplay parametrene giver forskellige spil. Med det som udgangspunkt kan udviklere give spilleren flere forskellige spiloplevelser ved at lade spilleren kontrollere dele af gameplayet.

Opsamling

Under redegørelsen af vores indledende undren for specialet, opstillede vi en hypotese;

Der eksisterer et fænomen, hvori spillerne transformerer gameplay elementer i spil. Dette fænomen kan muliggøres igennem spildesign og er derfor relevant at have viden om for spil-udviklere.

Hypotesens mål var ikke at agere hovedspørgsmål for specialet, men mere at være grundlæggende for den undren, der har inspireret specialet. Som afsluttende vil der bliver set på, hvorvidt denne hypotese, der startede det hele, passer overens med den viden, der er redegjort for i specialet.

De første påstande i hypotesen passer godt overens med, hvad der i dette kapitel er inkluderet. Transformativ gameplay er en proces, der kan observeres, og som udføres af spillere. Samtidig kan det muliggøres igennem design. Det kan ikke garanteres, at transformativ gameplay opstår, men potentialet for det kan forbedres igennem design.

Om det er relevant viden for designere og udviklere er derimod ikke påvist. Specialet har opbygget viden om emnet og redegjort for det, men det er på intet tidspunkt blevet gjort klart, om transformativ gameplay er bedre end alment gameplay, ej heller om det er bevendt at have viden derom.





Refleksion

Med dette kapitel ses der tilbage på specialets proces. Komplexiteten anskues af de emner, der er behandlet, og der overvejes om der skulle være indsamlet mere eller anden empiri, og om der findes et svar på, hvornår det er "bedst" at muliggøre transformativ gameplay.

Kompleksitet af definitioner

Vi har igennem dette speciale udformet definitioner på, hvad spil, gameplay, regler og transformativ gameplay er. Alt i alt er spil blevet beskuet som et meget komplekst emne. Vi mener, at det er vigtigt at kunne forholde sig til, at spil for de fleste mennesker bare er underholdning. Hvis der ses bort fra de skrevne definitioner, er spil for den gennemsnitlige bruger en underholdningsaktivitet. Vi har ment, at dette for os som designere er vigtigt at kunne forholde sig til dette.

Når vi har lavet de uddybende definitioner, er det med henblik på at opnå en terminologi, der kan være med til at forklare og give forståelse for de processer, der sker for spillerne. Dette speciale har begrænset værdi for en spiller, men har til formål at bidrage til en udviklers forståelse af spillerens brug af spil. Det er, som tidligere skrevet, ikke et værktøj, men rettere en oplysning om, hvad man som spiludvikler kan forholde sig til, at spillerne kan finde på at ændre i gameplay parametre. Ydermere er begrebet tiltænkt folk, der har interesse i at kunne diskutere og studere, hvad spillere foretager sig med spil.

Empiriudfordringer

Efter at have indsamlet empirien har vi set tilbage på processen og diskuteret en række af de udfordringer, som vi stødte på. To af disse udfordringer omhandler henholdsvis tabu i spil og kvantiteten af empiri.

Tabu i spil

Spillerne vi har observeret og udspurgt i sammenhæng med empirien har i nogle situationer vist sig at holde informationer tilbage. Vi fandt ud af dette ved både at blive ved med at spørge ind til spillernes motiver og tanker og ved at snakke med spillerne efter empiriindsamlingerne. Det er muligvis, fordi det ikke, i et normalt spilmiljø, er acceptabelt at indrømme, at man snyder, er doven eller ønsker at sætte sig selv i situationer, hvor man får fordele overfor sine modstandere. Lige meget hvordan vi præsenterer os selv, og det emne vi studerer, vil vi, til en vis grad, fremstå som eksperter i digitale spil, de steder vi har indsamlet empiri. Der er en vis mængde tabu for spillerne i de situationer, hvor de ønsker at omgå de foreskrevne regler for at gøre spillene nemmere for sig selv. Dette tabu opstår, når spillerne skal fortælle os, som "eksperter", at man ønsker at bryde direkte med et regelsæt. Ydermere var formen på indsamlingen af empirien således, at når spillerne blev udspurgt om deres tankeprocesser og motiver, var det i påhør af de andre spillere. Indsamlingen har givet indtryk af, at nogle spillere ikke har følt den samme frihed til at udtale sig, som de potentielt ville føle i et mere afskærmet miljø. Samtidig undersøgelsen taget udgangspunkt i subjekter, der kendte os i forvejen. Vi antager dog ikke, at dette tabu har resulteret i, at vi er gået glip af nogle vinkler af transformativ gameplay. Vi mener at have set igennem en række af udtalelserne, uden at skulle antage noget om spillernes reelle motiver. Desuden fik vi nogle direkte udtalelser

fra situationer, der ellers var tabu at tale om. Så alt i alt mener vi at have haft nok data til at kunne dække disse situationer tilfredsstillende, samt været gode nok til forholde os til personernes forhold til os.

Empirikvantitet

I dette afsnit reflekteres der over den valgte mængde af indsamlet empiri. Overvejelserne har som skrevet i kapitlet "Empiri tilgang" taget udgangspunkt i at de to indsamlinger, der er foretaget, som fordeler sig bredt på genrer af spil og spillertyper. I databehandlingen fandt vi frem til, at der med god sandsynlighed er nogle typer af transformativ gameplay, der udelukkende er at finde i bestemte spilgenrer, og ligeledes nogle typer der går på kryds af genrerne. Det er som oftest en umulighed at vurdere om, hvorvidt vi har dækket alt, hvad der er relevant i forhold transformativ gameplay. Det, vi finder opmuntrende, er, at vi fandt observerede situationer fra begge empiriindsamlinger i mange af de akser vores databehandling tog omdrejningspunkt om. Ses der på dette med udgangspunkt i genrespektrummet, der er forklaret i kapitlet "Inspirerende eksempler" er der fundet mange situationer positioneret på hver ende af genrespektrummet, der tilhører samme akser. Ud fra dette antages der, at der ligeledes ville kunne findes situationer i midten af spektret, der ligeledes deler disse akser. Dermed mener vi at have afdækket spektret tilfredsstillende med det indsamlede empiri.

Skulle vi have haft mere tid til at lave disse undersøgelser ville vores næste fokus have været på singleplayerspil, og om hvorvidt transformativ gameplay har en anden brug i sådanne spil. Vi har fra vores empiriindsamling nogle enkelte observerede situationer med udgangspunkt i singleplayerspil. I disse kan der observeres nogle fællestræk med situationerne i multiplayererspil. Vi har observeret, at spillerne har nemmere ved at fornægte spillets præmis i singleplayerspil. Dette ville have været et interessant studie at følge op på. Vores fokus har dog ikke desto mindre været på, hvad og hvordan spillerne udfører transformativ gameplay, og ikke hvornår og hvor meget de gør det. Derfor finder vi det nogenlunde tilfredsstillende, at vi har nogle observationer med transformativ gameplay i singleplay, men har stadig på fornemmelsen, at der potentielt godt kunne være flere typer transformativ gameplay, end dem vi har set.

Transformativ gameplay balancering

Vi har ud fra analysen og observationerne intet svar på, hvornår og i hvilke spil det er en god ide at arbejde for at muliggøre transformativ gameplay. Ej heller har det været formålet med dette specialets. I forhold til hvornår og hvad, der kan implementeres, har vi i vores diskussion over emnet nået frem til, at der er en balancegang imellem at præsentere spilleren for en bestemt gameplay oplevelse og at give ham eller hende friheden til selv at skabe sin gameplay oplevelse. Dette er ikke første gang, i vores studie af digitale spil, at vi støder på en sådan balancering. Det er endda måske nemmere for nogle at forstå en sådan balancering set fra en af disse vinkler. I rapporten "Spillerdrevet narrativ" (Byrresen, Hansen, Pedersen & Sørensen, 2010) fandt vi frem til, at balancegangen i narrativ ligger imellem at fortælle spilleren en bestemt historie og at lade spilleren "skrive" sin egen historie igennem spillet. I begge tilfælde er det en beslutning, der skal tages af udviklerne. I forhold til transformativ gameplay er det ikke hensigten at bevise, at det er bedre at implementere end at lade være. Rettere at give indsigt i, hvordan det kan muliggøres, og hvordan spillerne bruger de produkter, man som spiludvikler sender på gaden. Dette speciale tjener derfor ikke til at medvirke til en opskrift på det gode computerspil, men rettere at give udviklere en nyt begreb til at studere spillere og diskutere udvikling af spil.





Litteratur liste

Bøger

Andrew Rollings & Dave Morris, Game Architecture and Design. 2003. New Riders. 1. oplag.

Ernest Adams & Andrew Rollings, Game Design and Development: Fundamentals of Game Design. 2007. Pearson Prentice Hall. 1. oplag.

Raph Koster, A Theory of Fun. 2005. Paraglyph Press. 1. oplag

Søren Kristiansen & Hanne K. Krogstrup, Deltagende observation: Introduktion til en forskningsmetodik. 1999. Hans Reitzels forlag. 1. oplag.

Louis Chohen, Lawrence Manion & Keith Morrison, Research Methods in Education. 2007. Routledge. 1.. oplag.

Christian Jantzen & Thorkild Thellefsen, Videnskabelig begrebsdannelse. 2007. Aalborg Universitets forlag. Mærk-serien nr. 4. 1. oplag.

Katie Salen & Eric Zimmerman, Rules of Play: Game Design Fundamentals. 2003. The MIT Press. 1. oplag.

Jonas Byrresen, Ole Risgaard Hansen, Claus Pedersen & Jesper Sørensen, Spillerdrevet Narrativ i Spil. 2010. Aalborg Universitet.

Artikler fra internettet

Paul Thagard and Cameron Shelley. 1997. <http://cogsci.uwaterloo.ca/Articles/Pages/%7FAbductive.html#anchor06> Tilgået senest: 29.5.2012

<http://news.softpedia.com/news/Paragon-Details-Exploits-of-the-Missions-Architect-in-City-of-Heroes-111127.shtml> Tilgået senest: 29.5.2012

Jesper Juul. 2003. <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> Tilgået senest: 29.5.2012

Richard Bartle. 1990. <http://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/mudreport.txt> Tilgået senest: 29.5.2012

Spil

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)
 Team Fortress 2 (Valve, 2008)
 Unreal Tournament III (Epic Games, 2007)
 StarCraft 2 (Blizzard Entertainment, 2010)
 Minecraft (Mojang, 2009)
 Counter-strike (Valve, 2000)
 Counter-strike source (Valve, 2010)
 Grand Theft Auto serien (Rockstar Games, 1997-2011)
 Warcraft 3 (Blizzard Entertainment, 2002)
 Diablo (Blizzard North, 1997)
 Diablo II (Blizzard Entertainment, 2000)
 Diablo III (Blizzard Entertainment, 2012)
 Hitman (IO Interactive, 2000)
 Super Mario (Nintendo, 1985-2011)
 Peggle (PopCap Games, 2007)
 Megaman (Capcom, 1987)
 City of Heroes (Paragon Studios, 2004)
 Need for Speed World (EA, 2010)

Billeder

Minecraft:

http://www.gamersbin.com/attachments/f137/1425d1301004885-post-your-gamer-background-wallpapers-mine-craft_wallpaper_hd_1920_1200.jpeg

Counter-strike 1:

http://www.hd-wallpaper-images.com/img/1295433747-Counter_Strike_by_Kakofonia.jpg

Need For Speed:

<http://www.mmobomb.com/wp-content/uploads/2011/02/need-for-speed-world-5.jpg>

Team Fortress 2:

http://th02.deviantart.net/fs71/PRE/i/2010/105/0/5/Team_Fortress_2_Engineer_by_freddre.jpg

Borderlands:

http://fc04.deviantart.net/fs71/f/2010/011/5/6/Borderlands_by_PointOfOrigin.jpg

Neverwinter Nights:

http://i219.photobucket.com/albums/cc250/fotopa2007/gamewallpaper2/wallpaper_neverwinter_nights_09_160.jpg

Assassins Creed:

<http://wallpaper.metalship.org/walls/assassins-creed1.jpg>

Diablo 3:

http://imaginidesktop.org/wp-content/uploads/diablo_3_fiery-wallpaper-1920x1080.jpg

League of Legends:

http://sententias.com/wp-content/gallery/league-of-legends/League_of_Legends_Blind_Monk_2_SententiaS.jpg

Gears of War:

<http://www.marketwallpapers.com/wallpapers/2/wallpaper-9581.jpg>

Mario:

http://images.fanpop.com/images/image_uploads/Mario-Wallpaper-super-mario-bros--371925_1024_768.jpg

Grand Theft Auto:

http://onlyhdwallpapers.com/wallpaper/video_games_grand_theft_auto_san_andreas_desktop_1600x1200_wallpaper-336714.jpg

Hitman:

http://www.wallpapers-free.co.uk/backgrounds/action_games/hitman/rubber-duck-and-toaster.jpg

Portal:

http://files.g4tv.com/ImageDb3/267067_S/Portal-Gun-Blueprint-Nugget-From-The-Net.jpg

World of WarCraft:

<http://4.bp.blogspot.com/-c7fA7FuD9-U/TWKCXlwom4I/AAAAAAAAADC0/uFZrpQCITk0/s1600/best-top-desktop-wallpaper-world-of-warcraft-wallpapers-hd-10.jpg>

Fallout 3:

<http://game.blacksmile.net/wp-content/uploads/2012/02/Fallout-New-Vegas-Wallpaper.jpg>

Starcraft 2:

<http://2.bp.blogspot.com/-laMRlw3G9E/TlcY8tPetml/AAAAAAAAABoc/gkIUf6ycKwY/s1600/protoss-immortal.jpg>

Journey:

<http://www.artfulgamer.com/wp-content/uploads/2012/03/dunes.jpg>

Bioshock:

<http://www.gamersbin.com/attachments/f137/9050d1312411413-plasmid-search-bioshock-wallpaper-plasmid-search-wallpaper-plasmid-search.jpg>

Transformers:

<http://www.gamezmentor.com/wp-content/uploads/2011/11/Transformers-Fall-of-Cybertron-wallpapers-HD.jpg>

Civilization:

http://wallpapers.free-review.net/18_~_Civilization_5.htm

Forside:

http://fc01.deviantart.net/fs29/i/2008/055/1/4/transformation_by_nisht.jpg

Små billeder

http://www.dailyfreegames.com/wallpaper/arcade-wallpaper/metroid-prime-trilogy/metroid-prime-trilogy02_1024x768_wallpaper.html

<http://gameswalls.com/wallpapers/p/pirates/sid-meiers-pirates-1.jpg>

<http://everydaygamers.com/wp-content/uploads/2009/09/batman4.jpg>

http://images.fanpop.com/images/image_uploads/Final-fantasy-VII-final-fantasy-vii---158644_1024_768.jpg

<http://dicefreaks.superforums.org/viewtopic.php?f=12&t=1067>

http://www.mutagenize.us/wp-content/uploads/2010/12/metal_gear_solid_topo.jpg

http://fc01.deviantart.net/fs49/f/2009/213/2/1/Mass_Effect_2_Wallpaper_2_by_igotgame1075.jpg

<http://gamerblast.com/wp-content/uploads/halflife2.jpg>

<http://www.primitive.co.za/blog/wp-content/uploads/2008/08/fable-ii-wallpaper-4.jpg>

<http://inthegame.nl/wp-content/uploads/2009/11/Dragon-Age-Origins-wallpaper.jpg>

http://wallpapers.free-review.net/wallpapers/18/Devil_May_Cry_III.jpg

<http://www.techdigest.tv/world%20of%20warcraft.jpg>

http://www.gogaminggiant.com/wp-content/uploads/2009/03/wallpaper_gears_of_war_08_16001.jpg

http://zombiegamer.co.za/wp-content/uploads/2010/11/Star-wars_knights_of_the_old_republic_wide.jpg

<http://cdn2.mixrmedia.com/wp-uploads/wirebot/blog/2010/01/dfascii.jpg>

http://media3.playstadium.dk/img/kap/x360/b/banjoknb/banjoknb_1.jpg

<http://vividgamer.com/wp-content/uploads/2011/05/witcher2.jpg>

<http://walls.free.total-wallpapers.com/free-wallpapers/2139/wow-deathwing-cataclysm-world-of-warcraft.jpg>

http://images.wikia.com/elderscrolls/images/9/9b/Dragonborn_Frost_Troll_Fight.jpg

<http://images.wikia.com/eve/images/f/fe/Megathron6.jpg>

http://multimedia.pol.dk/archive/00460/Limbo_460288a.jpg

http://wallpaperstock.net/magicka_wallpapers_26831_1366x768_1.html

[http://segawallpapers.com/wp-content/uploads/wallpapers/sonic\[0\].jpg](http://segawallpapers.com/wp-content/uploads/wallpapers/sonic[0].jpg)

<http://splashpage.mtv.com/wp-content/uploads/2010/10/cap8.jpg>

<http://genuinegamers.com/wp-content/uploads/2010/10/DR1.jpg>

http://www.gameranx.com/images/wallpapers/uncharted-3/1292352878720puncharted3_1.jpg





Ansvarsliste

Vi har begge været ind over alle kapitler i specialet. Ansvarslisten viser hvem der har haft hovedansvaret for et givent kapitel, ved at hans navn er nævnt først, hvis det er tilfældes. Begge indikere kapitlet er lavet i fællesskab

Kapitel:	Ansvarlig:
Indledning	Begge
Hypotese	Begge
Inspirerende eksempler	Ole, Jonas
Problemfelt	Begge
Metode	Jonas, Ole
Empiri tilgang	Jonas, Ole
Definition af aktiviteten at spille et spil	Ole, Jonas
Definitionen af gameplay	Ole, Jonas
De to cirkler	Jonas, Ole
Begrebet transformativ gameplay	Jonas, Ole
Praktisk empiri	Ole, Jonas
Aksial analyse	Begge
Diskussion	Jonas, Ole
Konklusion	Begge
Refleksion	Ole, Jonas





Bilag

Følgende er bilaget for specialet. Det består af det indsamlede observations skemaer fra de to empiri indsamlinger. Bilaget anvendes i den aksiale analyse, og reference systemet er redegjort i analyse kapitlet.

Situations Navn: Spawn kill

Reference: EIB 1

Hvad sker der: Der spilles et custom map (bane bygget af spiller på nettet) i Team Fortress 2, som tillader, at man kan skyde hinanden fra der hvor der spawnes (starter). Der foreslås at man lader være med dette, da det er for let at skyde en spiller der ikke har nået at orientere sig, og det derved er for lette point.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Der opstilles en ekstra regel, der skal forhindre et "spawn kill". Reglen findes dog kun imellem spillere, og er ikke en programmeret del af spillet.
Laves der (om på) andet:
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): En spiller bliver udsat for problemet foreslår denne regel ændring.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Den påvirker alle, så længe de accepterer den. Den spredes ved at spillerne snakker om det.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: I nuet, da det er et resultat af noget der er sket.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Spilleren der foreslog reglen blev selv udsat for det, og mente at det ikke var retfærdigt at han kunne blive skudt, og en modstander for point, uden at der var nogen modstand i det.
Hvad mener deltageren gør det transformativt muligt: At spillere kan designe deres egne baner er både årsagen og en mulig løsning. At lave reglen i nuet er muligt, fordi spillerne kan snakke om det.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformativt muligt: --//---

Situations Navn: Kun sniper

Reference: EIB 2

Hvad sker der:

En spiller (Kasper Christensen) forslår at der kun spillet med en type våben, sniper riffel, i Team Fortress 2. Forslaget bliver afvist af de andre spillere.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Der begrænses mængden af våben, og derved muligheder, spillerne har adgang til. Samtidigt ligestiller det alle spiller, da alle har det samme udgangspunkt, og det er derved kun evner med det given våben der er afgørende.

Laves der (om på) andet:

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

En spiller (Kasper Christensen) forslog det, men resten af spillerne sagde nej til det.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Alle spillere ville blive påvirket. Den nye regel skulle spredes ved at alle acceptere den, men her blev den skudt ned.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Forslaget opstår i nuet, men det kan ligge noget premediteret bag. Kasper Christensen indrømmede, at han selv er bedre en gennemsnittet til at bruge sniper riflen, og reglen derfor ville give ham en fordel.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Da forslaget bliver lagt op, bliver der refereret til at det er fair, da alle har det samme udgangspunkt. Senere kommer det dog from at Kasper måske gjorde det, for sin egen fordels skyld.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

At spillerne kan snakke med hinanden .

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Både det at spilleren kan snakke om det, men ligeså meget, at spillet sagtens kan spilles med færre våben, uden det ændre på meget.

Situations Navn: Spawn camp

Reference: EIB 3

Hvad sker der: En spiller (Buus) forslår, at der ikke må spawn campes i Team Fortress 2. Dette betyder at spillerne ikke må sidde på lur, der hvor de fjendtlige spillere starter, da det ikke er retfærdigt, og for let. (Minder meget om første observation). Folk er hurtigt enige i dette.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Reglen begrænser hvor spilleren kan side på lur, for at skyde hinanden. Dette må ikke længere gøres i nærheden af der hvor fjenden starter, eller som det mindste, så mås der ikke skydes på folk der lige er spawnet (kommet ind i spilet)
Laves der (om på) andet:
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): En spiller (Buus) anklager en anden spiller for at gøre det, og mener det ikke er fair. Forslår derefter alle de andre, at dette ikke er tilladt fremover.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: En spiller bliver udsat for "spawn camping", mener det er uretfærdigt, og kræver den nye regel indført ved at sige det ud i rummet.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: I nuet, da inspirationen først kommer, når det er sket for en. Et resultat af noget man mener, er uretfærdigt.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Buus bliver udsat for det, og mener ikke det giver en fair kamp imellem de to hold, hvilket betyder noget for ham.
Hvad mener deltageren gør det transformativ muligt: At man kan snakke om det, men mere bestemt at man kan augmentere for, at regel ændringen er mere fair, og at det heller er snyd. Ingen vil være kendt som en snyder.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformativ muligt: Det samme som spilleren. Samt, at denne regel blev gentaget i alle andre skydespil resten af natten. Mange spillere søger automatisk hen imod et mere fair spil.

Situations Navn: Sniper 2

Reference: EIB 4

Hvad sker der:

Der bliver forslået (igen) at der kun spilles med sniper rifler, og buer. Der bliver lagt vægt på, at det er mere udfordrene, og de andre spillere acceptere.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Det begrænser udvalget af våben.

Laves der (om på) andet:

Der ændres også på den måde der kæmpes på. Lige pludselig foregår alle kampe på lang afstand grundet de valgte våbens natur. Det er ikke længere tilladt at bruge de våben der er gode på klods hold.

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Kasper Christensen står bag forslaget, der minder meget om første gang han forsøgte sig med denne regelændring.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Alle der er med i spillet, og acceptere reglen, er påvirket. Reglen bliver også udbredt ved disse personers accept af den.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Da det er anden gang dette forslås, så er det med god sandsynlighed premediteret. Det lykkedes ikke første gang, så han prøver igen.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Det var anden gang det blev forslået, og Kasper Christensen mener sniperen er et underholdende våben.

Det kan dog også være grundet Kasper evner med disse våben.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

At man kan snakke om det, samt at sniperen er et sjovt og udfordrende våben der gør spillere mere spændende.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

At man som spillere kan snakke om det, samt at spillet kan fungere uden alle våben til rådighed. Det er dog interessant at forslaget kommer igennem her anden gang, og at der er her ligges vægt på fra Kaspers side, at sniperen er mere udfordrende. Der udnyttes måske, at de andre har svære ved at argumentere imod mere udfordring.

Situations Navn: Invasion af baser

Reference: EIB 5

Hvad sker der: I et spil Team Fortress 2 forslår Kasper Christensen, at man ikke må gå ind i det modsatte holds base, da han mente det var unfair. Det bliver dog hurtigt råbt ned af en spille de alle kalder ” hugorm”
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Det begrænser området, hvori det to holde kan kæmpe imod hinanden.
Laves der (om på) andet: Dette forhindre automatisk spawn camping (se tidligere), da man ikke kan kommer tæt på det, hvor fjenden starter.
Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Det blev forslået af en person, der mente det var et problem. Det blev slået ned af en person.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Forslået ville have påvirket alle, men mest dem hvis spil stil var afhængige af at kunne komme ind i fjenden base. Spredtes fra en person, men forslaget nåede ikke langt.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Det opstod i nuet, da en spiller følte det skabte problemer
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Kasper Christensen følte det ikke var fair at man kunne gå ind i fjendens base, da det tillader spawn kills og skyde fjenden uden de er klar over det. Han vil hellere have en fair kamp.
Hvad mener deltageren gør det transformativ muligt: Man kan prøve at snakke om det. Og hvis de andre ikke er enige, så kan man bare ud-sætte dem selv for det der er unfair og svinisk, således at de kan lære det.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformativ muligt: Man kan ikke gennemtvinge det, men så længe der er tale om mennesker kan man snakke om det.

Situations Navn: Ghost

Reference: EIB

Hvad sker der:

En spiller (Buus) kræver, at man ikke må videregive oplysninger om fjenden, da det hjælper sit hold unfair. Dette kan lade sig gøre, da man kan se fra sin fjendes vinkel i noget tid efter man er død. Det kaldes at "ghoste", og Buus anklager en anden spiller(hugorm) for at udnytte det. Spillerne bliver hurtigt enige om, at man ikke må videregive afgørende oplysninger.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Team Fortress 2 tillader, at man kan følge de andre spillere, hvis man er død, og venter på at kommer ind i spillet. Den nye regel siger, at de man ikke må videregive oplysninger man opnår her, da det er unfair.

Laves der (om på) andet:

Muligheden for at følge andre spillere kan slås fra i menuen, men dette udnyttes ikke

Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

En spiller krævede det, da han mente det var snyd.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Den påvirker reelt kun dem som udnyttede denne mulighed før, og spredtes ved at folk definerer det som snyd.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

En blanding. Det blev krævet som et resultat af, at nogle udnyttede det, men det var blandt mange allerede indforstået fra starten af. Det var derfor af mange allerede set som en regel, hvilket gør at det kaldes snyd.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

For mange var det allerede en uskreven regels, når denne brydes, så skal reglen påmindes alle igen.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Den er et gennemføre, for folk der ikke følger den bliver hurtigt stemplet som snyder.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

At det er at folk kan snakke, mere mest af alt, at det allerede var en uskreven regel i spillet, og at folk der ikke er enige i reglen, derved ses som "snydere" af alle andre.

Situations Navn: Deagle & Smoke

Reference: EIB 7

Hvad sker der: I Counter Strike forslår en spiller (Hugorm), at der kun spilles med pistolen Desert Eagle og smoke grenades (Deagle og Smoke). Dette spilles der med, dog kun meget kort.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Det begrænser udvalget af våben til dessert eagle og smoke grenade
Laves der (om på) andet: Som en sekundær ændring bliver økonomi systemet fjernet fra spillet, da de to våben er så billige, at der ikke skal spares sammen til dem.
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Det udsprang fra en spiller (hugorm) foreslog det, og de andre spillere accepterede det. Dog varede det ikke længe før reglen blev opløst.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Alle spillere bliver påvirket af den. Selv dem der ikke overholder den, da deres med- og modspillere pludselig følger andre regler.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Forslaget til regelændringen opstår i nuet, men Hugorm giver udtryk for at denne regel ændring er normal for spillet.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Det var en måde et ligestille alle på, så ingen kunne bruge kraftigere våben og granater end andre spillere.
Hvad mener deltageren gør det transformativt muligt: Man kan jo altid bare snakke om det, men det er let at overbevise folk, da det skaber ligestilling imellem spillerne.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformativt muligt: Udover, at spillerne altid kan snakke og bliver enige, så mener vi at det er muligt kun at bruge disse to bestemte våben, fordi de er så billige, at alle i spillet har adgang til dem. Der sættes derved på laveste fællesnævner, og giver alle de samme udgangspunkt.

Situations Navn: Ingen autosniper

Reference: EIB 8

Hvad sker der:

I counter strike forslår Buus, at der spilles uden våbnet auto sniper. Vanggård siger dog hurtigt nej til dette, og henviser til, at Buus blot selv kan bruge det våben, hvis han mener det er uretfærdigt.

Buus har dog intet svar til dette.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Der forslås at en **våben, et valg, udelukkes, da det menes for effektivt, men forslaget bliver skudt ned.**

Laves der (om på) andet:

Hvem lavede om på det (var det et individ eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Udvekslingen er imellem to personer, og startede hos den ene.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Ekskluderingen af et våben ville have påvirket alle, da det mindsker potentielle valg.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Det sker i nuet, men Buus giver udtryk for sin mening op til flere gange.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Buus har svært ved at præcisere, hvorfor ekskluderingen af det relevante våben skal finde sted, da han selv mener det er et "lorte" våben.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Deltageren er meget defensiv og kommer ikke umiddelbart med noget svar.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Det er muligt at ekskludere et våben fordi det kun er en lille del af spillet, og ikke ville ændre meget. Det kunne dog godt tyde på, at Buus ville forbyde et våben han ikke selv var erfaren med.

Situations Navn: Snyd i NFS

Reference: EIB 9

Hvad sker der: I bil spillet Need for Speed bliver der sat "håndjern" på biler, der bliver taget af politiet, og spilleren mister derved en bil. Spilleren ønsker ikke dette sker, og har fundet ud af, at hvis spillet lukkes ned lige inden det sker, så er det undgået når spillet startes op igen.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Spilleren (Vanggård) bruger et teknisk trick til at undgå konsekvenserne ved at fejle.
Laves der (om på) andet:
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Det var en enkelt person der gjorde det i sit eget spil. Han pralede dog overfor andre, at det var en smart ting at gøre.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Kun den der benytter sig at tricket
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Oprindeligt opdaget ved et uheld, men er derefter blevet en tilbagevendende, og derved premediteret, ting.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Vanggård ville fortrække at man aldrig mistede sin bil lige meget hvad, men da spillet ikke tillader dette, så man må snyde spillet. Ergo bryde en implicit regel ved at slukke computeren.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: Det at maskinen (computeren) kan stoppes
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt: Udover at det er teknikken der tillader det, så kræver det også en spiller, der er villig til at bryde implicitte regler, for derved at anse selve computeren som en del af spillet.

Situations Navn: Udelukkelse af helte

Reference: EIB 10

Hvad sker der: Der spilles Footman War i WarCraft 3. Efter der er blevet spillet et enkelt spil, så kræves det (af det tabende hold), at de helte vinder holdet valgte, ikke må vælges igen.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Der udelukkes nogle helte, og derved mindskes der mængden af potentielle valg.
Laves der (om på) andet: Den strategi og de valg vinder holde havde taget kan ikke gentages. Ergo skal mindste et hold altid tænke nyt.
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Det tabende hold kommer med kravet. De mener, at der var tale om ubalancerede helte, og det var grunden til at de tabte.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Alle bliver påvirket af reglen, da det potentielt kan ramme alle på et eller andet tidspunkt. I første omgang var hensigten dog kun at begrænse det vindende hold.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: I nuet, da det et resultat af udfaldet for forrige kamp.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: At det tabende hold var af den overbevisning, at de umuligt kunne vinde over fjendens helte, og de derfor altid ville tabe.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: At spillet bliver mere fair, og det ønsker folk. Samt Footman wars indeholde så mange helte, at det at udelukke nogle få ikke ændre på meget.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt: Det samme som spillerne. Et stort antal muligheder gør, at fjerner man få ændres der ikke meget.

Situations Navn: Getting Wood

Reference: MC 1

Hvad sker der: Så snart spillet går i gang går chris, en erfaren spiller, efter at indsamle træ fra den nærmeste skov.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Chris definere at den vigtigste resurser til at starte med er træ, og det derved er det indledende mål for hans spil tilstand.
Laves der (om på) andet:
Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Chris vælger det som sit personlige mål
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Til at starte med påvirker det kun Chris. Han vælger dog at gøre det andre klar over dette, så de ikke behøver samler træ. Hans bliver derved på en måde til et delmål for gruppen.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Han tager beslutningen i nuet, men da Chris siger, at sådan starter han altid et spil Minecraft.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Chris erfaring med spillet. Træ giver adgang til værktøj, og det ved han.
Hvad mener deltageren gør det transformativ muligt: Spilleren ser det ikke som transformativ.
Hvad mener vi, som designere, gør det trasformative muligt: Det er en kerne mekanik i spillet, at kunne fælde træ. Men det er spilleren selv der skal beslutte at dette er en vigtig ting. Det handler om frihed. Dog er træ en grundlæggende resurse for at bygge noget som helst i spillet.

Situations Navn: Kan jeg slå?

Reference: MC 2

Hvad sker der:

Holland, som er uerfaren, spørger om han kan slå ting i stykker. Han får hurtigt svar på, at han kan slå på sand, så det går i stykker og efterfølgende kan samles op.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

De erfarne spillere opstiller reglerne for den uerfarne. Både hvad hans muligheder og hans mål.

Laves der (om på) andet:

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Det var Holland der skulle have hjælp, men reelt er det de erfarne spillere der opstiller de regler der nu er gældende for ham.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Holland er påvirket af det

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Findes i nuet, da det krævede en uerfaren spiller (Holland)

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Hollands manglende erfaring om spilet.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Det at der altid kan snakkes imellem spillerne helt frit.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Udover at spillerne skal kunne kommunikere med hinanden, så er det også nødvendigt at spillet ikke selv definere regler og mål. Ellers havde Holland ikke behov for at få disse fra andre.

Situations Navn: Fort

Reference: MC 3

Hvad sker der: Holland forslår at spillerne bygger et indianer fort, som det han gjorde som barn. Resten af spillerne var enige
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Der forslås et meget specifikt mål, som spillerne i fællesskab kan arbejde hen imod.
Laves der (om på) andet: At bygget et fort ville giver spillerne imod de monstre der hærger om natten, da disse ikke kan gå igennem døre og mure.
Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Holland foreslog det, men spillerne havde i fællesskab snakket om, at de skulle have noget beskyttelse fra monstre. Og selvom det første fort mislykkedes, så forblev det målet i lang tid.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: En kombination. Spillerne havde behov for beskyttelse, men Holland havde snakket med en anden spiller, om at bygge et indianerfort.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: En kombination af behovet for beskyttelse, samt en barndomsminde man gerne ville realisere. Giv det hele en rigtig western feel.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: Fællesskabet i det. Det giver et fælles mål som alle kan have det sjovt med, og alle har lyst til at arbejde sammen.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt: At gruppen kan samle sig om deres eget personlige mål, samt at spillet blot tillader dette, uden at referer til andre mål.

Situations Navn: Fælles redskaber

Reference: MC 4

Hvad sker der: Chris masse producere en masse redskaber (økser, skovle osv.) til hele gruppen, så det andre ikke skal bruge tid på det.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Det giver et fastlagt mål fra chris, men det opstiller også et nyt sæt regler for de andre. De skal ikke længere selv tænke på redskaber, blot hente dem.
Laves der (om på) andet: Det fasttømmres meget tydeligt, at spillerne ser sig som en gruppe, og ikke som nogle der er imod hinanden.
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Det var Chris selv der forslog det, og implementerede det selv. Gruppen støttede det, da det var gjort.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Alle bliver påvirket, da det værktøjet bliver lavet til dem, og gør det lettere på dem at opnå deres egne og gruppen mål.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Ideen kom til Chris i nuet
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Chris vidste hvordan crafting (det at lave redskaber) virker, i modsætning til de uerfarne. Derfor tog han det ansvar på sine skuldre, så de nye kunne fokusere på at lære spillet og gøre det de havde lyst til.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: Det er normalt en del af spillet som få spiller finder underholdende, så derfor er det ingen der modsiger, at han tager opgaven.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt: At spillerne kan samarbejde og snakke om et mål. Chris kan hjælpe til holdets mål, ved at udfylde et delmål.

Situations Navn: Natte skjul

Reference: MC 5

Hvad sker der: Spillerne bukker et meget simpelt skjulested af sand og sætter en dør i. Stedet bliver dog hurtigt ødelagt af monstre, og spillerne tager flugten.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Det giver både spillerne et mål, men også sikkerhed imod nattens monstre
Laves der (om på) andet:
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): En stor del af gruppen spørger ind til et sikkert sted på næsten samme tid.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Alle i gruppen har behov for sikkerhed fra monstre, så det var noget naturligt alle fandt gavn af.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Det opstår i nuet pga. alle de monstre, som spillerne har problemer med.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Selv spillet startede om natten, og derfor havde spillerne problemer med monstre allerede fra starten af. Spillerne mente derfor, at de havde behov for et sikkert sted at være, indtil solen stod op.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: At man kan bliver enige om et mål
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt: Udover at spillerne kan bliver enige om et mål, så skal de gameplayet og reglerne også tillade at dette mål kan opnås.

Situations Navn: Byen

Reference: MC 6

Hvad sker der:

Thomas og Steffen flygter fra monstre i skoven, opdager en landsby og søger tilflugt deri.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

I stedet for at skabe deres egen sikkerhed, så udnytter spillerne den sikkerhed som den computerskabte landsby giver.

Laves der (om på) andet:

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Thomas og Steffen opdagede landsbyen, og sagde straks til de andre, at de skulle komme derhen.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Den påvirker alle, da byens bygninger og huse giver sikkerhed. Og den blev spredt ved at Thomas råbte til de andre spillere

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Det findes i nuet, da spillerne først skal opdage denne tilfældigt genereret by.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Spillerne var i fare, og byen kunne give sikkerhed. Supply and demand.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Spillerne agerede bare, sådan som de fandt mest logisk.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

At spillets system kan genere tilfældige elementer med betydning i spillet verden, samt at spillerne har friheden til at agere på disse elementer som de ønsker.

Situations Navn: Fakler

Reference: MC 7

Hvad sker der: Chris vælger at stjæle landsbyens fakler, da spillerne skal bruge lys og ikke selv kan finde det de nødvendige resurser (kul)
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Chris udnytter de objekter der er placeret i spillet, for at skabe omgivelserne i landsbyen og byboerne. Chris ser derved alt i spillet som en resurse.
Laves der (om på) andet:
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Chris gjorde det af sig selv
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Alle spillerne for sikkerhed og praktisk hjælp ud af lyset, men det skete kun den ene gang, og de andre spillere gjorde det ikke.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: I nuet, da det kræver tilstedeværelsen af byen
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: En kombination af, at spillerne manglede lys (for sikkerhed), og at byen havde nogen der blot kunne tages.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: At NPC'erne i landsbyen ikke er programmeret til at gøre modstand.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt: At spillerne ikke bliver mødt med modstand, når man forsøger at gøre det. Spilleren gør ikke noget forkert, når spillet ikke forsøger at forhindre det.

Situations Navn: Hideout

Reference: MC 8

Hvad sker der:

Rasmus vælger at lave en hemmelig hule/gang under et af husene i landsbyen. Han graver ned igennem gulvet, da der er nat og monstre udenfor.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Da det er farligt at være ude om natten, så kan det være farligt at lave noget udenfor. Dog vil man stadig have noget at lave, så derfor skabes der et nyt mål med at grave inde i huset.

Laves der (om på) andet:

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Det var Rasmus der gjorde det alene, men som spredte sig, da andre hjalp ham.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Til at starte med kun Rasmus, men kort tid efter gav det et mål for alle

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Det opstår i nuet, da Rasmus skulle kede sig før han fik ideen.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Spillerne skulle vente længe før solen kom op, og der var ikke noget at lave i huset. Ergo manglede spillerne et mål. Rasmus ville normalt ikke ødelægge gulvet i huset, da det ser grimt ud, men mente det var bedre at holdet havde noget at lave. Samtidig mente han, at hvis han ikke gjorde det, så var der nok en anden der ødelagde huset.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Tilstedeværelsen af de andre spillere. Normalt ville Rasmus blot vente til solen kom op, men når man er flere sammen, så skal der hele tiden ske noget, om det så er på bekostning af bygningers udseende.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

At spillerne kan ende i situationer, hvor de skal skabe deres egne mål, og at de ikke bliver straffede for at gøre det de vil.

Situations Navn: Stjæl gulvet

Reference: MC 9

Hvad sker der: Holland har givet sig selv det mål, at han skal samle træ ind til gruppen. Det første han gør derefter, er systematisk at stjæle alt træ gulv i landsbyen.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Holland har en mål, og dette opnår han ved at tage/ødelægge fra noget allerede eksisterende.

Laves der (om på) andet:

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Holland gjorde det helt alene.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Reelt er det kun Holland der har et mål, men andre spillere kommenterede på, at det gjorde byen grim. Ergo rammer det deres oplevelse

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

I nuet, da det kræver byens tilstedeværelse.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Holland havde til opgave at skaffe træ, men der var monstre i skoven, og det var bare lettere at tage gulvet.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

At landsbyboerne ikke yder modstand. Og hvis du ydede modstand, så skulle de bare dø

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

At spillerne kan gøre hvad de vil, uden alt for meget modstand. Spillet siger ikke at noget er forkert.

Situations Navn: Lava Fort

Reference: MC 10

Hvad sker der:

Rasmus lavet er design til gruppen nye fort på en bakke over landsbyen. I fortet har alle spillere deres eget rum og alt er oplyst af en søjle af lave i der løber ned i midten.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Rasmus og Thomas, der skal bygge fortet, har nu deres helt eget mål og medfølgende udfordringer

Laves der (om på) andet:

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Det var Rasmus der udtænkte designet, og Thomas var enig.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Reelt påvirker det alle, da alle for en sikkert sted at være om natten, som er deres eget. Dog er det kun Rasmus og Thomas der har en nye udfordring.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Grundtanken med at bygge et fort havde været med spillerne i et stykke tid, men hele formen og designet opstod pludselig, da Rasmus så hvor fortet skulle bygges.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Rasmus ville gerne lave en bygning som magiker akademiet i spillet Skyrim, så der var plads til alle. Han brugte dog mest dette som en måde at forklare sin ide på.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

At der er sådan en god ide, at det andre vil være med på den.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

At spillet lader spillerne sætter deres egen meningsfyldte mål. Et praktisk og æstetiske mål spillerne vil samarbejde om.

Situations Navn: Mål: Sejt!

Reference: MC 11

Hvad sker der: Thomas og Rasmus bruger en stor del energi på at få holdets fort til at se flot ud. Der bygges søjler, og pynt og mønstre i væggene.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Det giver et meget tydeligt mål for dem der bygger fortet.
Laves der (om på) andet: Udfordringen om at bygge et flot fort er speciel, fordi den mere omhandler æstetiske valg, og der ikke er noget der er mere effektivt end andet.
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Dem der byggede var automatiske enige om, at der skulle bruges energi på at få det hele til at se godt ud.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Alle på holdet for et flottere sted at bo, men det har kun betydning for den udfordring der bygger, står overfor. Begge erfarne spillere.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Premediteret. Det er indforstået imellem de erfarne spillere, at det er et mål, at det ser godt ud.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: De to byggere mente at det var hele mening med spillet for dem. Hvis det man byggede ikke også var "fedt", så var der ikke nogen grund til at spille MineCraft.
Hvad mener deltageren gør det transformativ muligt: At man har friheden til at være kreativ
Hvad mener vi, som designere, gør det transformativ muligt: At spillerne føler glæde ved at kreativ, og lavet noget de syntes er sejt, og ikke mindst at spiller blot tillader dette.

Situations Navn: Blok af

Reference: MC 12

Hvad sker der:

De spillere der har valgt at arbejde nede i holdet barrikadere monstre fyldte gange inde, hvis ikke lige de har tid, våben eller liv nok til at klar dem.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Spillerne finder deres egen måde at "bekæmpe" fjender på, ved blot at neutralisere og ignorere dem.

Laves der (om på) andet:

Det begrænser det areal spillerne kan udnytte i minen, da noget skal bruges til at lukke monstre inde på.

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Alle spillerne tager brugte minerne gjorde det, men Chris, som den erfarne spiller, forklarede de andre, at de skulle gøre det.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Både monstre og spillere bliver begrænset i deres bevægelses frihed.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Opstår af nødvendigheden for sikkerhed, men strategien var kendt af den erfarne spiller.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Den blev spredt ud af et behov for sikkerhed, der var let og billigt. I stedet for at skulle bruge våben og rustning, så kan en smule sten klare det fint. En måde at spare på.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

At spillet tillader man kan flytte på sten og andet.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Udover at spillet tillader man kan flytte sten, så er det også vigtigt, at spillet aldrig har dikteret at man skal overvinde monstre med våben.

Situations Navn: Dig a hole

Reference: MC A

Hvad sker der: Thomas siger:” vi bliver ved med at dø, lad os grave et hul.”
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Det kunne give spilleren en chance for at overleve.
Laves der (om på) andet: Spillerne vil automatisk komme i besiddelse af mere materiale hvis de graver et hul.
Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Et åbnet forslag fra Thomas til gruppen.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Gruppen valgte en anden løsning så det ændrede ikke på noget. Havde det imidlertid valgt at følge Thomas’ råd havde de fået et nyt fælles mål
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Nuet, Spillerne startede inde i spillet om natten, hvilket gjorde at spilverdenen var fuldt med diverse monstre der var gentagende gange slog spillere ihjel.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Angreb, og spillernes ønske om at overleve.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: At spilet er lavet sådan at man er i sikkerhed i hvis man er lukket inde.
Hvad mener vi, som designere, gør det trasformative muligt: Dette har været en essentiel del af Minecraft fra de tidligste versioner.

Situations Navn: Koordinater

Reference: MC B

Hvad sker der:

Rasmus: " Vi skal bruge koordinater!"

Rasmus: " Så kan vi finde hinanden når vi er døde."

Koordinater i Minecraft er en del af spillet der ikke altid er synligt. Disse giver spilleren præcise informationen om hvor deres karakter er i spilverdenen, der ellers kan være relativ svær at navigere rundt i grundet den størrelse og spillets **æstiske måde at se ens ud på**.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Spillerne får en alternativ måde at finde sammen på efter at de er døde. Førhen har de kun kunne finde hinanden ved at beskrive vejen de er gået.

Laves der (om på) andet:

De får en lidt indsigt i hvordan spilverdenen vender i forhold til verdenshjørnerne

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

To spillere kendte til denne del af spillet. De overbeviser hurtigt de andre om at der er fornuft i at bruge disse koordinater løbende til at navigere med.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Spillerne lærte hinanden om det når de var brug for det.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

2 spillere kendte i forvejen til det

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Folk blev væk fra hinanden.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Situations Navn: Peter Plys

Reference: MC C

Hvad sker der: Thomas: ” Jeg syntes hellere vi skal bygge en hule” Thomas’ skin(hans udssende) er af Peter plys og Peter plys hjem er en hule. Forslaget var både i sjov og i alvor, han var efter alt at dømme godt klar over at det ikke ville have nogen effekt, men syntes at forslaget var sjovt i sig selv.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Spillerne var i fælles skab i gang med at bygge en mindre fæstning så det var et forslag om at lave noget der passede mere specifikt til ham
Laves der (om på) andet: Der blev ikke lavet om på noget, men de andre spillere fandt forslaget underholdende
Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Thomas, som enkelt individ kom med forslaget,
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Ingen.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Thomas havde den skin forinden at spillerne mødtes til spil.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Spillerens indlevelse i det udseendespilleren havde.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: Thomas svare: ” Jeg er rollespiller, Det ligger i min natur”
Hvad mener vi, som designere, gør det trasformative muligt: Spillerens fantasi, at spillet har et meget bredt handlings potentiale,og at der ikke er defineret et andet mål, så det kunne faktisk opstilles et mål om at lave Peter plys’ hule.

Situations Navn: Arbejdsfordeling

Reference: MC D

Hvad sker der:

Thomas: "Der er nogen der Bygger Så samler vi"

Holland: "Jeg går ud og henter noget wood, igen"

Steffen: "Det er bestemt fra ledelsen, så det gør jeg."

Spillerne udfylder forskellige roller, de tager forskellige dele af spillets funktionaliteter.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Det er ikke på nogen måde lagt op til at spillere skal fordele deres "arbejde" i på forskellige Roller til forskellige spillere. Men spillerne gør det ikke desto mindre.

Laves der (om på) andet:

De spillere der er nye oplever umiddelbart en begrænset del af spillet.

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Rollefordeling opstod på flere måder, nogle spillere tog arbejds opgaver for at hjælpe andre spillere, andre tog dem for at ikke at skulle tage stilling til for mange nye ting af gangen. Desuden var Rollefordelingen lettere selvforstærkende, i og med at hvis der eksempelvis er en spiller der samler træ og send er der ikke brug for at de andre gør det. Hvilket resulterede i at de kan fokusere deres tid på noget andet.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Alle tager del i dette. Spillerne taler løbende sammen om hvad de hver især har lyst til at lave, og hvad der er brug for at der bliver lavet.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Det opstod løbende.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Steffen: "Det er fedt at se at de andre bruger det jeg har samlet til noget fedt"

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Spillerne kan fordele deres roller som de fordi spillet ikke stiller krav til at hvordan processen af at bygge noget skal gøres af forskellige/samme mennesker.

Situations Navn: Monster jagt

Reference: MC E

Hvad sker der: Det er lykkedes for spillerne at få bygget sig et midlertidigt skjule sted, ikke desto mindre løber de alle rundt og slå febrilsk på monstre med hænder og blokke af sand.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Spillernes aftalte mål var at bygge et tilflugtssted og søg sikkerhed der, for derefter at vente til morgendagen gryede, de brugte det bare ikke da de først var færdige
Laves der (om på) andet: Efter et stykke tid, og en del døde spiller søger tre af spillerne ly i deres lille fæstning, da de joines af en fjerde har denne en creeper efter sig, denne kommer på indersiden af døren og det hele sprænger i spænges i stykker.
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): De gør det til at starte med alle sammen.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Alle spillere påvirkes, de gejler på en måde hinanden op til det. Stemningen er høj, og det lyder til at dem der bliver jagtet/jagtes af monstre har det sjovere end dem der står stille så det bliver en fristelse at gå ud til monstre.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Løbende.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Den lille fæstning blev bygget for sikkerhedens skyld, denne sikkerhed mistede senere prioritet til fordel for underholdnings værdien i at jage/blive jagtet af monstre.
Hvad mener deltageren gør det transformativ muligt: Thomas: " Shelter er det første man har brug for, men jeg blev nysgerrig. "
Hvad mener vi, som designere, gør det transformativ muligt: Vi tror situationen opstod på grund af stemningen var til sjov og ballade, frem for at sidde og gemme sig.

Situations Navn: Piedestal og Cola

Reference: MC E

Hvad sker der:
 Rasmus ånder lettet op efter at alle spillere intenst har kæmpet for overlevelse. Og siger: "hvusi stiller jer op på en piedestal af 19 sand så kan i ikke blive ramt.. må jeg få noget cola?"

Hvad laves der (om) på af regler og mål:
 Spilleren overlever, måske på en lettere speciel måde.

Laves der (om på) andet:
 Han kan se hen til de andre der har søgt tilflugt i en landsby

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):
 Et enkelt individ

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:
 Det var kun Rasmus selv der gjorde det.
 De andre spillere fandt sikkerhed på en anden måde.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:
 Se næste.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:
 Spilleren havde prøvet dette i single player og kom efter et stykke tid i spillet i tanke om det

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:
 Rasmus: " Det er smart fordi skelletter ikke kan skyde så højt"

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:
 Monstrene har ingen muligheder for at komme efter spilleren deroppe, spilleren kan gøre det fordi hele minecraft ideen er at man skal kunne bygge blocks, og det at disse blocks faktisk har en indflydelse på alt andet gameplay.

Situations Navn:Cactus mur

Reference: MC G

Hvad sker der: Rasmus laver en mur af kaktus for at beskytte deres første lille fæstning.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Kaktus skader spillere og monstre der kommer i nærheden af dem.
Laves der (om på) andet: Spillerne har derfor muligvis en større chance for at overleve, hvis de dog ikke selv går ind i kaktusserne.
Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): En enkelt spiller der, kender til spillet. Og til reglerne ohandlende kaktus i spillet.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Monstrene påvirkkes. Spiller kan opleve en forhøjet sikkerhed.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Spilleren blev inspireret til det da han fandt kaktus.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Rasmus: " Sikkerhed frem for alt!"
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: Rasmus forklarer hvordan monstre tager skade ved at gå ind i kaktus
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt: Spil mekanikkerne der gør det muligt. at spilleren har fantasi til at bruge kaktusser som forsvars værker.

Note: generelt kan det siges at mange af disse situationer ikke er forudbestemt, men inspireret af tidligere spilgange, og materialer der findes.

Situations Navn: Borgen på bjergtoppen

Reference: MC H

Hvad sker der:

Rasmus: " Hvorfor bygger vi ikke en borg på bjergtoppen"

Holland: " vi bliver de nye evil overlords"

Steffen: " vi skal have sådan en azteker trappe op"

Ved foden af et bjerg ligger en landsby, i denne landsby søger spillerne tilflugt og finder sikkerhed fra de monstre de var jagtet af i de første 30 minutter spiltid. Da morgenen gryer i spillet beslutter de sig for at bygge en borg på toppen af bjerget. Og som spillet forløber kommer der løbende kommentarer fra spillerne om hvordan de er de nye herrer over byen.

Hvad laves der (om) på af regler og mål: Der bliver sat et stor mål for spillerne som de arbejder **på i mange timer.**

Laves der (om på) andet:

For at opnå deres mål, deles opgaven ind i en masse del mål som uddeligeres til spillerne.

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Det startede med at nogle spillere gerne ville lave en borg, og kom til at blive på det specifikke bjerg fordi en spiller foreslog det.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Der opstår relativt hurtigt enighed om at det er en god idee at bygge en borg, nå spillernes spørges om " hvorfor en borg?" er svaret at det er fordi en borg er sikker.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Det kommer som respons på at have fundet byen og bjerget. Desuden kommer det frem (efter en del spørgsmål til spillerne) at nogle spillerne for mange år tilbage har været i Djurs sommerland og leget i en borg sammen. Og det er denne borg de begge gerne vil bygge igen.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Holland: " hvis ikke vi bygger et eller andet har vi jo ingen grund til at sidde og spille det her"

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Spillerne syntes at aztekerne var nogle seje gutter, på den måde de ofrede på.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Mojang har fjernet et designer skabt mål fra spil opskriften og spillerne tvinges derfor til at finde på deres egne

Situations Navn: No blue on blue!

Reference: MC I

Hvad sker der: Holland: " Hold op med at slå hinanden" Nogler spillere finder det sjovt at de kan slå hinanden, men en tredje griber ind og stopper dem inden de tager livet af hinanden
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Spillerne kan slå hinanden i spillet, det er ikke fra designerens side et spil der handler om at slå på hinanden, eller på anden måde vinde et slagsmål. Ikke desto mindre laves der om på reglerne om at spillerne ikke MÅ slå på hinanden, ikke om de KAN.
Laves der (om på) andet:
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): En tredje spiller der diktere regler
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: Alle spillerne, den spredes mundlig.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: I nuet, som respons til at nogle spillere slår på hinanden.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: At de slog på hinanden. Og Holland siger desuden til dette spørgsmål " Jeg har fandme ikke lavet alt dette her for at så bare kan dø!"
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: De skulle lige se om de kunne slå på hinanden, det kunne de.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt: Den tredje spiller kan diktere reglerne, fordi de er relativt nemme at forstå. Og at han har en grund for at reglerne skal være sådan og de andre har ingen for at slå på hinanden.

Situations Navn: Teleport og startlokation

Reference: MC J

Hvad sker der:

En spillerspørger os (i vores rolle som server administratorer) om man kan teleportere til hinanden i spillet.
 Dette leder op til en diskussion blandt spillerne om hvorvidt det er snyd at teleportere sig. Efter endt diskussion vil spilleren heller have lavet op på det sted de starter efter at de dør så det er tættere på hvor de har valgt at bygge deres bygnin-
 ger.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:Spillerne vil først gerne udnytte " genveje" til transport i spillet, men ændre det til at de gerne vil have lavet om på verdenen de spiller i.

Laves der (om på)andet:Spiller bliver enige om at en del af spillet er at det er spillernes egen udfordring at transportere sig fra sted til sted.

Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Det var en enkelt spiller der spurgte i første omgang, men det var gruppen der blev enige om hvad de fandt som den bedste løsning.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

Nye spillere på serveren, og spillere der dør.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

En spiller var død og ville gerne høre om der kunne teleporteres for at spare ham for besværet af at skulle flytte sig.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Se oven over.

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Chris " Man kan teleportere sig ved at bruge en kommando, jeg ville bare høre om man også kunne på denne server."

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Det er muligt at teleportere i spillet, hvilket gør transporten nemmere.
 Det er desuden muligt at få adgang til verdenen på en sådan måde at der kan laves om på ting så som hvor i verdenen nye og genoplivede spillere starter.

Situations Navn: Sparre Chris

Reference: MC K

Hvad sker der: Chris: " I skal bruge de dårlige værktøjer først." Chris: " Ellers er det spild af materiale."
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Spillernes rollefordeling arter sig ud at en spiller bestemmer hvilke redskaber/værktøjer de andre spillere må benytte sig af.
Laves der (om på) andet: Nej
Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Det var et enkelt individ der diktere en regel. Spilleren har magten til at bestemme dette fordi spillerne løbende er kommet frem til et konsensus om rollefordelingen, og i denne rolle fordeling er det netop Chris der har ansvaret for at lavet værktøj til de spillere der samler ressourcer.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: De spillere der skal bruge redskaberne til at samle ressourcer skal bruge nogle der er langsommere inden de kan komme i gang med at bruge de mere effektive af slagsen.
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Det er i respons til at nogle spillere efterspørger bedre værktøjer.
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Se oven for. Desuden er det for at Chris havde investeret tid og ressourcer i at lave de værktøjer der var mindre effektive.
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt: At det var hans ansvars område, " hvis i ikke bruge dem der er laver jeg bare ikke nogle nye til jer"
Hvad mener vi, som designere, gør det trasformative muligt: Det samme som spilleren, desuden at der var en accept af rollefordelingen som værende gyldig.

Situations Navn: Min Mine

Reference: MC L

Hvad sker der:

Steffen: " HVAD SKER DER? Hvem har gravet i min mine"

Chris: " Det er mig, det er smart, det går over til npc byen"

Steffen er på dette tidspunkt ansvarlig for at grave sten op og har lavet sig en mine. Chris har gravet en tunnel fra minen der ødelægger symmetrien i det Steffen har lavet. Det ender med at Chris laver om på det hans tunnel så den passer ind efter Steffens specifikationer.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Chris' ide om at lave noget på eget initiativ, der vel at mærke ligger uden for hans ansvars område. Erklæres som en fejltagelse og han må bygge om for at skjule hans " fejl"

Laves der (om på) andet:

Rollerne forstærkes og Steffen mine bliver officielt hans

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Steffen proklamere først at han ikke ved hvad der er sket, og efter at fået indsigt i situation diktere han at der skal laves om

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

En spiller diktere hvad en anden spiller skal lave.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

Spillerne har hver deres opfattelse af både rollefordeling og bygnings politikken. Og i respons til situationen ensrettes disse opfattelser

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Se ovenfor

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Steffen mener han har råde rettighed over hans domæne som i dette tilfælde er den mine han har gravet ud. Chris gør ikke nogle indvendinger imod dette.

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Spillernes egen opfattelse af deres rollefordeling og indlevelse i denne.

Situations Navn: Hule procedure.

Reference: MC M

Hvad sker der: Steffen: " Vi har fundet en hule" Holland: " Hvad er proceduren?" Rasmus: " Man går derned, men passer på ikke at fare vild"
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Spillerne udforsker en hule, men spørger ind til hvordan man gør fordi de er nye.
Laves der (om på) andet: De får at vide at man passer på ikke at fare vild, altså at det er en mulighed at fare vild dernede, og tager forbehold imod det.
Hvem lavede om på det(var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): En spiller, finder minen, en anden er straks klar til at udforske, og en tredje giver råd, idet at han er en mere erfaren spiller.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: De spillere der går på udforskning
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret: Det er i respons til Noget de fidner
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne: Se ovenfor
Hvad mener deltageren gør det transformativt muligt: At de finder en hule, men de har ikke spillet minecraft før.
Hvad mener vi, som designere, gør det transformativt muligt: Hule udforskers ganske rigtigt ofte af spillere, men kunne potentielt lige så godt fyldes med vand. Eller mures til

Situations Navn: Sikker farming under jorden Reference: MC N

Hvad sker der:

Chris " Undergroundfarming, det er mere sikkert!"

Spillerne har lavet marker oppe på overfladen, men uden for beskyttelsen af deres byggede fort. Dette gør at de flere gange dør når de er ude for at høste deres korn, så i stedet vælger de at bygge nye marker under jorden.

Hvad laves der (om) på af regler og mål:

Spillerne søger igen mere sikkerhed i deres aktiviteter.

Laves der (om på) andet:

Ikke

Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om):

Det Var En enkelt spiller, han havde ansvaret for at skaffe mad til resten af spil gruppen.

Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den:

De andre spillere syntes det var en fin idee, både for at få Chris i sikkerhed, men også for at de så kunne være sikret noget mere mad.

Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:

I respons til at spilleren døde.

Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:

Se ovenfor

Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:

Chris: Lys fra en fakkell er lige så godt til at få korn til at gro."

Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

Spillet giver spilleren muligheden for at skaffe mad på mange måder, korn groning er f. eks. Ikke afhængigt af sollys, men bare af lys.

Situations Navn: Drage tegning

Reference: MC 0

Hvad sker der: Thomas: " Vi skal måske have noget at tegne med, Ole har du noget?" Ole: " Det kan jeg i hvert falde hurtigt finde. " Rasmus: " Jeg har noget her, jeg havde forudset at vi skulle bruge sådan noget " Spillerne både bruger og havde forudset at de skulle bruge papir som en del af spil aktiviteten.
Hvad laves der (om) på af regler og mål: Spillerne får udformet deres mål på et stykke papir de har ved siden af computeren.
Laves der (om på) andet: No.
Hvem lavede om på det (var det et individ, eller var det noget en samling af deltagere blev enige om): Et individ indser efter flere forsøg med at kommunikere et ret avanceret udformet dragehoved med hænder og verbal kommunikation, at det ville være mere effektivt at udtrykke på et stykke papir. En anden deltager var så klar med papir, idet at han havde forudset behovet.
Hvem er påvirket af situationen, hvordan spredtes den: I dette tilfælde var det to spillere der brugte
Findes Gameplayet på i nuet, eller er den premediteret:
Hvad ledte til netop denne situation, hvad inspirerede ideen/ideerne:
Hvad mener deltageren gør det transformative muligt:
Hvad mener vi, som designere, gør det transformative muligt:

