



# SOCIAL INTERACTION IN VIDEO GAMES

**ENTERTAINMENT BEYOND THE SCREEN**

**KRISTOFFER  
DAVIS  
FOLDBJERG**

10. semester,  
Interaktive Digitale Medier - august 2013



# Titelblad

Det humanistiske fakultet  
Aalborg universitet – institut for Kommunikation  
Interaktive Digitale Medier

## Titel

Video game experiences beyond the screen!

## Specialeperiode

01. januar – 31. august 2013

## Vejleder

Per Kyed Laursen

## Udført af

Kristoffer Davis Foldbjerg

## Anslag og Sider

Anslag: 189.037 tegn

Normalsider: 78,76 sider

---

Kristoffer Davis Foldbjerg





# Abstract

This master's thesis produced on Aalborg University's department of Interactive Digital Media is a study on, how the videogame experience is affected and altered by social and physical content. The thesis is done sole with the end user in mind, thus not taking the game developers point of view into consideration. The reason why, this thesis does not take developers into consideration, is not because they are not interesting to examine, but because it is the assumption, that if the end user likes a product the developer should make a such product, and not the other way around.

The topic of the thesis is a result of many studies carried out "on games". Through these studies an interest for what revolves "around games" has been established. The term "on games" is used because I have made several studies on games as an artifact, thus studying the components that make up games, and studying what they contain, and why. This study however is not "on games" but "around games". So what does "Around games" then mean? Around games refers to the things that surround one, when playing videogames, such as room, mood, social relations, time of day etc. So it's really anything that relates to a videogame experience, except the videogame itself.

But since, everything related to a game experience is a lot, the focus has been narrowed down to the social aspect and relations of a videogame. So what does this cover? The social aspect refers to: The number of people in the same room sharing an experience and the way people communicate. These two factors are the prime topics of the thesis. The purpose of examining these topics is to find out and clarify, if there is any relation between the game experience, and the social context of which it is carried out.

The data used in the thesis is collected from three different sources (video observation, audio interview and surveys), in order to make the best possible foundation for the analysis to come. Using three types of data has further advantages, as it makes it possible to make a comparative data analysis and x reference user statements. Doing so also validates the data to a much higher degree than usually. But data gathering and analysis is not the only main feature of this thesis as the theoretic section also presents itself rock solid.

To make an easy on and yet high quality theoretic section, the theory is presented in a manner that uses a mild learning curve, with rich content. The theory is thus presented in a way, allowing most people to join in, and learn from the thesis, rather than just read and not understand it! Throughout the thesis several examples are given and when possible audio & video clips are used.

It is concluded, that there is a connection between the number of player involved in a given game session and the way the session is experienced. Through two graphs it, is shown that there is a relationship Between numbers of players and; words spoken (social interaction), and smiles & laughs (better experience). The thesis also contains a debate, which is to considered part of the scientific contribution.

Enjoy!

# Indholdsfortegnelse

Forord	1
Tak til	1
Læsevejledning	2
<b>Præfase</b>	<b>3</b>
Indledning	4
Problemområde	5
Temaramme	5
Problemafgrænsning & undren	6
Problemfelt	7
Videnskabsteoretiske standpunkter & udfordringer	8
Videnskabsteoretiske tilgange	9
Hermeneutikken udvidet	11
Autoetnografi	13
Metode	14
<b>Teoretisk grundforståelse</b>	<b>17</b>
Hvad er spil?	18
Semantik og meningsbærer	18
Den historiske definitionsudvikling	20
Definitionen af spil	22
Hvad er underholdning?	25
Socio- og Psykografisk underholdning	26
Vigtigheden af underholdning for livskvalitet	28
Oplevelser som underholdning	30
Hvad er socialt samvær i spil?	32
Spil som historisk & socialt artefakt	32
Socialinteraktion & tilstedeværen i videospil	34

<b>Magic Circle</b>	<b>39</b>
<b>Dataindsamling</b>	<b>42</b>
Videobesigtigelse & lydinterview	<b>42</b>
Spørgeskemaundersøgelse	<b>46</b>
Deltagerne ved videobesigtigelse	<b>47</b>

---

<b>Analyse</b>	<b>48</b>
<b>Analyse af kvalitativt videomateriale</b>	<b>49</b>
Komparativ datasammenholdning	<b>55</b>
<b>Analyse af Kvalitative audio-interview</b>	<b>57</b>
<b>Analyse af kvantitativ brugerrespons</b>	<b>60</b>
Kvantitative datauddrag	<b>60</b>

---

<b>Besvarelse &amp; Afslutning</b>	<b>63</b>
<b>Diskussion</b>	<b>64</b>
<b>Konklusion</b>	<b>66</b>
Besvarelse af arbejdsspørgsmål	<b>66</b>
Besvarelse af problemformulering	<b>69</b>
<b>Refleksion</b>	<b>70</b>
<b>Perspektivering</b>	<b>71</b>
Kilde- og litteraturliste	<b>73</b>
Bilagsliste	<b>75</b>

# Forord

Dette speciale er udarbejdet af Kristoffer Davis Foldbjerg på 10. semester Interaktive digitale medier ved Humanistisk informatik, Aalborg Universitet. Specialet er udarbejdet i tidsrummet januar 2013 til medio august 2013. Specialet tager udgangspunkt i en undren om, hvorvidt socialkontekst er en præmis for en spiloplevelse og eventuelt i hvilken grad.

På vedlagte hukommelseskort findes to interaktive pdf filer, som begge indeholder interaktive funktioner. Forskellen på dem er, at den ene indeholder videomateriale, som er direkte indlejret, mens den anden kræver en internetforbindelse, da denne linker til en række online videofiler. Som følge heraf, er førstnævnte PDF fil også betragtelig større. Specialet findes tillige på <http://joom.ag/uGnX>, hvorfra det er muligt at se og downloade specialet som PDF eller HTML5.

Da de digitale versioner indeholder interaktive muligheder, som ikke findes i den trykte udgave, anbefales det på det kraftigste, at der tages udgangspunkt i en af de digitale versioner frem for papirversionen.

Der gøres deslige opmærksom på, at det ikke er muligt at "spole" frem, eller tilbage, i videomaterialet for PDF versionen, da denne funktion ikke understøttes af Adobe. Funktionen findes dog i online versionen, som kan findes på førnævnte hyperlink.

# Tak til

Jeg vil gerne benytte lejligheden til at takke min vejleder Per Kyed Laursen for al den hjælp, du har bidraget med i tide og utide. Du har endnu engang været utrolig behjælpelig, kreativ og har ydet langt over det niveau, man kan forvente af en vejleder.

Jeg vil tillige takke lektor Claus Rosenstand for den support og bistand, som du har ydet under mit sygdomsforløb og under perioder, hvor de geografiske afstande mellem Per og jeg har givet problemer.

Jeg vil desuden gerne takke følgende instanser for økonomisk, bistand i forbindelse etableringen af data og vidensgrundlag: It-Vest, Det internationale kontor, Dekanens kontor, Studienævnet ved Humanistisk Informatik samt computerspilszonen. Foruden jeres indsats var jeg ikke i stand til at udfærdige dette speciale.

Jeg vil også gerne takke Joomag, som har leveret de digitale værktøjer og står for den digitale distribution. Endvidere vil jeg gerne takke Klaus Pedersen, som har hjulpet mig i de indledende faser af specialet og har været tilgængelig som kollega og ven.

Derudover vil vi gerne takke min familie, kæreste og nære venner; I har lidt, mens jeg har slidt!

# Læsevejledning

For at få mest muligt ud af specialet anbefales det, at læseren gennemlæser denne læsevejledning.

## Niveauer

Specialet er opdelt i en række niveauer, som er angivet med skriftstørrelse og type. Der skelnes derfor mellem: Faser, afsnit, emner og underemne. Disse angives på følgende måde.

## Faser

Der findes fire faser i specialet, som er: Præfase, "Teoretisk grundforståelse", Analyse og "Besvarelse & Afslutning". Disse angives med str. 40 + grøn overskrift og en model, som anviser strukturen for det givne afsnit. fasen påbegyndes her og afsluttes, når en ny strukturmodel forekommer.



Specialet indeholder en række afsnit, som er angivet med følgende grafik. str. 40 + bold/fed.

## Emneoverskrift

Specialet indeholder en række emneoverskrifter, som er angivet med str. 30 + bold/fed og en grøn linje, som vist til venstre.

## Underemne

Specialet indeholder en række underemner, som er angivet med str. 16 og grøn farve, som vist til venstre.

## Referencer

Specialet benytter en bred række kilder som blandt andet indebærer: Bøger, artikler, spil, websider, video og lyd. Kilderne, og ophavshaverne hertil, er alle angivet og skal læses på følgende måde.

Websider:	Primære websitenavn
Spil:	Producent/udgiver, årstal
Bøger:	Forfatter, årstal, side
Video:	Hyperlink til kilden
Lyd:	Hyperlink til kilden

For alle kilder gælder det, at den fulde henvisning findes i litteraturlisten.



# Præfase

Som nævnt i forrige afsnit er specialet opdelt i fire faser, hvoraf præfasen er den første. Formålet med præfasen er, at belyse de arbejdsprocesser som foreligger inden undersøgelsesområdet for specialet belyses. Præfasen rummer således en række formelle og metodiske afsnit, og det er også her specialets problemstilling findes. Præfasens afsnit danner til sammen hjørnestenene for specialets videnskabelige arbejdsområde.

Præfasen er struktureret på følgende måde.



Ved at belyse disse afsnit dannes en ramme, som specialet kan udarbejdes under. Da der gentagende gange forekommer krydsreferencer, opnås den bedste forståelse, hvis afsnittene læses i den angivne rækkefølge. Derved undgås misforståelser, mens læsbarheden og forståelsen øges markant.

# Indledning

Det følgende speciale er resultatet af et omfattende arbejde udført i perioden januar 2013 – september 2013. Specialet markerer samtidig afslutningen for det uddannelsesforløb, som er gennemgået på Aalborg Universitet i Interaktive Digitale Medier.

Det følgende speciale er udfærdiget med udgangspunkt i en interesse for spil, som har præget hele mit universitetsforløb, og siden 2. semester har spil været omdrejningspunkt for alle udfærdigede semesteropgaver. Disse opgaver har hver især bidraget til en ny og dybere interesse på deres respektive måder, som har skabt interesse for at udforske det næste spilområde.

”Spillets verden”, og de ting der omgiver det, har da også fascineret mig længe og strækker sig meget længere tilbage end mine studier ved Aalborg Universitet. Den første videospiloplevelse, jeg mindes, blev således foretaget som 5-årig på min fars Amstrad CPC 464 med tilhørende båndterminal! Interessen for videospil har således fulgt mig længe, og da det var interessen for spil, som indledte mit uddannelsesforløb, er det passende, at det netop er spil som skal afslutte samme uddannelsesforløb.

Under mine studier på Aalborg Universitet har jeg arbejdet med mange aspekter af spil, som blandt andet har omfattet: Produktionstilrettelæggelse, konceptudvikling, markedsføring, game mechanics, game engine optimization og game- og level design, for blot at nævne et par stykker. Fælles for disse arbejdsområder er dog, at de alle omfatter spillet som et artefakt, der kan designes og produceres. Fokusområderne har således været ”spil som objekt”, hvilket har begrænset undersøgelsesområderne til ikke at omfatte brugssituationer.

I den indledende specialeskrivningsperiode var fokus derfor også at anskue spil som artefakt, som kunne afvikles på flere platforme samtidig, navnlig spillekonsoller og smartphones. Én hændelse, som angives i den kommende Problemafgrænsning, ændrede dog specialets fokus fra den traditionelle objektanskuelse af spil til anskuelser af spil som handling. Specialet anskuer således ikke spil som artefakt, men spil som en handling, der involverer brugere.

Omdrejningspunktet for dette speciale er således de omkringliggende faktorer, som kan påvirke en spiloplevelse, hvoraf socialinteraktion og socialrammesætning er fokusområderne. Disse beskrives yderligere i Problemområdet, som er at finde i umiddelbar forlængelse heraf.

Speciale vil således afdække, hvordan socialinteraktion og sociale rammer påvirker en spiloplevelse, og i hvilken grad brugere vægter dette. For at kunne undersøge dette benyttes en bred vifte af teori, omfattende alt fra spildefinitioner til sociologiske studier. Det samme gør sig gældende for analysen, som omfatter hele tre empiriske undersøgelser. Da der tages udgangspunkt i at læseren ikke er bekendt med disse arbejdsområder præsenteres de løbende i specialet og forklares indledningsvist på et grundlæggende niveau, hvorefter der forklares mere dybdegående. Det sproglige niveau er desuden afbalanceret, så de fleste læsere kan være med, samtidig med at der opretholdes et akademisk forventeligt niveau.

God fornøjelse!

# Problemområde

Afsnittet Problemområde omhandler alle de emner, som er problemrelaterede i forbindelse med udarbejdelsen af specialet. Herved forstås emner som: Temaramme, Problemafgrænsning, Problemfelt (Problemformulering og arbejdsspørgsmål). Disse vil blive gennemgået i det følgende og er hjørnestenene for specialet og dets videre struktur.

## Temaramme

For specialestuderende i interaktive digitale medier 10. Semester ved Humanistisk Informatik er studieordninger som følger:

Prøven skal i forhold til de i § 21 angivne kompetencemål dokumentere, at den studerende:

- Er velfunderet i og kritisk kan reflektere over fagområdets teorier, metoder og videnskabsteori samt anvendelsen heraf ift. den givne problemstilling.
- Selvstændigt og systematisk kan søge viden og udvælge og redegøre for teorier og metoder inden for uddannelsens fagområde kan planlægge og gennemføre udforskningen af specialets særlige problemstilling gennem anvendelse af relevante teorier og videnskabelige metoder.
- Kan argumentere for tilvalg og fravalg med hensyn til de anvendte teorier og metoders såvel som det empiriske materiale eller de designmæssige tilgangsvinklers relevans ift. belysning af specialets særlige problemstilling.
- Kan strukturere og formidle den viden, der er produceret gennem specialearbejdet til en akademisk offentlighed og/eller en bredere kreds.

# Problemafgrænsning & undren

Gennem de seneste årtier har der udfoldet sig et udskillelsesløb blandt videospilproducenterne. Fortidens kæmper som Atari, THQ og Lucas Arts er alle forgangne navne, om end det skyldes opkøb, fusion eller konkurs. De som engang var nogle af de største producenter findes ikke længere, og hvor de engang dominerede videospilsbranchen på hver deres måde efterlades et tomrum. Det samme gør sig gældende for konsolproducenterne. For blot få årtier siden var Microsoft en software virksomhed, som producerede PC baserede softwareløsninger, og nu i 2013 lancerer de deres tredje spillekonsol Xbox-One. Det samme kan desuden nævnes om Sony, der nu lanceres deres fjerde generation af PlayStation konsollen, PS4. Men når sådanne betragtninger gøres, er det vigtigt at huske – at før 1994 fandtes der ingen PlayStation eller Xbox spillekonsoller. Konsolmarkedet var dengang domineret af Sega og Nintendo, hvoraf kun Nintendo stadig producerer konsoller.

Siden 1994 har verden dog ændret sig markant og ikke mindst grundet ny teknologi. Én teknologisk opfindelse har dog, om muligt, ændret vores verden mest: Internettet. Tænk blot på hvordan vi bruger internettet i dag? Vores smartphones ville ikke være meget bevendte uden internet, og heller-øj tjenester som Netflix og Spotify, eller hvad med e-mail? Internettet har ændret mange aspekter af vores daglige liv, og herunder også hvordan vi spiller videospil, alene og med andre. Men udviklingen er ikke begrænset hertil, for som forbrugere forventer vi en konstant udvikling i næsten alle teknologiske aspekter. Mange af de produkter vi omgiver os med har derfor en livscyklus, som ikke er baseret på produktets holdbarhed, men på forbrugers og producentens interesse for produktet. Hvis vi køber en iPhone 5 i dag, kan vi næsten kun antage, at en ny model vil blive lanceret indenfor de næste 12 måneder, ikke fordi iPhone 5 er et dårligt produkt, men fordi forbrugeren og Apple ønsker et nyt og bedre produkt.

Dette skal dog ikke forstås udelukkende som noget negativt, for i kraft af at produkter forældes hurtigere, må nye og bedre produkter nødvendigvis også fremstilles for at tilfredsstille forbrugeren. Forældelsen af gamle produkter skaber således en efterspørgsel på nye produkter, og forældelsen af disse nye produkter skaber endnu nyere produkter. Der er således et nærmest "symbiotisk forhold" mellem forbrugers ønske om at eje ny teknologi og producentens ønske om at sælge selvsamme teknologi. Oftest er resultatet af dette forhold produkter, som er marginalt bedre end forgængeren, men en sjælden gang sker de teknologiske kvantespring, som bringer os ting som: Farve på TV'et, smartphonen og internet. Sidstnævnte er som bekendt ikke udviklet med et egentligt forbrugermæssigt kommercielt formål, men ikke desto mindre har internettet dog fundet vej til den brede offentlighed. Internettet har om noget også haft en enorm indvirkning på, hvordan vi spiller videospil. Vi kan være sociale med folk i USA eller Japan direkte fra vores gode kontorstol, mens vi spiller med dem, snakker med dem og opnår nye højder af socialitet og spiloplevelser. – Eller gør vi nu også det?

Dette speciale tager sit udgangspunkt i netop denne undren; om hvorvidt vi egentlig er mere sociale online, og om vores videospiloplevelse bliver bedre af at være omgivet af millioner af andre spillere i online spil?

## Undren

Siden indførelsen af internettet i spilregi synes der at være stadig færre og færre spil, som understøtter lokale og online multiplayer funktioner. Ifølge en undersøgelse udført af EEDAR er der også sket et støt fald i spiltitler som understøtter multiplayer siden 2007. I 2007 var det kun 24 % af alle spil, som ikke havde en multiplayer funktion, mens antallet i 2012 er steget til 41 %. Er multiplayer spil således i afvikling, som resultatet af et ønske fra spilindustrien eller forbrugerne?

Traditionelt set må multiplayer spil antages at betragtes som et socialartefakt, der indbyder til socialt samvær med andre spillere, hvad end det er online eller lokalt offline multiplayer. Ofte anskues online multiplayer funktionerne i videospil som en socialaktivitet, der er forbundet med en høj grad af social spilværdi, da internettet tillader kontakt med spillere fra hele verden. Men hvordan forholder mængden af spilglæde og socialinteraktion sig sat i kontrasten af "gammeldags" lokalt og offline multiplayer?

# Problemfelt

Spørgsmål og undren, som de nævnt på forige sider, er grundlag for interessedannelsen for at undersøge spil som underholdningsmedie, set ud fra et socialt perspektiv. Denne undren blev dog senere udvidet, idet undertegnede oplevede en konkret spilsituation, hvor en sådan socialpræget spiloplevelse opstod. Situationen opstod, idet undertegnede spillede "PixelJunk: Monsters" (Q-Games, 2007), et spil, der bedst beskrives som et tower defence spil, hvor brugerne skal forsvare en gruppe indfødte mod invaderende monstre. Under første gennemspilning foregik dette hos en bekendt, hvor 4 spillere var samlet om spillet. Spillet understøtter kun to aktive spillere, men det til trods formåede spillet at underholde alle fire. Et par dage senere opstod lyst til at spille spillet igen og derfor købte undertegnede det til egen spillekonsol. Spiloplevelsen var denne gang decimeret til en fraktion af den "sjove helaftensoplevelse" som spillet havde været kort forinden. Derved opstod en undren over, hvorvidt nogle spil er mere underholdende end andre, set ud fra et socialt perspektiv. Denne undren fandtes dog let besvaret med et simpelt "ja", idet nogle spil såsom SingStar (London Studio, 2004), Buzz! (Relentless Software, 2005) mv. er at kategorisere som partygames. Denne simple og umiddelbare besvarelse, affødte dog en ny undren om: Hvorvidt den sociale kontekst for videospil, er en målbar faktor og hvis så, om der er en sammenhæng mellem antallet af spillere og underholdningsniveauet

Når alle disse forskellige undren og spørgsmål sammenfattes og kondenseres fremkommer én omfattende problemformulering, der lyder som følger:

***"Bliver en spiloplevelse hos en bruger præget af den sociale kontekst og det sociale rum, hvori den afvikles, og såfremt dette viser sig gældende - hvordan opleves samme spil så i forskellige sociale kontekster?"***

Specialet ønsker derfor ikke blot at undersøge om det er sjovest at spille alene eller med andre, men at undersøge i hvilken grad den sociale kontekst er en faktor og derved tage undersøgelsen et spadestik dybere. Dette afføder endvidere en række arbejdsspørgsmål som lyder:

- Kan sociale rammer forbedre en spiloplevelse?
- Er brugerne interesserede i sociale oplevelser?
- Er den lokale sociale spiloplevelse i afvikling. Hvis ja, hvorfor?
- Er der sammenhæng mellem brugerantal og oplevelseskvaliteten i multiplayer spil?

Specialet har derved til formål at afklare, hvornår brugere af spillekonsoller og computere opnår mest glæde af deres respektive platforme med udgangspunkt i brugssituationer. Dette vil ske gennem teoretisk framing, der søger at forklare sociale relationer og værdier heri, samt redegøre for hvad spil og underholdning er. For at kunne udforme et speciale med et resultat, som er dybdegående og samtidig repræsenterer bredt, er det derfor nødvendigt med en bred dataindsamling, der er både kvalitativ og kvantitativ. Mere herom findes i afsnittet Metode.

Foruden besvarelse af problemformuleringen er det hensigten at specialet skal udmunde i en debat omkring spillerønsker og de produkter som hard- og software producenter leverer. Diskussionen som forefindes sammen med konklusionen er derved at betragte, som en del af besvarelsen. Heri er det hensigten at granske brugerønsker, udtalelser mv. og sammenholde disse mod de faktuelle og historiske data, som omfatter mængden af spil, der indbyder til enhver form for sociale handlinger (multiplayer og singleplayer, både online og offline).



# Videnskabsteoretiske standpunkter & udfordringer

Da specialets omdrejningspunkt er underholdning og socialrummets påvirkning af en spiloplevelse, gennemgår specialet en transformativ proces. Dette sker da forståelsen af *"hvordan der skabes værdi hos brugeren, hvis overhovedet muligt"* ændres løbende, grundet videns-tilegnelsen er en iterativ proces. En iterativ udvikling som denne er dog ikke ualmindelig, da iterationer og transformationer, i henhold til problemstillinger og løsninger hertil, ofte ændres i takt med at videns-horisonten udvides. Resultatet heraf kan dog udmunde i nye mere komplicerede problemstillinger, som opstår på baggrund af den udvidede videns-horisont. For at undgå at havne i en sådan "uendelig" iterativ proces anvendes videnskabsteoretiske retningslinjer, som beskrives i dette afsnit. Formålet med anvendelsen af den videnskabsteoretiske tilgang er således: At benytte den som et redskab, der skal sikre udformningen af specialet og styre den videnskabelige arbejdsproces.

En anden videnskabsteoretisk overvejelse som vil blive bearbejdet er den som opstår i forbindelse med indsamlingen af det empiriske data. Overvejelserne som her opstår, skyldes det faktum, at der fokuseres på slutbrugerne og deres adfærdsmønstre. Men da undertegnede selv er en slutbruger, kan det hænde at egne holdninger også komme til udtryk. Traditionelt set er dette forbundet med mange risici, da objektiviteten kan mindskes. For at begrunde og argumentere for dette alternative metodiske valg, benyttes; Brinkmann og Tanggaard, der betegner denne videnskabelige tilgang som; *autoetnografi*.

Opsummerende vil afsnittet således søge at afdække, hvilke tanker og overvejelser, som ligger til grund for disse to metodiske arbejdsprocesser og vil derfor tage udgangspunkt i de følgende aspekter:

- Den videnskabsteoretiske retning, som anvendes i forbindelse med udarbejdelsen af specialet og dets problemstillinger.
- Den videnskabsteoretiske retning som benyttes i forbindelse med den empiriske dataindsamling.

Samlet vil denne redegørelse endvidere være grundlag for valg af den metodiske proces, hvorved specialets problemstillinger løses. Den faktiske metode, som vælges findes i afsnittet Metode, hvor det endvidere angives, hvordan problemstillingen vil blive løst.

# Videnskabsteoretiske tilgange

For at kunne redegøre for valget af videnskabsteoretisk tilgang er det nødvendigt at anskue de videnskabsteoretiske retninger nøje og individuelt. Derfor vil der nu rettes fokus mod fem udvalgte videnskabsteoretiske retninger, som er potentielle bud på en videnskabsteoretisk arbejdstilgang, der kan appliceres på specialet. Hensigten med afsnittet er derfor at redegøre for hver af de fem retninger og dernæst udvælge én, som vil blive benyttet. Beskrivelsen af de fem tilgange vil dog blive kortfattet, da de i sig selv rummer nok materiale til flere specialer. Det er endvidere hensigten, at læseren skal opnå en grundforståelse af forskellen mellem retningerne og kunne differentiere mellem disse for bedre at kunne forstå valget af den videnskabsteoretiske retning. Efter udvælgelsen vil den valgte videnskabsteoretiske retning blive bearbejdet mere dybdegående.

## Rationalisme

Rationalismens tilhængere er mange, men mest nævneværdige og alment kendte teoretikere er: Descartes, Kant og Popper. Grundprincipperne bag rationalismen er, at viden kun opnås gennem brug af fornuft. Fornuften skabes gennem valid argumentation og finder ofte sted i konklusioner eller slutningsløsninger. Denne evne til at danne logiske og fornuftige slutninger er baseret på en antagelse af, at alle individer er medfødt med en række grundegenskaber, som tillader udviklingen af disse argumenter. (Hum.aau.dk/~zeller).

Som videnskabsteoretisk retning er rationalismen nærtbeslægtet med positivismen, idet der fokuseres på resultater gennem valide data. Netop dette er også akilleshælen for rationalisme i forhold til specialets problemstillinger. For nok beror specialet på valide data, men da disse vil forekomme som subjektive udsagn og observationer, er det umuligt at opnå nogle klare positivistiske data, hvilket gør det uhensigtsmæssigt at benytte rationalismen som videnskabsteoretisk og metodisk tilgang.

## Empirisme

Den empiriske skoles hovedrepræsentanter er: Locke, Hume, Neurath, Jørgensen og Hempel. Empirismen beskæftiger sig med erkendelse gennem sanseerfaring. Alt, hvad sanserne kan registrere, er således erfaringer, som kan bekræftes og erkendes. Det sanserne opfatter, er virkeligt, men alt der foreligger udenfor sansernes virke, er således uvirkeligt (Ibid, s. 1). Lavpraktisk kan man benytte det velkendte køleskabs eksempel: Køleskabslyset er tændt, når vi åbner døren, men fordi vores sanser ikke kan opfatte, hvad der sker når lågen er lukket, kan vi ikke vide os sikre på, om lyset er tændt eller slukket.

Som videnskabsteoretisk retning har empirisme sine styrker og svagheder. Nævneværdigt er det at, Empirismen har styrker i forhold til problemstillinger, som er manifæsteret i noget fysisk. Men når der, arbejdes med følelser og objekter, som ikke er sansebare, kommer Empirismen til kort. Og da netop dette speciale søger at tage udgangspunkt i brugerbaserede oplevelser, er dette tætrelateret til følelser, hvorved Empirismen ikke er hensigtsmæssig at benytte.

## Pragmatisme

Som tilfældet hidtil findes der også hovedrepræsentanter indenfor den pragmatiske skole. De mest fremtrædende er: Peirce, Austin, Searle og Habermas. Den pragmatiske vinkel mener at viden og forståelse er resultatet af aktiviteter, og ikke sanseindtryk som empirikere mener, er tilfældet. Sanseindtryk kan dog indgå i denne forståelse (Ibid, s. 2). Erkendelsen af et givent objekts virke er derfor ikke manifæsteret i dets intentionelle virke, men derimod i dets praktiske virke. Igen lidt simplificeret kan dette komme til udtryk gennem en skruetrækker. Hvis man som individ skal løse en opgave, der kræver en skruetrækker, vil dette værktøj være at foretrække. Men hvis man ikke er i besiddelse af en skruetrækker, vil man søge andre alternative skrueredskaber (såsom en kniv), og disse bliver nu til en skruetrækker, fordi de benyttes til formålet "at skrue", og fordi erkendelsen af et givent objekt kommer gennem handlinger hos individet og ikke i objektet.

Pragmatismen er det første bud på en videnskabsteoretisk tilgang, som kan anvendes i praksis på dette speciale, idet der tages udgangspunkt i faktiske handlinger, og ikke påføres værdi til objekter gennem termologier. Under observationerne kan positive udtryk hos brugerne således manifesteres i andre objekter end spillet, såsom netop den sociale relation. Problemet, som opstår i denne kontekst, er dog, at nok egner pragmatismen sig som tilgang i forbindelse med dataindsamlingen og analysen, men som udviklingsværktøj for specialet og dets struktur er pragmatisme svær at anvende.

### **Hermeneutikken**

Tilhængere af Hermeneutikken: Dilthey, Heidegger & Gadamer.

Hermeneutikken har taget sit udgangspunkt i tekstfortolkning og omhandler den løbende fortolkningsproces. Hermeneutikere arbejder således ud fra princippet om, at et individ har en grundforståelse, og at denne kan udvides således en ny grundforståelse opnås. Dette fænomen kaldes "den hermeneutiske cirkel" (Ibid, s. 2). Den oprindelige tilgang for hermeneutikken er den således tiltænkte tekstfortolkning, idet fortolkninger af tekst, og tekst som kunst, bygger på en grundforståelse af, at brugeren skal kunne læse (Ibid, s. 2). Når teksten er læst, kan der dernæst reflekteres over tekstens indhold, hvorved en ny erkendelse opnås. I almen kontekst opstår dette ved at en tekst gennemlæses flere gange. Idet teksten læses anden gang er den typisk lettere at læse, og der kan måske endda hentes mere og dybere indhold. Visse hermeneutikere påpeger endvidere, at den bedste forståelse af en tekst opnås ved at "sætte sig i forfatterens sted" for kun derved kan en endelig forståelse mellem afsender og modtager opnås.

Hermeneutikken er, som pragmatismen, et potentielt videnskabsteoretisk udgangspunkt, idet den metodiske fremgang og ønske om at opnå forståelse mellem bruger og afsender, er omdrejningspunkt for specialet. Når hermeneutikken anskues som arbejdsredskab og sammenholdes med overvejelserne vedrørende iterative processer, som nævnes indledningsvist i afsnittet, synes hermeneutikken at være et særdeles kvalificeret bud på en videnskabsteoretisk tilgang.

### **Fænomenologi**

Hovedrepræsentanterne for fænomenologien er: Husserl, Heidegger, Merleau-Ponty & Ricoeur

Fænomenologien er i relation med rationalismen, om end meget fjernt, idet udgangspunktet for de to er det samme; nemlig den objektive betragtning. For fænomenologien, og de som arbejder med den, er det vigtigste at kunne forholde sig objektivt til de fænomener, som omgiver individer. Et fænomen er således det der ses, høres og opleves af et individ. Men fænomenerne skal ses som objektive hændelser eller objekter inden de fortolkes af et individ. Rettere sagt, et objekt skal behandles så objektivt som muligt (Ibid, s. 3). Fænomenologerne søger derfor at opnå "en sand eller upåvirket" virkelighed, som er fri for menneskets fordomme og subjektive væren. Af samme årsag kan fænomenologer også kun vide sig sikre, på det de selv oplever, og hvis en hændelse ikke kan benægtes, betvivles den (Ibid, s. 3).

Fænomenologien har mange positive kvaliteter, idet den søger at opnå en endelig sandhed, og fordi den søger at udelukke eventuelle subjektive holdninger fra faktisk data. Men netop denne kvalitet er også den primære årsag til, hvorfor fænomenologien ikke kan anvendes i dette speciale. For da specialet søger at påvise subjektive holdninger fra brugerne af videospil, er der væsentlige konflikter mellem specialets mål, og den videnskabsteoretiske og metodiske tilgang, som fænomenologien tilbyder.

## Valg af videnskabsteoretiske retning

Nu, hvor de fem videnskabsteoretiske og metodiske retninger er gennemgået kort, kan diskussionen om hvilken én der er mest anvendelig påbegyndes. Som det fremkom af den korte opsummering er pragmatisme og hermeneutikken de to retninger, som kan tilføre mest muligt indhold i metodisk regi i forhold til den angivne problemstilling. Når pragmatismen og hermeneutikken sammenholdes på ny, kan det ses, at de begge søger at fremlægge virkeligheden som noget, der er tillagt menneskelige egenskaber. Pragmatikere søger således at finde svar i, hvad et objekts værdi er, ud fra en brugers egentlige brugsmønstre, mens hermeneutikere søger at finde svar gennem; iterationer, forståelse og relationer, som opstår gennem observationer og fortolkninger. Spørgsmålet om, hvilken videnskabsteoretisk retning, der er bedst at følge, er således svær, og valget beror i høj grad på saglighed, men i lige så høj grad på erfaringer med tidligere brug.

Tidligere erfaringer til trods, falder valget på brugen af hermeneutik. Valget herpå skyldes at hermeneutikken ikke blot søger umiddelbar forståelse gennem observation og handling, men også genfortolker handlingerne og søger ny forståelse heraf. Hermeneutikken er tillige vurderet som et bedre udviklingsværktøj end pragmatismen, idet sidstnævnte forholder sig ringe til iterationer. Den hermeneutiske tilgang vil således blive benyttet under hele specialeudarbejdelsen og indgår som et element i den metodiske udviklingsmodel "Das Model", som findes i metodeafsnittet. I det følgende vil den videnskabsteoretiske retning hermeneutikken således blive uddybet, for at danne en bedre grundforståelse hos læseren.

For at forstå hermeneutikkens praktiske virke på specialet, henvises der til afsnittet Metode, hvor dette kan anskues.

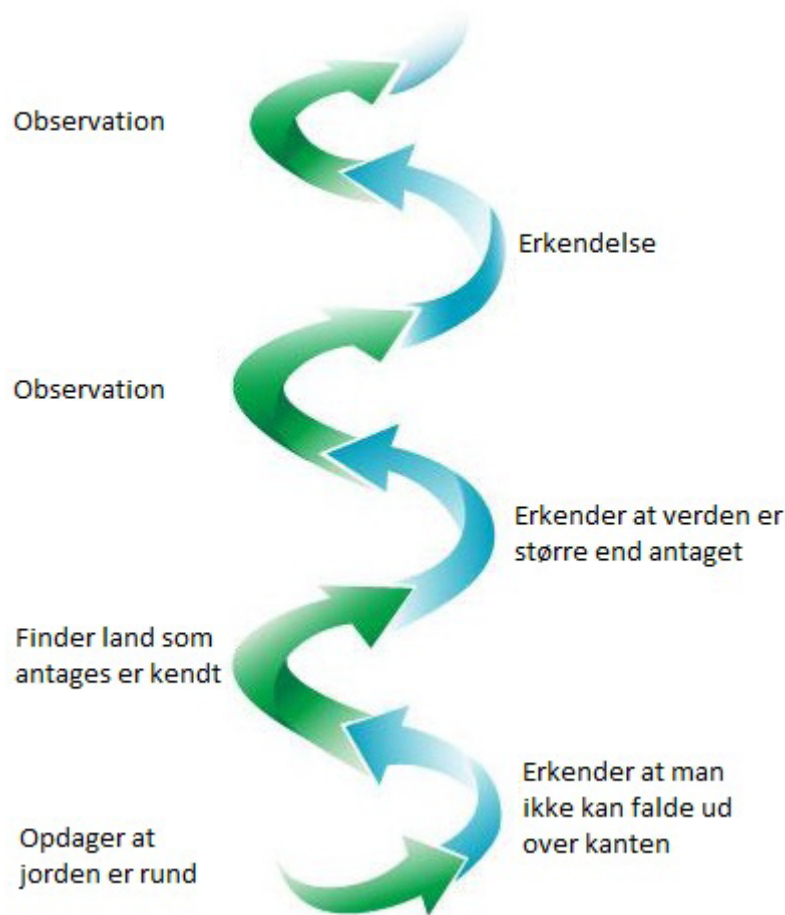
## Hermeneutikken udvidet

Den hermeneutiske videnskabsteoretiske retning er grundlagt af den tyske filosof og tænker, Hans-Georg Gadamer. Gadamer (1900-2002) fremlagde i værket "Sandhed og Metode - 1960" påstanden om en ny type læringsproces, hvori den lærende ikke kan frigøre sig fortidens erfaringer i den videre udvikling af ny tanker (Winograd & Flores 1988, s.32). Læren herom kaldes den "hermeneutiske cirkel". I praksis betyder det, at en person ikke kan skabe nye ideer uden indtryk fra fortiden, og at ideer og indlæring er en konstant proces, som forekommer ubevidst i sindet. Med andre ord kan vi ikke forholde os ukritisk og lærer konstant. Det kan virke forvirrende, om end negligerende, overfor menneskets kreative evner, men den faktiske betydning er en helt anden. For hermeneutikken er ikke en provokation af menneskets kreativitet og selvstændighed. Den er derimod til, for at højne individets bevidsthed om dets handlinger og årsagen til dem. For jævnfør Gadamer (Ibid, s. 30) kan progression bedst anskues sådan, men hvordan fungerer hermeneutikken i praksis? I det følgende er opstillet et eksempel om bevidsthedsdannelse og følgerne heraf.

1. Personen observerer at jorden er rund
2. Personen forstår følgerne heraf (han finder ud af, at man ikke kan falde ud over kanten)
3. Personen sejler ud og ser land, som antages er kendt land.
4. Personen opdager at landet ikke er kendt (han finder ud af at verden er større end antaget)

Som det fremgår, er der et forhold mellem handling(1,3) og erkendelse (2,4). Punkterne er afhængige af hinanden, og handlingsmønstret og erkendelserne opstår, som følge af den første observation (1). Grafisk kan denne bevidsthedsskabelse fremstilles, som det fremgår af modellen på næste side.

(Redigeret model fra Videnskab.dk)



I vores tid kan dette eksempel virke logisk og endda en smule fordummende, men det skyldes at vores forforståelse for jorden er, at jorden er rund. Dette udgangspunkt havde de første opdagelsesrejsende ikke, og deres verdensbillede var derfor anderledes. Gennem observationer og erkendelse nåede man dog frem til, at jorden er rund, og at der er land udenfor Europa og Asien. Det interessante er dog forholdet mellem observationer og erkendelse. Dette forhold synes uendeligt og tager altid udgangspunkt i den foregående observation eller erkendelse. Gadamer bruger terminologien "Den hermeneutiske cirkel" om dette konstante handlingsforløb.

Den praktiske anvendelse for den hermeneutiske cirkels virke, vil ikke fremkomme eksplicit i specialets indhold eller i de ord, som findes nedfældet. Hermeneutikken vil i stedet blive benyttet som arbejdsredskab, der ligger bag indholdet og er dermed strukturen og metoden. Hermeneutikken er således at ligestille med den udviklingsproces, som specialet og undertegnede gennemgår i henhold til tilegnelsen af ny viden og de iterationer, hvori denne viden benyttes. Påvirkningen af den hermeneutiske cirkel, kan tillige anskues i retrospæktiv, og det kan argumenteres, at specialets problemstilling tillige er resultatet af et hermeneutisk forløb.

Som nævnt først i afsnittet vil der også blive redegjort for den empiriske dataindsamling og metoden, som bruges hertil, nemlig autoetnografi. I det følgende gennemgås den autoetnografiske tilgang, samt eventuelle problemstillinger hertil.



# Autoetnografi

Den autoetnografiske tanke opstod i midt firserne, hvor David Hayano belyste udfordringen ved videnskabelige observationer. Hayano anskuede en udfordring i forholdet mellem "den erfarede og observerede virkelighed" og "feltnoter og etnografisk tekst" (Ibid s. 154). Problemstillingen herom udsprang af en bekymring, om hvorvidt noter til observationer var objektive, eller om de var prægede af den observerendes holdning og forforståelse. Idet disse anklager var rettet mod det empiriske data, var anklagen samtidig rettet mod kvaliteten og valideringen af alle værker, hvori data anvendes (Ibid, s. 154). Denne kritik af objektivitet er historisk set blevet gjort til genstand for stor debat, som kan spores helt tilbage til begyndelsen af det 20. århundrede, hvor filosofen Edmund Husserl først beskrev udfordringen forbundet ved, at oplevelser og objekter defineres af den oplevende (Winograd & Flores, 1988, s. 30). Om denne udfordring, og det at være objektiv, udtaler Heidegger følgende:

*"There is no neutral way viewpoint from which we can see our beliefs as things, since we always operate within the framework they provide"*

(Heidegger i Winograd & Flores, 1988, s. 30)

Heidegger bekræfter altså udfordringen forbundet med at være bekendt med sit arbejdsområde, idet han mener dette påvirker objektiviteten. Heidegger mener dog ikke, at en forforståelse for arbejdsområdet nødvendigvis bør opfattes som noget negativt, idet forforståelsen kan bevidne om forøget førstehåndskendskab gennem praktisk erfaring (Ibid s. 32).

Brinkmann & Tanggaard, som har videreført arbejdet med autoetnografiske undersøgelser, angiver endvidere, at det ikke blot er muligt at observere på en situation med forhåndskendskab, men endda at indgå i den (Brinkmann & Tanggaard, 2010, s. 157). Dette kan lade sig gøre, da det antages at den autoetnografiske observatør har et udbredt kendskab til emnet, og derved har bedre mulighed for at frafiltrere ikke-valide data. Den udvidede viden om emnet bliver derved ikke en hindring, men derimod en force.

Opsummerende kan følgende siges om autoetnografi:

- Autoetnografi tillader at den observerende kan indgå i undersøgelsen.
- Ved deltagelse af den observerende bør man være bevidst om, at subjektivitet kan forekomme.
- Autoetnografi bygger på forforståelse, som kan tilføre positive, såvel som negative resultater.
- Vælger den observerende at indtræde i undersøgelsen bør denne redegøre for, tidligere erfaring med området, der observeres på, således læseren gøres bevidst om eventuelle subjektive holdninger.

I praksis for dette speciale vil den autoetnografiske dataindsamling blive benyttet, idet undertegnede besidder en udvidet vidne om emnet. Den empiriske dataindsamling vil foregå gennem kvalitativ videoobservation og audiointerview, samt en kvantitativ spørgeskemaundersøgelse, som beskrives yderligere i afsnittet Dataindsamling. Under den kvalitative dataindsamling vil undertegnede være til stede, men for at opnå så objektive data som muligt, minimeres den fysiske tilstedeværelse mest muligt. Som nævnt tidligere er undertegnede velbekendt med forskellige typer videospilplatforme og er derfor en slutbruger på samme niveau med de, der observeres i videosammenhængen. Der vil således blive taget udgangspunkt i egne vaner, brugsmønstre, erfaring, mm.

Det er af samme grund svært at forekomme fuldstændig objektiv under analysen af de indsamlede data, jævnfør foregående citat af Heidegger, men det til trods vil analysen blive foretaget på en så objektiv som mulig måde. Skulle situationer forekomme, hvor den objektive tilgang overtages af subjektive holdninger, vil dette blive angivet eksplicit. I det næste afsnit anskues den metoden, og dermed praksisanvendelsen for de to videnskabsteoretiske tilgange. bemærk heri, at autoetnografien forekommer under punkt (DC), mens den hermeneutiske tilgang findes under (M).

# Metode

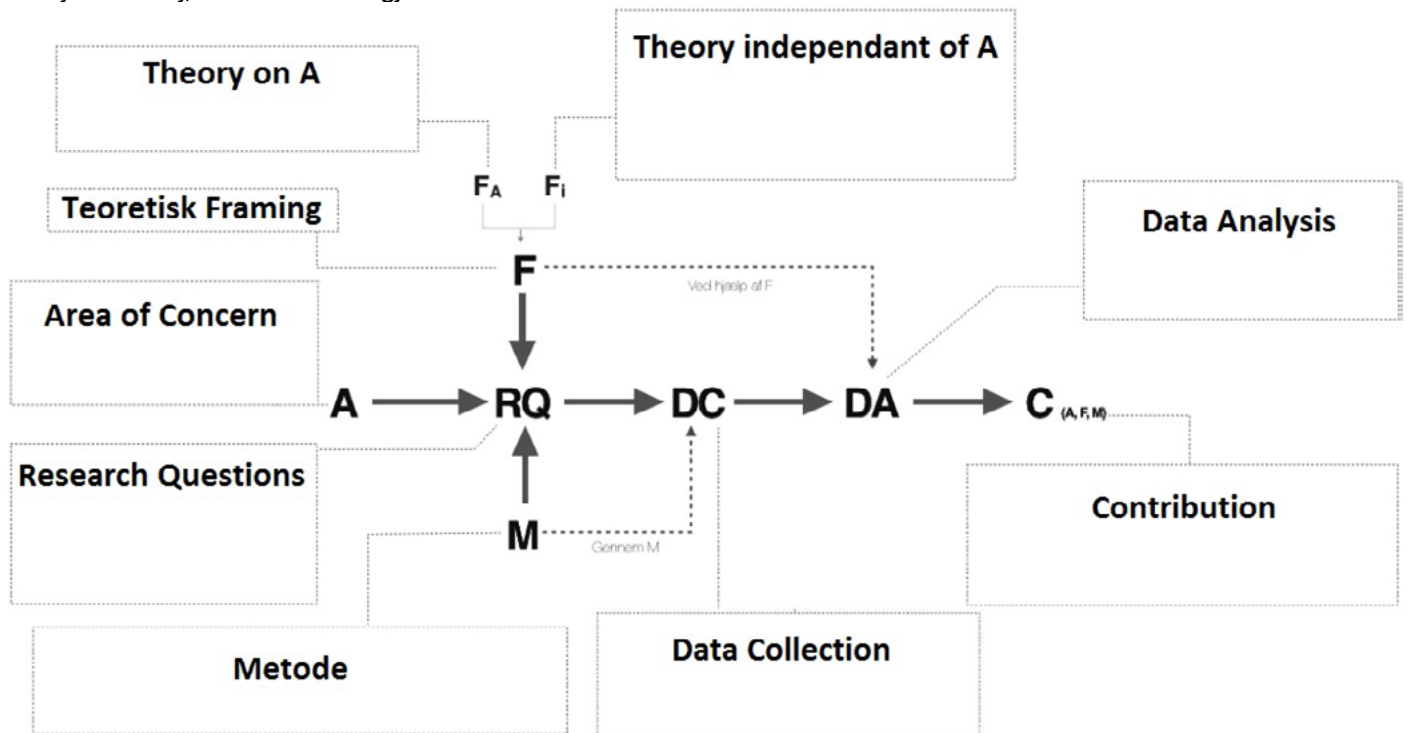
Dette afsnit vil anviser den metodiske fremgang, hvorpå dette speciale vil blive udarbejdet. Afsnittet er todelt og vil først og fremmest præsentere metoden og modellen "Das model", som specialet er opbygget efter i teoretisk henseende, og dernæst hvordan den anvendes i praksis.

Foruden anvendelsen af "Das model", anvendes der den videnskabsteoretiske retning hermeneutikken, som netop er gennemgået i foregående afsnit. Der henvises derfor til dette afsnit for viden herom.

Specialet er opbygget omkring modellen "Das model", som er udarbejdet af Ph.d. Stud. Peter Vistisen og navngivet af Lektor Thessa Jensen ved Aalborg universitet. Modellen er resultatet af et fortolkningsarbejde foretaget af Vistisen med udgangspunkt i Lars Mathiassens: "Style Composition in Action Research Publication: A Critical Analysis of Leading Information Systems Journals". Efterfølgende referencer herom rettes mod Vistisen, idet det er hans fortolkningsarbejde, og strukturen heraf, som muliggør den praktiske anvendelse.

Punkterne, som indgår i modellens struktur, er således udarbejdet af Mathiassen, mens den strukturelle opbygning, som fremvises i følgende grafiske repræsentation, er udarbejdet af Vistisen i 2011 (Projekter.aau.dk). Modellen er nok relativ ny, men det til trods, er den yderst anvendelig i netop det henseende "at udføre bachelor og specialeopgaver i Interaktive digitale medier", da den er fremstillet til dette specifikke formål.

Modellen er udarbejdet til Vistisens eget brug, og i dens grundform er den således allerede påført indhold. Men editeres indholdsværdierne i de forskellige elementer, fremkommer en grundstruktur, som tillader at modellen kan anvendes i andre brugssituationer. Den følgende model er resultatet af en sådan editering, hvor indholdet er fjernet, så kun frameworket for modellen står tilbage. Formålet hermed er at illustrere relationerne mellem elementerne. Det er derfor også nødvendigt at "påfylde eget indhold" til modellen, for at den kan fungere som egentlig metodisk arbejdsværktøj, hvilket vil blive gjort sidst i afsnittet.



(Vistisen: 2011, s 18 i Projekter.aau.dk)

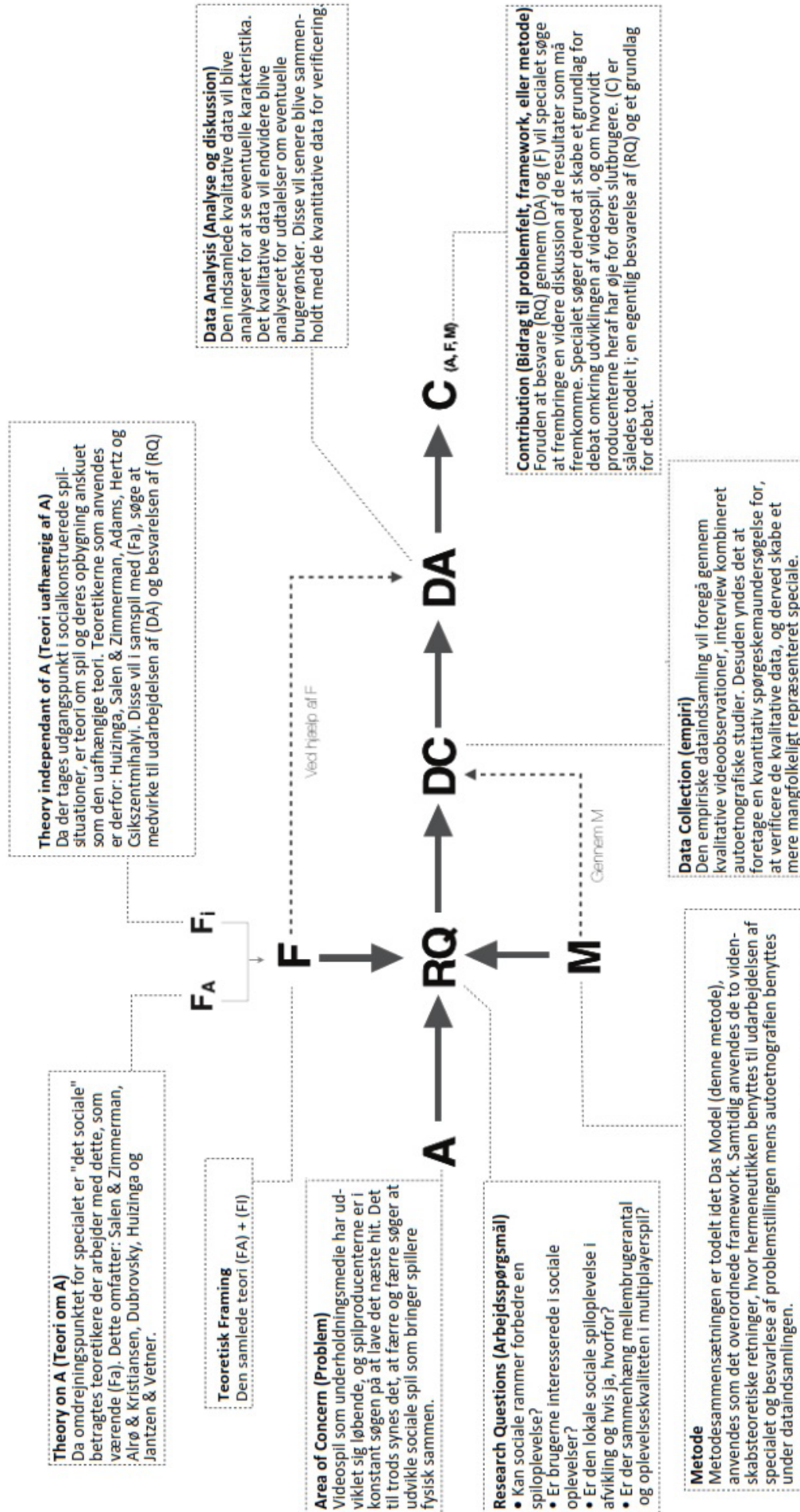
Modellen tager udgangspunkt i ni emner, som alle arbejder sammen om at løse en problemstilling. Relationerne mellem emnerne er angivet i pilene, og som det fremgår, er (RQ) et centralt emne. Modellen søger at koble forskellige elementer, så de indgår i én løsningsproces, såsom anvendelse af teori (F) med analyseret data (DA). I det følgende findes en dansk oversættelse af Mathiassen begrebsliste, som afdækker elementerne i modellen (Sprouts.aisnet.org).

<b>F</b>	Det samlede teoretiske framework FA Den direkte teori som indgår i F FI Den indirekte teori som indgår i F
<b>A</b>	Area of concern – Problemet / Undren
<b>M</b>	Metodisk fremgang
<b>RQ</b>	Research Questions - Arbejdsspørgsmål
<b>DC</b>	Data Collection - empiri indsamling
<b>DA</b>	Data Analysis - analyse og diskussion
<b>C</b>	Contribution – bidrag til problemfelt (konklusion og diskussion)

Relationerne mellem de forskellige elementer fremgår af modellens grafik, men gennemgås dog kort for at sikre at læseren har forstået relationerne. Specialet tager udgangspunkt i en undren, som repræsenteres ved (A), og denne undren afføder nogle nye arbejdsspørgsmål, som ønskes besvaret. Disse er repræsenteret ved (RQ). For at kunne besvare (A) og (RQ), anvendes nogle værktøjer i form af teori (direkte og indirekte) (Fa+Fi) og en metodisk fremgang (M). Det analyserede data (DA), som er fremkommet gennem dataindsamling (DC) sammenholdes dernæst med (F) for at udmunde i (C), som er det egentlige resultat af specialet. Som følge heraf kan (C) komme til udtryk i form af: Konklusioner, løsningsforslag, diskussioner mm.

For at modellen kan anvendes i praksis, skal der, som nævnt indledende, dog fyldes indhold på modellen. Dette indhold er nøje udvalgt og tager udgangspunkt i (A). At der synes at være færre og færre videospilsproducenter, som søger at udvikle spil, hvis primære, eller sekundære formål, er at bringe spillere fysisk sammen. Dette afføder en række problemstillinger og undersøgelsesspørgsmål (RQ), som ønskes besvaret gennem specialet. For at kunne besvare disse spørgsmål, tages der udgangspunkt i primær teori (FA), som søger at redegøre for: Hvad er socialt samvær i videospil & Hvad underholdning er. I samspil hermed benyttes sekundær teori (FI), som søger at redegøre for: Hvad spil er, og hvordan data skal indsamles. Disse redskaber, og den viden som tilegnes gennem dem, vil til dels blive benyttet til at indsamle data (DC) og til dels at analysere det (DA). Gennem denne proces søges det at besvare (RQ), hvilket udmunder i (C). (C) er dels konklusion og dermed besvarelse af (RQ), og dels oplæg til debat omkring de resultater, som er fremkommet. Afsnittet Diskussion, som findes umiddelbart før konklusionen, skal således betragtes som en del af specialets resultat.

Alle disse elementer fremgår af den udfyldte model, der er angivet på den næste side. En større og mere letlæselig model findes i bilagene, som bilag 12.



# Teoretisk grundforståelse

I det følgende afsnit vil en række begreber blive gennemgået. Formålet hermed er at skabe en teoretisk grundforståelse og derved også et referencepunkt for læseren, som vil blive benyttet i forbindelse med analysen og den senere diskussion og konklusion. En praksisanvendelse vil dog ikke finde sted, idet specialet ikke tager udgangspunkt i design eller analyse af én eller flere specifikke spiltitler.

Punkterne, der anskues er som følger:



Ved at gennemgå disse nøje udvalgte punkter skabes en grundforståelse for, hvad socialinteraktion betyder for en samlet spiloplevelse. Det første punkt søger at definere spil og videospil, som artefakt og handling, mens de to næste punkter tager udgangspunkt i en række kognitive funktioner hos mennesket og søger at forklare disse. Desuden gennemgås det hvilke værdier mennesket tillægger begreberne "underholdning" og "socialt samvær". Derudover belyses designprincippet Magic Circle, som anvendes ved spildesign.

Foruden disse afsnit findes også afsnittet Dataindsamling. Dette afsnit fremgår ikke af modellen, da det er at betragte som et metaafsnit. Afsnittet findes i umiddelbar forlængelse af Magic Circle afsnittet og indeholder en redegørelse for den empiriske dataindsamling.



# Hvad er spil?

For at forstå hvad spil gør ved mennesker i social sammenhæng, og hvordan den sociale kontekst påvirker en spiloplevelse, er det nødvendigt at definere, hvad spil egentlig er for en term og hvilke værdier, der tillægges spil og i særdeleshed gode spil!

## Semantik og meningsbærere

*“The word [game] is used for so many different activities that it is not worth insisting on any proposed definition. All in all, it is a slippery lexicological customer, with many friends and relations in a wide variety of fields.”*

(David Parlett, i Salen & Zimmerman, 2004, k. 7, s. 1)

Som det fremgår af ovenstående citat, dækker termen ”spil” over en meget bred vifte af aktiviteter og handlinger, og ordet spil anvendes i mange sammenhænge, også handlinger som ikke er relateret med videospil. Faktisk er ”spil” i dansk sprog, både en handling og genstand. Men problemet er ikke at en smule forvirring kan opstå, men derimod, at termen ”spil” favner bredt og beskriver svagt i modsætningen til den engelske terminologi.

Se blot følgende eksempler:

### Dansk

Han spiller spillet  
Han spiller på hesten  
Spiller du musik?  
Spiller det sammen?

### Engelsk

He plays the game  
He bets on the horse  
Do you play music?  
Does it add up?

Som det tydeligt fremgår, har ”spil” flere betydninger, og derfor er det også svært at definere, hvad spil er for en størrelse, idet det dækker over handlinger såvel som genstande. Som det fremgår af det første eksempel, skelnes der i den engelske terminologi mellem spil som genstand (game) og som handling (play), hvilket er relevant for netop specialets definitionsarbejde. I det følgende vil der således blive anvendt de engelske termer, for at skelne mellem handling og objekt.

Den engelske term ”play” dækker udelukkende over udførelsen af en handling, og er ikke objekt, som det er tilfældet for danske ”spil”. Play indeholder således heller ikke nogen egentlig værdi, før det anvendes på et objekt (eks. game). Se blot følgende eksempel:

Dad: - *Let us play a game of catch, son.*

I eksemplet opfordrer en far sin søn til at lege fangeleg. Men handlingen ”play” er i sig selv ikke værdiskabende eller betonet af underholdningsværdi, da den ikke er objekt for underholdning, men blot en handling. Legen (game of catch) er derimod genstand for underholdningen, og idet ”play” initieres som handling, opstår der værdi, hvorigennem underholdningen opstår. Et endnu simplere eksempel er mad. At spise mætter ikke (for det er blot en handling), hvorimod mad mætter, (fordi det er genstanden) for handlingen.

"Game" er modsat "play" manifesteret i regelsæt og objekter, som er forbundet med det, vi betegner som det fysiske objekt spil. Alle spil er derfor "games" om end det er bræt, terning, videospil eller lege uden fysiske enheder, som "tag fat" (Ibid. k7 s3). "Game" er således medie i "game"- "play" relationen, og dermed også den af de to, som spilproducenten kan designe og tilføje værdier.

Mellem de to termer "play" og "game" ligger et dynamisk relationsforhold, idet de to er funktioner af hinanden og kan skifte plads som meningsbærer. Hierarkisk set betyder det også, at de begge kan være sub- og overtyper for hinanden. Denne definition af sub- og overtyper kan således ikke etableres med det danske "spil", idet "spil" både er over- og subtype samtidig, derfor må de engelske definitioner benyttes. Dette er ikke blot interessant, fordi vigtigheden af "play" og "game", som to separate entiteter påvises, men også fordi overtypen, hvori det meningsbærende findes, er dynamisk (Ibid, k. 7, s. 2).

"Game" kan således anskues som en subtype for "play" på følgende måde:

*"If we think about all of the activities we could call play, from two dogs playfully chasing each other in a grassy field, to a child singing a nursery rhyme, to a community of online role-players, it seems that only some of these forms of play would actually constitute what we might think of as a game. Playing Dodge Ball, for example, is playing a game: players obey a formalized set of rules and compete to win. The activities of playing on a seesaw, or horsing around on a jungle gym however, are forms of play which do not constitute a game. Most forms of play are looser and less organized than games. However, some forms of play are formalized, and these forms of play can often be considered games."*

(Ibid, k. 7, s. 2)

Som det fremgår af citatet er "game" en subtype for "play", da "play" favner bredere og omfatter alle typer af leg. "Game" er derimod en specifik type "play", som er baseret på de regler, som tillægges den specifikke type af "Game"(Dodgeball/høvdingebold for citatet). "Game" er i den forstand en subtype, som hierarkisk ligger under "play". Det er ligeledes værd at bemærke de to sidste sætninger, idet der her angives; at de fleste typer "play" er mindre organiserede end games, men når "play" bliver formaliseret bliver den til games. En udviklingsproces som er defineret af formaliteternes udførelse angiver altså, hvorvidt der er tale om "play", eller "game".

Men til trods for at "game" er den mere etablerede faktor for spil, så kan "game" ikke eksistere uden "play". For uden brugere som benytter "game" opnår det ingen værdi. "Game" kan således godt eksistere separat som fysisk entitet, men bliver først meningsfuldt, idet "play" tilføjes i form af brugere, hvilket fremgår af følgende citat:

*"Although play is a crucial element of the larger concept of games, "play" is in fact a subset of "game." Rather than typological, this pairing of the terms represents a more conceptual approach that situates play and games within the field of game design."*

(Ibid, k. 7, s. 2)

Dertil bør det nævnes, at i denne relations problematiske diskussionen, om hvilken af de to termer, som er vigtigst, kan man stille sig selv spørgsmålet – Kan man have den ene faktor uden den anden? Teknisk set kan både "play" og "game" eksistere som to separate entiteter. "Play" kan foretages uden "game", hvorimod "game" godt kan eksistere uden "play", men ikke afvikles.

”Play” er dermed en vigtig faktor, men måske mere interessant er dét faktum, at ”play” er den menneskelige faktor, idet det er mennesker, som afvikler ”game” gennem ”play”. Denne slutning påviser det, at menneskets interaktion med ”game” via ”play” er den altoverskyggende faktor, som binder de to relationer til hinanden og giver dem mening. For når alt kommer til alt, hvor sjovt er det så at have spil og leg, men ingen menneskelig interaktion?

## Den historiske definitionsudvikling

Fokus fjernes nu fra den semantiske betydning af ”game” og ”play”, og i stedet fokuseres der på, hvad ”games” består af. Begrebet ”spil” indføres derfor også igen, som substitut for ”games” og ”play”.

Der er gennem tiderne blevet gjort en række forsøg på at analysere, præcis hvilke komponenter, der skaber gode spil, og hvad disse komponenter gør for spilloplevelsen hos brugeren. Men analysen af spil som overordnet entitet er præget af megen uenighed, idet værdier er subjektive meninger, der tilhører den som beskuer spillet. En anden problemstilling, som opstår i umiddelbar forlængelse heraf er, at langt størstedelen af den viden, der findes omhandlende spil, ikke tager udgangspunkt i videospil, men i almene fysiske spil. Dette er ikke en stor problemstilling, da mange principper kan adapteres let, men dog én man bør gøre sig bevidst omkring.

Spil som begreb favner bredt, og det er derfor meget svært at inkorporere og opsummere alle de aspekter, som skaber et spil. Et spil skal naturligvis have brugere og et indhold, som kan afvikles. Dette er forståeligt for de fleste, men hvis man begynder at nærstudere de komponenter, som et spil består af, finder man meget hurtigt ud af, at spil er yderst komplicerede. Den følgende gennemgang er kortfattet, idet den blot har til formål at påvise udviklingen af forståelsen for ”hvad spil er”.

Den engelske spilforsker David Parlett, som primært arbejder med almene spil, betegner etablerede spil som ”formal games”. Denne betegnelse skyldes at Parlett differentierer mellem spil som formelle og uformelle. Formelle spil er spil, som har regler og en egentlig ramme. Uformelle spil er således simpel leg mellem eksempelvis to hundehvalpe, som tumler rundt uden nogle formelle regelsæt, men blot har det sjovt gennem leg. (Ibid, k. 7, s. 4)

For at rammesætte ”formal games” opsætter Parlett følgende to teser:

- *Ends: The fact that a “formal game” is a contest with an endpoint as its goal.*
- *Means: The agreed-upon rules and materials by which one wins the contest.*

(Ibid, k. 7, s. 4)

Det kan synes basalt, at et spil bør have et mål og regler, men det er netop gennem mål og regelsæt, at etablerede spil differentierer sig fra simpel leg. Ved at have et mål og regler følger vi formelle principper, og dette er hjørnестenen i alle spil. Men spil indeholder naturligvis mere kontekst end det, for spil er i særdeleshed også et spørgsmål om konkurrence og interaktion med andre spillere. Amerikanske Clark C. Abt påpeger da også, at spil ligeledes er et spørgsmål om konkurrence og handlinger, som udføres mellem spillerne (Ibid, k. 7, s. 4). For modsat Parlett, så anerkender Abt at spil også er et spørgsmål om interaktionen med spil og medspillere. Om denne definition er rammende for spil som objekt eller som handlingsforløb er omdiskuteret. Men den påpeger dog, at spil som objekt, er nødt til at have et indhold, som spillerne kan interagere med, og netop dette adskiller spil fra andre medier, såsom film og bøger.

Et andet forsøg på at uddybe denne definition er foretaget af Hollandske Johann Huizinga. Huizingas angivelse af spil er foretaget i 1938, og nogle vil mene, at ikke alle aspekter af den kommende definition er tidssvarende. Men ser vi bort fra denne samtidsrelaterede problemstilling, fremgår det tydeligt, at Huizinga har formået at indkapsle, hvilke følelser, der er forbundet med handlingen "at spille".

*"[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."*

(Huizinga i Salen & Zimmerman, 2004, k. 7, s. 5)

Netop denne følelse af frigørelse fra tid og sted er ikke blot en, som kan søges at opnå ud fra et designmæssigt perspektiv ved at tilføre indhold i spil. Det er følelsen af "tiden, der flyver af sted". Netop denne følelse af tid, der flyver af sted, er en som ofte opstår, idet vi underholdes og har det sjovt. Huizinga mener således, at dette er en vigtig kvalitet hos spil. Hvis brugeren føler, at tidsfornemmelsen mistes, er det tegn på, at brugeren er dybt involveret og engageret i spillet. Huizinga påpeger samtidig, at spil skal være en frivillig handling for kun derved kan det dybe engagement opnås.

Huizingas arbejde med netop spildesign er et emne, som vil blive behandlet i afsnittet Magic Circle.

En yderligere tilføjelse i spildefinitionen findes ved Chris Crawford, som dog ikke søger at definere spil, men i stedet, hvilke kvaliteter, der findes i dem. Crawfords arbejde fokuserer primært på game design ved narrative fortællinger og interaktion. Dermed er Crawford også den første digitale spildesigner, som inddrages i definitionen af spil.

I Crawfords definition af spil er der lagt vægt på følgende fire værdier, hvoraf den sidste er yderst interessant, da den påviser forskellen mellem traditionelle spil og videospil:

- Repræsentation: Spilverdenen skal repræsentere et interessant, lukket og komplet miljø.
- Interaktion: Spillet skal byde på interaktion, og spilleren bør kunne udforske spilverdenen.
- Konflikt: Dette forhindrer spilleren i at nå sit mål og kan tage form gennem eks. kampe eller gåder.
- Sikkerhed: Spillet skal tilbyde sikkerhed for spilverdenen og de konflikter, som den indeholder.

Egen oversættelse: (Ibid, k. 7, s. 8)

Netop sidste punkt "sikkerhed" er interessant, idet sikkerhed er en faktor som appellerer meget til videospil. I Crawfords definition er der lagt vægt på de psykologiske følger af: Risiko, konflikt, skade og fare. For netop disse elementer er ting, som de fleste nok kun ønsker at opleve i spillets verden. Spillet er således en simulator for vores psyke. Vi tør gøre ting i spillets verden, som vi ikke vil turde i virkeligheden, fordi vi er klar over, at den fare som opleves i spillet er begrænset hertil. Det betyder også at spil ikke nødvendigvis bør spejle sig selv i den virkelige verden. Hvis et spil bliver for uhyggeligt, kan spilleren bare slukke spillet og med ét forsvinder zombieapokalypsen fra Resident Evil.

Denne observation er interessant, fordi den påviser at sikkerhed i videospil ikke nødvendigvis findes i spillet, men i stedet for udenfor spillet. Dermed udvides spiloplevelsen også i passiv og indirekte forstand. Det er en vag udvikling. Men, hvis døden er nær i et spil, er det nu meget rart at kunne slukke det, og opleve man stadig er ved sit gode helbred. I det følgende tekst anskues Salen og Zimmermans definition af spil, idet de har udfærdiget en sammenfatning af otte spilteoretikers bud på definitionen af spil.

# Definitionen af spil

Som så mange spilteoretikere før dem, har Salen & Zimmerman søgt at opsummere og præcisere, hvad der definerer spil gennem egne termer. Det til trods adskiller definitionerne, som præsenteres i deres værk "Rules of Play", sig fra mange historiske værkers definition, da "Rules of Play" er fra 2004 og dermed relativ ny. Hermed menes ikke, at "nyt ikke altid er lig med bedre", men fordi Salen og Zimmermans definition er relativ ny, er definitionen samtidig et billede på dens samtid og de teknologiske muligheder, der findes heri.

I det følgende opsummeres punkterne med Salen og Zimmermans egne beskrivelser. Hertil kommer en udspecificeret forklaring, som findes i det efterfølgende, da visse punkter krydshenviser til tidligere kapitler i værket.

- **System:** *(Objects, Attributes, internal relationships & environment). Systems are fundamental to our (red. Salen & Zimmermans) approach to games.*
- **Players:** *A game is something that one or more participants actively play. Players interact with the system of a game in order to experience the play of the game.*
- **Artificial:** *Games maintain a boundary from so-called "real life" in both time and space. Although games obviously occur within the real world, artificiality is one of their defining features.*
- **Conflict:** *All games embody a contest of powers. The contest can take many forms, from cooperation to competition, from solo conflict with a game system to multiplayer social conflict. Conflict is central to games.*
- **Rules:** *We concur with the authors that rules are a crucial part of games. Rules provide the structure out of which play emerges, by delimiting what the player can and cannot do.*
- **Quantifiable outcome:** *Games have a quantifiable goal or outcome. At the conclusion of a game, a player has either won or lost or received some kind of numerical score. Quantifiable outcome is what usually distinguishes a game from less formal play activities.*

(Ibid, k. 7, s. 11)

Disse ovenstående otte punkter er ifølge Salen og Zimmerman, hvad der definerer spil, og punkterne granskes derfor nærmere i det følgende, da det er denne definition, som vil blive benyttet i specialet.

Det første punkt Salen og Zimmerman angiver er system, som også er det mest omfattende. Dette henviser til, at spil bør have et system, som er opbygget af en række komponenter, som er: Objekter, attributter, interne relationer og miljø. Disse fire elementer kan igen observeres ud fra formelle rammer, eller ud fra en social kontekst, hvor spillets indhold er mindre vigtigt (uformelle rammer). Begge vinkler ansues derfor i følgende udspecificering.

## System:

**Objekter:** I den formelle relation er denne komponent alle de objekter, som indgår i et spil. I skak vil de fysiske elementer således være spillepladen, og de brikker som spillerne kan flytte med. Anskuer vi dernæst komponenten objekter, som noget uformelt, kan dette være relationen mellem spillerne, som eksempelvis spiller spillet for hyggens skyld.

**Attributter:** Denne komponents formelle virke omfatter de specifikke attributter, som dele i spillet har. Dette er de udtryk, som findes i eksempelvis spillebrikker. I skak har enhederne en bred visuel karakteristika, som er fysiske egenskaber. Tænk blot på springeren eller tårnet; deres formelle attributter afspejler deres navne. Den uformelle relation vil i dette tilfælde være egenskaberne hos enhederne, samt hvordan spilleren benytter disse. Tårnets uformelle attribut er således, at det kun kan bevæge sig langs x eller y akser.

**Interne relationer:** Omhandler de interne fysiske relationer mellem objekterne i et spil. Det er, så at sige, dette, som definerer interaktionen og muliggør handling i et spil. Endnu engang kan vi benytte skakeksemplet. I skak kommer de interne relationer formelt til udtryk ved, at der findes en relation mellem brikkernes egenskaber og spillepladen. Spillepladen er i metaforisk forstand spillets formelle verden, og relationen er til stede, idet spillebrikkernes flyttes i forhold til spillepladens design. I kontrast er den uformelle interne relation forekommet gennem den interpersonelle kommunikation, som spillerne foretager. Her tænkes ikke blot tale, men også psykiske tilstande, strategi og nonverbale udtryk, som kan påvirke spillet.

**Miljø:** Den sidste komponent af "systems" er miljø. For da spil er en fysisk entitet, må de nødvendigvis også have et miljø, hvori det afvikles. Dette er ikke kun tænkt som fysiske eller grafiske repræsentationer, men også som handlinger og tilstande. Det at have det sjovt eller lege, mens man spiller et spil, kan således godt være et miljø. I den formelle forstand kan miljø altså spænde bredere end blot de fysiske rammer og grafik. Eksempelvis er det grafiske layout på skak relativt fastlåst, idet spillerne skal kunne identificere brikkerne. Spillet er dermed fastlåst i sin repræsentation, fordi det ikke kan ændres mærkbart. Det til trods kan miljøet for spillet ændres, fordi spillet kan afvikles med forskellige sindstilstande. Hvis spillerne er glade og letsindige, vil spillet måske afvikles hurtigt, mens sure og/eller mere eftertænksomme vil afvikle spillet i et langsommere tempo. Dette kan påvirke spillernes spillestil og dermed også miljøet for spillet.

Dette danner rammen for det første punkt, system, som Salen og Zimmerman angiver. De resterende punkter uddybes af mere sparsom karakter, da de på forhånd er mere udførligt defineret af Salen og Zimmerman.

### Players:

Dette punkt angiver spil, som værende noget, der involverer spillere. Der skal med andre ord være nogen, som kan interagere med spillet. Disse spillere er i sagens natur mennesker, og gennem deres interaktion med spillet vil det blive afviklet. Denne interaktion kan desuden betragtes som leg, eller "play" i henhold til "play" – "game" relationen, som blev defineret først i dette afsnit.

### Artificial:

Med dette menes at spil opstiller en illusion og kunstig verden. De foregår og afvikles naturligvis i den virkelige verden, men har deres egen interne verden, hvori spillet foregår. Denne verden er specifik for hvert enkelt spil og tager ofte udgangspunkt i en setting. For videospil er denne illusion af en anden verden lettere at kreere, da der her kan benyttes audiovisuelle virkemidler.

### Conflict:

Conflict-begrebet dækker over de konflikter en spiller nødvendigvis må mødes med, og er et centralt element for både traditionelle spil og videospil, da der skal være en konflikt i et spil for at spillet kan afvikles, og for at en progression kan finde sted. Alle spil har således en konflikt. Det kan både være en spiller som kæmper mod et system som single player, men også være flere spillere, som spiller sammen mod systemet eller imod hinanden. Konflikter eksisterer i alle spil, og det er det, der driver spilleren. En konflikt kan være at besejre sidste bossen i et first person shooter, men en konflikt kan også være, at man i et børnespil skal kunne stave sit navn.

### Rules:

Dikterer at et spil skal have regler, for at være et egentligt spil og ikke blot leg. Regler er essentielle i spil, fordi spil ikke må være for lette eller svære. I first person shooters, som eksempelvis DOOM, er en typisk regel at man kan dø, og at man har begrænset mængde ammunition, (med mindre man bruger IDDQD og IDKFA, altså snydekoder). Dette forhindrer spilleren i at løbe gennem spillet og skabe en unfair balance mellem system og bruger. Regler er således med til at rammesætte spillets interne regler og love, og er samtidig et designelement, som kreeres af spiludvikleren.

## Quantifiable outcome:

Denne regel angiver, at spil skal have et målbart resultat. Det kan komme til udtryk i mange former, såsom: High score eller klar besked om, hvorvidt spillet er tabt eller vundet. Det feedback, som brugeren får, skal gerne være i relation til den type spil som spilles, men det er ikke en nødvendighed. I narrativt drevet computerspil, er det eksempelvis vigtigt at brugeren oplever en vis form for afslutning, hvorimod spil som flippermaskiner blot kan give en numerisk high score. "Målet" er således også det som adskiller spil fra leg, hvor spil spilles for at vinde, leger man for at underholde sig selv. Hvis en leg har et mål, er den derfor oftest også et spil, som udføres gennem leg.

Spil er således en række komplekse mekanismer, der arbejder sammen om at skabe en helstøbt oplevelse. Man kunne fristes til at sige, – ja selvfølgelig, men faktum er, at spil er langt mere komplicerede end mange envejs-medier, og netop derfor er det vigtigt at manifestere, ikke blot "hvad spil er", men også hvad de består af, for kun gennem forståelsen af komponenterne, kan der opnås viden om helheden, nemlig spiloplevelsen. Nogen endelig definition på "hvad spil er", er således, om ikke umulig, så meget svær at fastsætte. Det skyldes at spil som handling og artefakt, er to forskellige begreber manifesteret i samme term, hvoraf der for artefaktdelen findes subtyper, som omfatter samtlige spil og genrer heraf.

Salen og Zimmerman har i det forgående afsnit søgt at nedbryde artefaktet spil til mindre komponenter, og heraf skabt en nøgtern definition af spil som artefakt. Denne definition afslører et komplekst forhold mellem flere egenskaber, som dog har det til fælles, at de kræver menneskelig interaktion for at blive tilført nogen værdi. "Handlingen spil" er således et centralt element i forhold til beskrivelsen af spil som overordnet entitet, idet det er her, der tilføres værdi til artefaktet. Men her vanskeliggøres definitionsarbejdet betydeligt, da opfattelsen af spil som handling og definitionen heraf, i høj grad er iboende den, som beskriver termen. Det at spille et spil for én person er således ikke den samme oplevelse for en anden. Definitionen af de værdier, som findes i spil, som værende både artefakt og handling, er således noget nær umulig. Derfor besvares afsnittets titelspørgsmål med følgende: Spil som artefakt består af en række komplekse elementer, som kan anskues nøgternt. Spil som handling er en subjektiv udførelse, hvorfor det ikke er muligt at beskrive handlingen spil, som andet end "det at spille". Det er dog af essentiel vigtighed at forstå, at hverken handling eller artefakt har nogen underholdningsværdi uden begge komponenters tilstedeværen.



# Hvad er underholdning?

I dette afsnit vil der fokuseres på, hvad underholdning er, og hvad der er god underholdning. For underholdning er en bred betegnelse for, det der fornøjer os mennesker i en eller anden forstand. Men underholdning er derfor også en meget bred term, idet ikke alle mennesker finder alt lige underholdende. Derfor vil dette afsnit også søge at definere, hvem der typisk finder underholdning i specifikke situationer. Dette kan forekomme meget bredt, men det må det nødvendigvis også være i kraft af, at netop underholdning er en meget bred og dækkende term. Der findes naturligvis simple måder at afdække termens betydning på, men problemet hermed er at almen afdækning ikke nødvendigvis antyder, hvilke værdier, der ligger i termen. Se blot nedenstående definition af underholdning, som er foretaget af Dansk sprog og litteraturselskab:

*"Noget der morer, glæder eller adspredner nogen, fx optræden, et lettere og ikke særlig krævende åndsprodukt eller en fornøjelig beskæftigelse"*

(Ordnet.dk)

Denne definition afdækker betydningen af termen underholdning, men den fortæller ikke noget om, hvad underholdning er. Det eneste som faktisk med sikkerhed kan udledes af definitionen, er at underholdning er noget, som er fornøjeligt. Men selv det kan der stilles spørgsmålstejn ved, for var gladiator kampe ikke netop underholdning i antikkens rom? I den hensigt er beskrivelsen ikke helt fyldestgørende, om end ikke fejlagtigt. For ganske vist var gladiator kampe fornøjelige for tilskuere, men for de gladiatorer og slaver, som de kæmpede imod var kampene nok både fysisk krævende, ikke specielt morsomme, fornøjelige, eller adspredende. Så definitionen passer altså ikke på gladiatorernes eller slavernes opfattelse af gladiator kampe, men nok nærmere tilskuerne. Hvilket antyder at underholdningsværdi er iboende optikken hos det enkelte individ.

Underholdning er med andre ord noget som opleves subjektivt og forskelligt fra person til person, og for at definere præcis hvad underholdning er, tages der udgangspunkt i to værker af teoretikerne: Christian Jantzen, Michael Vetner og Jens F. Jensen, hvori de definerer underholdningens mange aspekter.

For at lette definitionsarbejdet og øge læsbarheden er definitionen af underholdning nedbrudt til følgende tre punkter, som til sammen opsummerer den definition af underholdning, der er hensigtsmæssig i konteksten af dette speciale. Alle tre punkter, tager desuden udgangspunkt i de ovenfor nævnte teoretikers værker, hvorfra underholdningsdefinitionen foretages.

- Socio- og Psykografisk underholdning
- Vigtigheden af underholdning for livskvalitet
- Fysisk rammesætning for oplevelser som underholdning

# Socio- og Psykografisk underholdning

Som det fremkom af eksemplet med gladiatorkampe er underholdning en bred term, og hvad én person finder underholdende, kan være frastødende for andre. Derfor er underholdning også mange ting, men er noget underholdning af bedre kvalitet end andet?

Traditionelt set er underholdning segmenteret efter forskellige persona, som er baseret på sociologiske principper, såsom indkomst, tradition, mv. (Jantzen & Vetner, 2008, s. 4). Men denne traditionelle anskuelse af underholdning, som målrettes mod segmenter, er ikke blot fejlagtig; den er medvirkende til at fastholde dogmer omkring visse befolkningsgrupper. Se blot følge eksempel:

Hvis vi antager, at størstedelen af de højtuddannede foretrækker at se Smagsdommerne (Danmarks Radio, 2005) på DR2 frem for Paradise Hotel (Mastiff, 2005) på TV3, dannes der hurtigt en stereotyp omkring det at se både Smagsdommerne, men også Paradise Hotel. For hvis det er de højtuddannede, som foretrækker at se Smagsdommerne, så må det være den resterende del af befolkningen, de lavt uddannede, som foretrækker Paradise Hotel. Som følge heraf kan det konkluderes, at højtuddannede med mere disponibel indkomst foretrækker Smagsdommerne og dermed er tilbøjelige til højkultur.

Denne slutning er naturligvis ikke korrekt, men ikke desto mindre illustrer den, hvordan vi som mennesker danner koblinger mellem: Smagsdommerne = finkulturelt for højtuddannede med disponibel indkomst og Paradise Hotel = lavkultur for lavt uddannede med lav disponibel indkomst. Men hvorfor dannes denne kobling overhovedet? Ifølge Jantzen & Vetner sker dette, fordi vi som mennesker er sociologisk anlagte flokdyr, der spejler os i hinanden (Jantzen & Vetner, 2008, s. 4).

*”Forskelle i smag, appetit og ønsker hos modtagerne er i vid udstrækning systematiske. De er for det første begrundet i socialt indlærte tilbøjeligheder eller biologisk funderede anlæg i forhold til en lang række funktionelt ækvivalente situationer og objekter. For det andet har store grupper af individer nogenlunde samme sæt af anlæg. Dette konstituerer segmenter, som hver især er kendetegnet ved en distinkt adfærdsstil.”*

(Ibid, s. 4)

Problemet med at tage udgangspunkt i sociologiske værdier er, at det kan stigmatisere visse typer af underholdning og dets brugere gennem den måde, hvorpå underholdningsmedierne markedsføres. Tager vi udgangspunkt i førnævnte eksempel med Paradise Hotel og Smagsdommerne, er vi som mennesker hurtige til at skabe en persona til hvert af programmerne. Men fordi visse medier produceres med henblik på specifikke persona, kan det forekomme svært at bryde mønstre og normer (Ibid, s. 4). Det samme gør sig gældende på tværs af medier; prøv blot at holde ti sekunders pause fra dette speciale og beskriv en ”gamer”. Undertegnedes umiddelbare definition er:

Køn: Mand

Alder: 15-35år

Udseende: Går afslappet klædt (ikke jakkesæt typen)

Indkomst: Har en middeldisponibel indkomst

Andet: Har styr på teknik og lidt nørdet anlagt.

Som det fremgår, er denne definition præget af stereotyper, allerede ved køns- og aldersbestemmelsen. For hvorfor er en gamer ikke en kvinde 30-50 år, for de findes skam! Denne definition og arketyperedannelse af gameren, ud fra sociologiske aspekter, stigmatiserer og generaliserer spilmediet og spilinteresserede personer. For at omgå denne stigmatiserende definition, bør der i stedet anvendes psykografisk segmentering, som Jantzen og Vetner angiver i det følgende:

*"Psykografiske segmenter adskiller sig fra hinanden, fordi forskellige personlighedstræk dominerer i en given situation. Disse træk er overindividuelle: dvs. de deles af en stor gruppe af individer, der agerer og reagerer nogenlunde ens."*

(Ibid, s. 4)

I dette citat angiver Jantzen & Vetner at segmentering skal foretages ud fra reelle interesser og ikke ud fra traditionelle faktorer, som demografi, indkomst, social status mv. som ellers benyttes i sociologiske segmenteringer. I praksis betyder det, at underholdning skal tage udgangspunkt i, hvad folk har lyst til og opfordre til adspredelse. Derved modvirkes tendensen, hvor seere, af et givent program, opfordres til at se lignende programmer. Forskellen mellem sociologisk og psykografisk henvendelse er kort sagt:

- Den sociografiske segmentering: Hvem kan lide hvad?
- Den psykografiske segmentering: Hvordan træffer brugere valg og hvordan benytter de mediet?

(Ibid, s. 5)

Psykografiske undersøgelser er dermed medvirkende til at højne differentieringspotentialen af medier, hvilket er mere omfangsrigt end at tage udgangspunkt i mere traditionelle principper, som den sociografiske segmentering byder på. Jantzen og Vetner påpeger endvidere, at den psykografiske segmentering er en vigtig faktor i nedbrydningen af differentieringen mellem høj- og lavkultur indenfor underholdning, idet der tages udgangspunkt i det enkelte individs valg frem for sociale baggrund (Ibid, s. 5). Der fokuseres dermed på æstetik og behovsprægede elementer, som brugere finder værdigivende uden udgangspunkt i klasse eller socialrelationer. Netop dette bekræftes af Dissanyake i Jantzen & Vetner i følgende citat:

*"Dissanyake anser anvendelsen af æstetik for at være en almenmenneskelig evne, der dog har et væld af kulturspecifikke udtryksformer. Derved afviser hun, at der skulle være funktionsmæssig forskel på "høj-" og "lavkultur". Det betyder blandt andet, at kunst og underholdning virker på samme æstetiske præmisser: nemlig at gøre et bestemt objekt til noget særligt."*

(Ibid, s. 6)

Kunst og underholdning er med andre ord appellerende for mennesket, fordi vi tolker det som æstetiske udtryk, en kompetence som er en almenmenneskelig evne, jævnfør citatet. Dette nedbryder forestillingen om høj- og lavkultur, fordi der tages et objektivt udgangspunkt i individets subjektive forhold til en given genre. Dissanyake mener dermed, at ved at anskue underholdning ud fra en psykografisk vinkel. Neutraliseres alle fordomme om brugere og adfærd, og deres valg træffes ud fra et objektivt grundlag, men med individets egne ønsker (subjektivt).

Det er derfor yderst vigtigt at kunne anskue underholdning og dets brugere på anden vis end via traditionelle dogmer, idet nye medier fremkommer med jævne mellemrum. Det er endvidere vigtigt, at forstå at underholdning er iboende optikken hos den som lader sig underholde. Underholdning er dermed ikke ens, og blot fordi én person finder noget underholdende, behøver en socialidentisk person ikke at finde det samme underholdende. Denne viden om forskellen mellem socio- og psykografiske forhold og relationer vil blive anvendt i forbindelse med observationen af det empiriske data.

# Vigtigheden af underholdning for livskvalitet

Fra tid til anden opleves underholdning, uanset om det er noget, der opsøges aktivt eller blot indtræffer og opleves gennem pludselige hændelser. Men uanset om det er den intenderede eller pludselige underholdning som opleves, har den en fælles funktion: Den får os til at føle glæde. Netop dette fænomen "glæde" er kernen i underholdning, og det som underholdning søger at frembringe hos brugeren (Ibid, s. 10).

Glæde er en vigtig faktor i forhold til måling af livskvalitet; for til trods for at glæde er svært at indeksere og måle nøjagtigt, er glæde et centralt element i "det gode liv" ("Det gode liv" er angivet af Lyhne & Knoop, som fysiologisk lykke og selvrealisering (Ibid, s. 10)). I den forbindelse er underholdning ofte en genvej til umiddelbar glæde, da underholdning kan stimulere følelser gennem oplevelser og input. Om netop dette påpeger Jantzen & Vetner:

*"Underholdning er i den sammenhæng alt andet end overfladisk tidsfordriv."*

(Ibid, s. 10)

Underholdning er således en kilde til livsglæde, som kan medvirke til en forøget selvrealisering, og da netop selvrealisering er tæt forbundet med glæde, er der tale om en tæt forbindelse mellem de to. Endvidere bør det nævnes, at da "det gode liv" er forbundet med ønsket om selvrealisering, kan der dannes kobling mellem selvrealisering og underholdning (Ibid, s. 10). Med andre ord; underholdning afleder glæde, og da glæde er vigtigt for selvrealisering og det gode liv, er underholdning en vigtig faktor for menneskets velbefindende. Selvrealisering kan naturligvis finde sted gennem andre funktioner end underholdning, men da underholdning er en entitet som er umiddelbar tilgængelig, er den at betragte som en genvej hertil. Underholdning skal i den forbindelse ikke ligestilles med komik, men anskues om noget, der tiltaler individets direkte og bringer glæde.

Indenfor klassisk filosofi findes to anerkendte definitioner af selvrealisering; den Hedonistiske og den Eudaimoniske (Ibid, s. 10-11). De definerer på hver deres måde, hvad der udgør det "gode liv" og ses i det følgende:

**Hedonistisk velbefindende:** Velbefindende er kendetegnet ved at smerte er fraværende, idet alle fysiske behov er mættede.

**Eudaimonisk velbefindende:** Realiseringen af indre anlæg og dybe ønsker, skabes gennem selvudvikling og herigennem skabes længere og vedvarende lykke, som skaber velbefindende.

Som det fremgår af disse definitioner, er der forskel på, hvordan selvrealisering opnås. Den Hedonistiske tilgang fokuserer således på umiddelbare fysiske behov, mens den eudaimoniske realisering opnås gennem tilfredsstillelsen af behov på et kognitivt plan. Netop den eudaimoniske realisering kan opnås gennem underholdning, idet der fokuseres på kognitive stimuli frem for fysisk sikkerhed. Medier, der leverer underholdning, er i den forbindelse et distributionsapparat, som kan lære forskellige fagligheder og udvikle selvet gennem underholdning. For til trods for at nogle TV udsendelser tillægges det kedelige tilnavn "fordummende", så er virkeligheden den, at der kan tilegnes megen viden, velvære og selvudvikling gennem disse TV udsendelser. Tages der udgangspunkt i TV programmer som eksempelvis Luksusfælden (Metronome Productions, 2008), kan der opnås megen underholdning, viden og glæde heraf. Programmets omdrejningspunkt er mennesker, som er havnet i økonomisk uføre. De har typisk optaget for megen gæld gennem dyre kviklån eller har levet over evne i en årrække. For at udrede deltagerens problemer indtræder to til tre eksperter (og værter), som hjælper deltagerne til at rette op på deres økonomiske uføre.

Nedenstående punkter er egne subjektive observationer for, hvad der underholder ved netop dette program.

- I programmet rettes der op på økonomien og lavpraktiske økonomiske begreber introduceres (Der læres altså om økonomi.)
- Deltagerne fremstilles som lettere uvidende og uansvarlige. (Seerne oplever selvjustits og føler "jeg er bedre end deltagerne".)
- Der påpeges handlinger og vaner, som har bidraget til den negative økonomiske vækst, såsom: rygning, ludomani og overforbrug. (Seeren kan spejle egne vaner heri og lære heraf)

For undertegnede vedkommende er programmet værdiskabende og underholder på de ovenfor nævnte punkter. Gennem denne underholdning som er baseret på glæde, forargelse og læren opnås en eudaimoniske selvrealisering.

Men hvorfor er det overhovedet vigtigt at diskutere selvrealisering i skyggen af den angivne problemstilling? Det er det, fordi vigtigheden af underholdning påvises, og fordi det påvises, at underholdning er et kognitivt behov. Underholdning er endvidere et behov, som er i tæt relation med den eudaimoniske definition af det gode liv. Spørgsmålet som affødes her af er; om underholdning, som er socialrelateret, er mere værdigivende for det gode liv end underholdning, som opleves alene.

I det kommende afsnit vil underholdning som entitet blive koblet med fysiske situationer, altså det spatiotemporale rum, hvori underholdning forekommer som oplevelser.

# Oplevelser som underholdning

Som det blev beskrevet indledningsvist er underholdningsværdi subjektivt, og værdien, som underholdningen indeholder, er således forankret i brugerens opfattelse af underholdningen og dens præmisser. Men hvis underholdning er subjektivt, hvordan kan masseunderholdning så skabes og designes, så det tilmed bliver værdiskabende? Som det blev påvist i foregående afsnit har underholdning en stor indvirkning på "det gode liv" og er en kilde til fornøjelse, men som det også blev påvist, er der uoverensstemmelser i forhold til måden, hvorpå brugere segmenteres. Det kan derfor synes svært, om end ikke umuligt, at designe underholdningsoplevelser, som har en høj underholdningsværdi og rammer det brede publikum.

Først og fremmest er det vigtigt at forstå, hvordan oplevelser adskiller sig fra underholdning. For der er stor forskel mellem de to, ikke blot taksonomisk men også forståelsesmæssigt. For hvor underholdning er defineret som en stimulus, der bringer glæde, er oplevelser en hændelsesproces, som beskrives på følgende måde af Jantzen, Vetner & Jensen i Oplevelser: Koblinger og Transformationer:

*"Oplevelser er tegn på autentiske sider ved tilværelsen. På den anden side kan oplevelser også anskues som overfladiske sansninger eller pirringer, hvis tilfældige karakter til tider kan stille sig hindrende i vejen for egentlig erkendelse og erfaringsdannelse"*

(Jantzen, Vetner & Jensen, 2005, s. 239)

Oplevelser er således handlingsprocessor, som udvider tilværelsen hos individer gennem sansestimuli og pirringer. Jævnfør Jantzen, Vetner & Jensen kan disse stimuli dog samtidig blive en forvirring og blokere for erfaringsdannelsen. Beskrivelsen antyder således, at en erfaring både kan være muliggørende og begrænsende samtidig. I praksis kan dette komme til udtryk gennem gode og dårlige oplevelser som det ses i eksemplet herunder.

- En god oplevelse med faldskærmsudspring vil afføde lyst til at opsøge hændelsen igen.
- En dårlig oplevelse med faldskærmsudspring vil afføde utryghed, og personen vil ikke opsøge hændelsen igen.

Hvis personen har en positiv oplevelse af springet, kan den udforskes yderligere, og erfaringsdannelsen kan udvides. Men hvis selv samme person oplever springet som en dårlig oplevelse, kan det resultere i, at lysten til at udforske faldskærmsudspring yderligere forsvinder, hvorved erfaringsdannelsen stoppes. For at undgå at en oplevelse bliver begrænsende kan visse forholdsregler benyttes. (Eget eksempel med inspiration fra Ibid, s. 243)

Oplevelser skal dog, i almen forstand, anskues som et normativt begreb, der dækker over de umiddelbare sansninger, der giver indtryk i hverdagen. Altså som hændelser der opleves konstant og er meningsdannede for livet. (Ibid, s. 241)

Da oplevelser er subjektive og umiddelbare, er det svært at påvirke dem, når de først er dannede. Arbejdet med at påvirke oplevelserne må derfor nødvendigvis forekomme inden og under dannelsesprocessen. Påvirkning af oplevelser og design af disse forekommer ofte gennem oplevelsesdesign. Oplevelsesdesign har i erhvervs- og samfundsmæssig regi til formål at skabe oplevelser ud af simple eller komplicerede handlinger og oplevelser (Ibid, s. 250). Koncerter er oplevelser, at rejse er en oplevelse, men er det at købe en Coca Cola en oplevelse? På sin vis ja, for der er intet til hindring for, at det ikke kan være det som denne videoen på næste side angiver:

Videoen og rammerne herfor er naturligvis et reklamefremstød, men ikke desto mindre er det et eksempel på, hvad en oplevelse også kan være. Sammenholdes reaktionerne i videoen med følgende reaktionskriterier af Jantzen, Vetner & Jensen fremgår det endvidere, at der er tale om oplevelse, fordi:

- En positiv stemning skabes
- En positiv stemning får fokus (eller objektet)
- En negativ emotion afbøjes
- En neutral stemning transformeres i positiv retning

(Jantzen, Vetner & Jensen, 2005, s. 243)

Jantzen, Vetner & Jensen påpeger med ovenstående kriterier, at for der kan være tale om en god oplevelse hos brugeren skal en tilstandsforbedring forekomme. Oplevelsen af at købe en Coca Cola, for de deltagende i videoen, er præget af positive reaktioner og en oplevelse, som er "over det forventede". På den måde kan det at købe en Coca Cola blive en oplevelse ud over det sædvanlige, som bidrager til positiv livskvalitet.

Denne viden om etablering af oplevelser og forståelsen for vigtigheden af gode oplevelser kan omsættes til stort set alle medier og produkter. Hvis man kan "opleve" en hændelse eller et produkt kan det designes, så brugeren påvirkes af det. Serviceniveau i enhver butik er en oplevelse. Er servicen dårlig, har det været en dårlig oplevelse, men har den været god, ja, så har oplevelsen også været god. Oplevelser kan således rammesættes, og gennem god kundeservice kan gode oplevelser frembringes. I henhold til dataindsamling betyder dette også, at der i dette speciale er lagt vægt på, at skabe de mest optimale rammer for dataindsamlingen og for at opmuntre til at spille, samt interagere med hinanden. I praksis kommer dette til udtryk i sammensætningen af brugere, i henhold til: Køn, erfaringsniveau, valg af spil, fysiske rammer og sociale relationer. Den netop tilegnede viden vil således blive benyttet i forbindelse med etableringen og indsamlingen af det empiriske kvalitative data.

Endvidere kan det nævnes, at oplevelser og underholdning nødvendigvis må betragtes som subjektive entiteter. Det er således ikke muligt at manifestere nogle nøgterne værdier, som konstruerer disse begreber i samme stil som beskrivelsen af spil. Om oplevelser kan det dog siges, at de kan være både positive og negative, og at resultatet heraf kan udvide eller begrænse lysten til at opsøge flere oplevelser af samme genre. Om underholdning kan det nævnes, at underholdning er en vigtig kvalitet for det gode liv, og til trods for at underholdning er subjektive positive oplevelser, så er underholdning mulig at konstruere i et vidt omfang, hvorved det kan appellere bredt.



# Hvad er socialt samvær i spil?

I følgende afsnit vil fokus blive rettet mod de sociale aspekter af videospil. Afsnittet vil således søge at skabe en grundlæggende viden omkring sociale principper i videospil og forklare, hvordan sociale og interpersonelle mekanismer forekommer i givne situationer. Til at klarlægge disse faktorer benyttes litteratur af Salen & Zimmerman, Alrø & Kristiansen og Dubrovsky

Anskues spil i historisk perspektiv med udgangspunkt i brætspil, kortspil, og alle andre spil end videospil er der en tradition for at spillene fremhæver og opfordrer til umiddelbar social aktivitet (Salen & Zimmerman, 2004, k. 28, s. 1). Tænk blot på spil som: Skak, Kallaha, Dam, Fodbold og Kortspil. De er alle sociale spil, som kræver deltagelsen af to eller flere individer. Kun ganske få spil som eksempelvis kabaler er spil, som er énpersons spil. Dette understøttes af den engelske term for kabaler, som er; "solitaire" hvilket er tæt beslægtet med "solitude", som betyder ensomhed i henhold til Oxfords Great English-American dictionary. De to termer tager desuden udspring af samme latinske term, nemlig; "solitarius" (oxforddictionaries.com 1).

Men, hvor de fleste spil traditionelt set har opfordret til socialinteraktion og samvær, har indførelsen af computeren kunnet erstatte den fysiske modspiller, og dermed været med til at afvikle den interpersonelle kommunikation, som i stedet er erstattet med human-computer interaction. Computeren har formået at erstatte modspilleren i mange spil, som før krævede to spillere. Spil som eksempelvis Kryds og Bolle, var umulig at spille alene indtil udviklingen af den første videospilversion, hvorefter det blev muligt at afvikle uden nogen menneskelig interpersonel kommunikation. Men hvad betyder denne udskiftning af den menneskelige spiller med en computer for spiloplevelsen? Er det sociale aspekt i spil vigtigt og betyder det noget for brugerens spiloplevelse, om der kommunikeres med andre spillere eller computere.

## Spil som historisk & socialt artefakt

Når det skal defineres, hvad socialt samvær i spil er, skal der tages udgangspunkt i at socialt samvær kan opfattes på to måder: De sociale roller som spillet angiver og de sociale roller, som eksisterer uden for spillet (Salen & Zimmerman, k. 28, s. 2).

De sociale roller, som spillet angiver, skal forstås som metaroller, der tildeles gennem spillets virke. I lege, som røvere og politi eller fangeleg, er der en kraftig skildring mellem sociale forhold i legen. Ser vi på røvere og politi er der to hold, som er imod hinanden, og i kraft af at der gennem legen indlejres socialrelationer og holdopdeling, fremkommer et socialt forhold mellem personerne på hver side af holdene. Forholdet mellem spillerne og deres sociale forhold vil således ændres i kraft af legens rammer.

De sociale relationer, som eksisterer udenfor spillet, er de relationer, som spillerne har etableret på forhånd og udenfor spillets verden, altså de forhold man har til spillets deltagere forud for spillet. Dette kan være venner og familie, som der spilles med. Men relationen kan også være en fjende, som spilles mod og denne relation kan, på samme niveau som venner, indgå i den eksterne relation (Ibid, k. 28, s. 2).

Gennem de eksterne og interne relationer findes der altså to forskellige parametre for "hvad der er sociale relationer i spilregi", og det er derfor vigtigt at øjne, hvilken af de to der rettes henvendelse til. Ønskes der at bryde med interne og traditionelle socialrelationer i eksempelvis høvdingebold, kan det gøres gennem tilfældige holddannelser ved terningkast frem for første- og anden-vælger princippet. Dette betyder ikke noget for spillets afvikling, men det betyder noget, fordi de spillere, som vil blive valgt først (de bedste) har mulighed for at komme på samme hold, frem for at blive fordelt mellem de to "vælgere".

De eksterne relationer er derimod sværere at påvirke, idet de bygger på sociale relationer, som er anvendt i mange sammenhænge og derfor kræver omfattende arbejde for at nedbryde, og såfremt det var muligt, vil de fleste nok foretrække, at det ikke skete. Ikke desto mindre kan relationerne påvirke et givent spils afvikling, idet der kan forekomme specielle hensynstagen i spillet for at skåne eller bevare den eksterne sociale relation. Dette angives i følgende citat af Salen og Zimmerman:

*“Compared to other facets of play, the influence of factors brought to the game from external contexts is particularly strong when considering the social play of a game. Strategic and athletic skills, for example, generally evolve as a player becomes more familiar with the internal workings of a game. Social interaction skills, in contrast, build directly on human experience. Therefore, existing relationships of trust and distrust, friendship and enmity can have a tremendous impact on the way that a game is played from a social point of view.”*

(Ibid, k. 28, s. 2)

Sociale relationer i spil er således vigtige; ikke kun for spillets virke, men også uden for i den eksterne kontekst, hvor relationerne fungerer selvstændigt. En god eller dårlig relation eller oplevelse i et spil kan således overføres til den sociale relation i eksterne sammenhænge.

Socialt samvær i spil består således af to komponenter: Rolletildeling, som giver socialrelationer i spillets verden og sociale relationer, som er udefrakommende hos spillerne.

Som nævnt indledningsvist i dette afsnit er spil også et artefakt, som i sit udgangspunkt er udviklet med henblik på sociale relationer. For som det blev nævnt er langt størstedelen af alle spil designet med designmæssigt paradigme om, at involvere flere spillere og have menneskelige modstandere. Med fremmarchen af computere og elektronisk regnekraft har det imidlertid været muligt at bryde med dette paradigme og erstatte den menneskelige modspiller. Men ses der bort fra de videospil, som er designet specifikt til én-spiller oplevelser, ses det at en sådan total erstatning af spillerne sjældent er tilfældet. Videospil skal således ikke anskues som sociale dræbere, der ønsker at erstatte spilleren i enhver henseende, men som en mulighed for at pådrage sig rollen som modspiller, hvis en sådan mangler.

## Kommunikation gennem spil

Beskæftiger man sig med kommunikationen på et grundlæggende niveau, findes der den verbale og nonverbale kommunikation. Den verbale kommunikation er i den forstand det, der kommunikeres gennem tale, og den nonverbale er kommunikation gennem handlinger (Servicestyrelsen.dk).

Fordi spil traditionelt set er en social handling, som forekommer i samme rum som andre personer, vil der blive kommunikeret gennem netop sprog og handlinger. Men til trods for at spil er kommunikativt rammesættende for socialisering, er det ikke en selvfølge, at spil medfører socialisering. For ganske vist er spil et socialt foretagende, men det afføder ikke nødvendigvis rig kommunikativ interaktion mellem spillerne. Dette kan umiddelbart virke paradoksalt, i lyset af den foregående definition og det faktum at spil er et flermands foretagende, men faktisk er det, muligvis, en af de største forcer for spil. For da spil ikke kræver kommunikation, men blot rammesætter den, er det muligt at udbrede spil på tværs af: Kultur, etnografi, demografi, alder og endda sproglige forskelligheder (Salen & Zimmerman, 2004, k. 28, s. 2).

I følgende citat bekræfter Salen & Zimmerman endvidere, at spil kan afvikles upåvirket af diverse forhindringer, netop fordi de ikke er sproglige bundne.

*“Two players can sit down and play Tic-Tac-Toe even if they don’t share the same native tongue, because they both know the “language” of the game. This is communication via game play, in which a game becomes a context for stylized communication, mediated through social interaction.”*

(Ibid, k. 28, s. 2)

Kryds og Bolle er derimod ikke blot et spil og artefakt, som rammesætter en social aktivitet, men også medie, hvorom eventuel kommunikation kan foregå. Dette muliggøres fordi spillet har sit eget interne ”sprog”, som Salen og Zimmerman betegner det. Sproget for spillet er universelt i den forstand, at det tilhører spillet og ikke har noget nationalt tilhørsforhold. Sproget kan ligestilles med regler, men det er samtidig vigtigt at bemærke, at Kryds og Bolles sprog og regelsæt ikke nødvendigvis kræver verbal kommunikation eller forståelse. Et spil som Kryds og Bolle er så ukompliceret og har en så let indlæringskurve, at spillets regler hurtigt tilegnes gennem observation, som gør spillet mere umiddelbart tilgængeligt. Sammenlignes Kryds og Bolle med Trivial Pursuit er der markante forskelle mellem de to, da sidstnævnte kræver markant flere færdigheder indenfor: Vidensgrundlag, læsefærdigheder og sproglig forståelse. Trivial Pursuits ”sprog” er således markant mere kompliceret end Kryds og Bolles.

Begge spil er dog rammeskabende for den sociale oplevelse, men i kraft af sit begrænsede omfang af regler og krav til færdigheder mv., er Kryds og Bolle et spil, som er lettere at tilgå, hvor Trivial Pursuit er mere omfattende. Dermed ikke sagt at det ene spil er bedre end det andet. For som det er med sprog, er nogle blot mere omfattende end andre, som det også blev påvist i afsnittet Hvad er spil, hvor kompleksiteten mellem den danske og engelske definition af ”spil” blev behandlet.

Det er således vigtigt at forstå at spil i socialkontekst er en socialrelation på to planer og et artefakt, som kan være rammeskabende for sociale interaktioner, men ikke krævende for det. Spil er at betragte som et socialt samlingspunkt, der rummer dets eget sprog, der kommer til udtryk gennem regler, hvilket gør spil universelle.

## Socialinteraktion & tilstedeværen i videospil

Sammenholdes den historiske observation af spil som sociale rammeskabende artefakter med nutidige spil, og i særdeleshed videospil, fremkommer en række tydelige paralleller mellem de to. For videospil er social rammeskabende på samme måde som traditionelle spil, men gennem videospilsmidiet interaktive afviklingsplatform opstår nye kommunikative muligheder. For hvor traditionelle spil ofte er begrænset af, at spillerne skal befinde sig i samme rum som spillet, kan videospil afvikles over større afstande, og spillerne behøver således ikke være i samme fysiske rum for at spille eller kommunikere. Omsat til kommunikativ praksis udmunder dette i Interpersonel kommunikation og Computer Mediated Communication (CMC).

Det er naturligvis ikke muligt at foretage en kvalitativ analyse, som omfatter ”alle spillere”, idet der findes flere millioner spillere på verdensplan. Det kan dog lade sig gøre at nedskalere en undersøgelse af den sociale interaktion ved medieret og interpersonel kommunikation. Dette gøres derfor i dataindsamlingen, hvor der benyttes kvalitative videoobservationer, som iscenesætter forskellige socialkonstruerede brugssituationer. Problemet hermed er at en kvalitativ analyse ikke altid er repræsentativ, idet den ikke favner bredt, men dybt. Alternativt kan der anvendes en kvantitativ analyse, som favner bredt, men ikke dybt. Løsningen på observationen af brugerne vil således være at foretage en kvalitativ analyse, som simulerer CMC og lokalt spil, for dernæst at bekræfte de indsamlede data i en kvantitativ analyse.

For at kunne analysere brugernes adfærd i den kvalitative videoanalyse opstilles og bearbejdes de to begreber: Interpersonel kommunikation & CMC nu mere omfangsrigt.

## Interpersonel kommunikation og CMC:

Den interpersonelle kommunikation, tovejskommunikation mellem to eller flere individer, kan tage form af eksempelvis en samtale. Kommunikationen kan således forekomme meget bredt og involvere flere brugere på én gang. Helle Alrø definerer den interpersonelle kommunikation således:

”Vi forstår interpersonel kommunikation som ansigt til ansigt kommunikation mellem to eller flere mennesker, som er i direkte kontakt med hinanden og som producerer og udveksler betydning.”  
(Alrø & Kristiansen, 1988, s. 11)

Denne definition dækker den basale forståelse af interpersonel kommunikation, men granskes funktionerne, som udgør den ”direkte kontakt med hinanden” fremkommer det at der bag den simple definition, eksisterer et komplekst netværk af handlinger og værdisæt, som i samspil rammesætter den interpersonelle kommunikation. Det er således vigtigt at forstå disse handlinger og værdisæt, idet den ”gode samtale” beror herpå. Interpersonelle samtaler er derfor alt andet end tilfældig snak men rettere et struktureret forløb, som bygger på forståelse mellem individer og kognitive funktioner.

Anskues disse funktioner og værdisæt nærmere, fremgår det af Alrø, at der er tale om tre primære punkter, hvor interpersonel kommunikation primært adskiller sig fra eksempelvis intrapersonel kommunikation (den interne kommunikation eks. monolog).

Disse punkter er:

- Socialpsykologi
- Ekstern
- Observerbar

(Ibid, s. 16)

De tre ovennævnte punkter har det til fælles at de er ”offentlige” og kan anskues udefra. Sammenholdes punkterne med de, som karakteriserer den intrapersonelle kommunikation, fremgår forskellen mellem den inter- og intrapersonelle kommunikation mere eksplicit.

Punkterne, som karakteriserer den intrapersonelle kommunikation, er:

- Psykisk
- Intern
- Almindeligvis ikke direkte observerbar

(Ibid, s. 16)

Værdierne for den intrapersonelle og interpersonelle kommunikation er således modstykker, idet den ene fokuserer på sociale oplevelser, hvor den anden fokuserer på individuelle oplevelser.

Sammenholdes den interpersonelle kommunikation, som nævnt på forgående side med CMC, fremkommer det at de to er tæt beslægtede. For ansues den interpersonelle kommunikation nøgternt, ses det at den blot et medie for et kommunikativt budskab, nøjagtigt som CMC er. CMC og interpersonel kommunikation er således begge kommunikative mediekkanaler, som har til formål at overbringe et budskab mellem to eller flere personer. Det kan derfor være nærtliggende at antage, at hvis begge medier kan overdrage et budskab, er de lige kvalificerede til det. Sandheden er dog langt fra denne, som ekspliciteres i følgende eksempel:

Person 1: Hej hva' så, er der sket noget?

Person 2: Ja, jeg skal være far!

Person 1: Ej, tillykke med det.

Person 2: Ja, det er super fedt!

Hvis denne korrespondance udføres via CMC understøttende medier, som eksempelvis Skype eller via inkorporerede kommunikationssystemer i spil, kan meddelelsen tolkes forskelligt, alt efter hvilke CMC medier, der benyttes. For da CMC er et begreb, som dækker over både tekst, audio og video kommunikation, tolkes kommunikationen forskelligt alt efter hvilke medier, der er til rådighed og benyttes. Når dette appliceres på samtalen angivet ovenfor ses det tydeligt, hvordan forståelsen øges og ændres i takt med at flere CMC medier benyttes.

#### **Skriftlige niveau:**

Meddelelsen tolkes umiddelbart og person 1 glæder sig over det faktum, at person 2 skal være far, fordi person 2 skriver, at det er "super fedt", at han skal være far.

#### **Audio niveau:**

I Audio niveauet får meddelelsen et ekstra tolkningsgrundlag, idet personerne kan tale med hinanden og benytte stemmeleje og tonefald. Person 1 glæder sig over, at person 2 skal være far, men der anes dog en vis usikkerhed i stemmelejet hos person 2.

#### **Audiovisuelle niveau:**

På det audiovisuelle niveau udvides forståelsesmulighederne yderligere, idet brugerne kan se hinanden. Person 1 kan derfor benytte flere medier til at afkode samtaleindhold, og kan således også aflæse kropssprog og gestik, som er meningsdannede i netop denne samtale. herved fremfår det, at der er tale om sarkasme fra person 2, og at han i virkeligheden er meget uheldig over situationen.

Som det fremgår af eksemplet, tilføres der mere kommunikativ indsigt mellem de to personer, desto mere omfattende medier, der benyttes. På det tekstbaserede niveau kan det således være svært at ytre sig præcist, og desto flere kommunikative medier der pålægges, desto mere præcis opfattes det kommunikative budskab. Den interpersonelle kommunikation kan i den forbindelse anses som en videreudvikling af det audiovisuelle niveau, idet den interpersonelle samtale også kan indeholde dufte og et fysisk rum.

Forsker V. Dubrovsky med speciale i CMC påpeger dertil, at CMC netop er fordelagtig, fordi der heri udelukkende fokuseres på kommunikationen som proces og redskab, og at CMC fjerner fokus fra eventuel "støj".

*"Computer conferencing . . . Promotes rationality by providing essential discipline (task orientation, coordination, equality of participants, ect.) By filtering out affective components of communication and emphasizing the content, minimizing social influences (influence of status, interpersonal 'noise', and so on)"*

(Dubrovsky, 1985, s. 381)

Dubrovski tilkendegiver hermed at CMC er en målrettet kommunikationstype, som søger at fjerne fokus fra det Dubrovski beskriver som "interpersonel støj". I Dubrovskis optik er målet for CMC dermed at gøre op med værdierne i den interpersonelle kommunikation. Anvendelse af Dubrovskis observationer er dog med forbehold, idet observationerne er foretaget med udgangspunkt i konferenceopkald og i arbejdsituationer. Brugssituationen for Dubrovskys undersøgelse er således erhvervsmæssig regi, og i en sådan brugssituation, kan interpersonelle relationer betragtes som støj. Men fordi undersøgelsen er med fokus på erhvervsmæssige brugssituationer, og fordi den påpeger "*Social influences*" som værende negativt i erhvervsmæssig regi, bekræfter Dubrovsky samtidig betydningen af menneskelige og interpersonelle relationer. Derved bekræfter Dubrovsky også indirekte, at CMC og interpersonel kommunikation kan betragtes som to modsætninger i kommunikationsmæssige sammenhænge, da deres individuelle forcer betragtes som svagheder ved hinanden afhængig af brugssituationen.

CMC kan således kondenseres til følgende:

*"CMC refers to human communication via computers and includes many different forms of synchronous, asynchronous or real-time interaction that humans have with each other using computers as tools to exchange text, images, audio and video."*

(Webopedia.com)

Som nævnt er Dubrovskys CMC teori ikke udfærdiget med henblik på medieret kommunikation i videospil, men da videospil er et computermedie, som der kan kommunikeres gennem, må medieret videospilskommunikation nødvendigvis betragtes som CMC. CMC er dog ikke blot at betragte som en supertype for kommunikation i videospil, for granskes den erhvervsmæssige case, som Dubrovsky tager udgangspunkt i, fremkommer det, at der findes en række paralleller mellem Dubrovskys case og brugssituationer i spil. For til trods for at Dubrovskys undersøgelse tager udgangspunkt i en erhvervs-case, så er de menneskelige reaktioner og psykiske tilstande, som findes ved spil meget lig de som nævnes i casen. Spillere er således fokuserede, koncentrerede og engagerede, som alle er tilstande og kvaliteter, der også findes hos en god medarbejder. Den psykiske tilstand er derfor også en faktor, som er forankret i brugeren, og ikke i casen, hvorfor Dubrovskys teori kan anvendes.

## Den sociale kontekst af multiplayer

Et sidste, men dog vigtigt aspekt i anskuelsen af socialt samvær i videospilregi, er forståelsen af multiplayer i konteksten af speialet. Traditionelt set defineres multiplayer spil som *"A computer game designed for or involving several players"* (Oxforddictionaries.com 2). Men som nævnt tidligere fokuseres der i speialet på den sociale spiloplevelse, og derfor er det nødvendigt at nedbryde multiplayer princippet yderligere (i henhold til det sociale og kommunikative aspekt). Dette er hidtil gjort ved at definere den interpersonelle og den medierede samtale (CMC). Men for at komme nærmere en begrebsterminologi, som kan benyttes i spilregi, introduceres nu to selvtablerede termer, som relaterer hertil. Disse er:

**"Centralt socialt samvær"**

**"Decentralt socialt samvær"**

Disse termer dækker over det der traditionelt set betegnes, som henholdsvis: Offline multiplayer og online multiplayer. Forskellen mellem den traditionelle terminologi og den her anvendte er, at sidstnævnte eksplicit fokuserer på de sociale aspekter, frem for hvilket medie (online, offline), der anvendes til udførelsen af kommunikationen.

Årsagen hertil findes i det, at skildringen mellem online og offline multiplayer ikke fortæller noget om den fysiske tilstand for kommunikationen i spatiotemporal forstand. Offline multiplayer kan således sagtens foregå over store afstande, via eks. netværkskabling etableret uden internetopkobling eller gennem analoge medier (som post ved brevsak). Modsat kan online spil også afvikles i samme fysiske rum med mange andre med- og modspillere (som MMORPG ved LAN-Parties) og er ikke ens betydning med, at der spilles over store fysiske afstande.

Samlet set kan det nævnes, om socialitet i videospil; at det er svært at komme med nogen entydig definition af, præcis hvad socialitet er. Til dels fordi det er meget omfattende, og til dels fordi socialitet kan defineres om mange ting. Er socialitet således en fysisk tilstedeværen? Er det samtaler? Og kan socialitet foretages over store afstande?

Socialitet i den forstand, som det er intenderet at undersøge i speialet er begrænset til fysisk tilstedeværen og observation af kvantiteten af samtale. Det til trods anskues de indsamlede data stadig som kvalitative. Dette forekommer, fordi de rå-data, som vil blive opsamlet i brugssituationen, er kvalitative af karakter, mens der dog benyttes kvantitative observationer herpå.



# Magic Circle

Begrebet Magic Circle nedstammer fra den Hollandske historiker og antropolog Johann Huizinga. I værket "Homo Ludens" beskriver Huizinga et begreb, han kalder "play-ground", som dækker over den verden, hvori et givent spil foregår (Adams, 2010, s. 25). Begrebet er dog bedre kendt som "Magic Circle"/"magiske cirkel", hvorfor denne termologi anvendes. Begrebet er tilknyttet spildesign og er den verden og de regler, som et spil indeholder. Men det betyder også, at den magiske cirkel er meget svær at beskrive, idet dens indhold er meget varierende.

*"The Magic Circle simply refers to the boundary that divides ideas and activities that are meaningful in the game from those that are meaningful in the real world. In other words, it defines the boundary between reality and make-believe."*

(Adams, 2010, s. 5)

Den magiske cirkels navn er derfor også meget passende, idet den er ret "magisk", og i cirklen kan alt lade sig gøre. Man kan være, hvem man vil og gøre, hvad man vil, så længe cirkelns regler tillader det. Men hvem og hvad fastsætter så de regler, cirklen underlægges? Jo, spillet skal have en række værdier som Adams opsætter (Adams, 2010, s. 8). Disse værdier, som fremgår længere nede på siden, skabes ud fra den forståelse som spilleren skal have om spillets verden, men denne forforståelse behøver dog ikke være i overensstemmelse med den virkelige verden. Det kan virke forvirrende og for at gøre det lidt nemmere at forstå, kan der tages udgangspunkt i følgende eksempel, som omhandler Star Wars:

Idet man indtræder i Star Wars's magiske cirkel, accepterer man, at der findes ting som "kraften", lyssværd og at man kan rejse med lysets hastighed. Det er ting som ikke kan lade sig gøre, når man træder ud af cirklen. Det til trods accepterer man at det sagtens kan foregå i den magiske cirkel.

Værdierne, som Adams opsætter, er som følger:

1. **The semiotics of the game** are the meanings and relationships of the various symbols that the game employs. Some symbols, such as innings and outs in baseball, are purely abstract. Others, such as armies in Risk, have a parallel in the real world that helps us to understand them.
2. **The gameplay** consists of the challenges and actions the game offers the player.
3. **The sequence of play** is the progression of activities that make up the game.
4. **The goal(s)** of the game is also known as the objective of the game and is defined by the rules.
5. **The termination condition**, as described in the previous section, is the condition that ends the game (if it has one).
6. **Metarules** are rules about the rules. These might indicate under what circumstances the rules can change or when exceptions to them are allowed.

(Adams, 2010, s. 8)

Man kunne nu fristes til at antage, at det dermed er spildesigneren som etablerer reglerne for den magiske cirkel. Men spillerne kan faktisk også etablere og adaptere cirkelns regelsæt. Tag blot et computerspil som Counter Strike (Valve Software, 1999). Spillet er designet til, at to hold kæmper mod hinanden og har et bredt arsenal af våben. Men i nogle tilfælde vælger spillerne at granske deres våbenarsenal til kun knive og såkaldte "Knife fights" opstår. Det er altså muligt for spillerne at påvirke den magiske cirkel. Adams understøtter dette med følgende:

*"The Magic Circle comes into existence when the players join the game—in effect, when they agree to abide by the rules. It disappears again when they abandon the game or the game ends."*

(Adams, 2010, s. 5)

Adams påpeger her, at cirklen opstår, idet spillerne bliver enige om reglerne og deler en fælles forståelsesramme for spillets muligheder og begrænsninger. Adams beskriver samtidig, at den magiske cirkel er en entitet, som eksisterer så længe, der spilles, og netop derfor må den nødvendigvis også være manifesteret i spillet.

Den fælles forståelsesramme kan desuden være vanskelig at applicere på nogle medier, idet det ikke er alle medier, som rummer samme kommunikative egenskaber. Videospil har i kraft af deres medie lettere ved at kommunikere semiotik end eksempelvis terningspil. Tag som eksempel Meyer; hvorfor hedder Meyer egentlig Meyer, og hvorfor er det en etter og en to'er, der er Meyer? Det er svært at finde værdier i terninger, da de har svært ved at kommunikere andet end deres "øjne". Men faktisk kan det lade sig gøre.

Hvis man forestiller sig, at terningen er en pistol, kan man spille russisk roulette, (uden vinderen skal vaske taberne af gulvet bagefter!) Spillerne aftaler på forhånd, at et givent antal øjne på terningen er en "kugle". Nu skiftes spillerne til at kaste terningen, indtil en af dem rammer det antal øjne, som repræsenterer kuglen. Den som først rammer kuglen er ude af spillet og sådan fortsættes spillet, indtil kun én spiller er tilbage.

Så på trods af terningernes begrænsede visuelle kommunikative muligheder kan det faktisk lade sig gøre at lave en parallel som den første regel påpeger man bør. Dette beviser blot, hvor vigtigt det er, at man anskuer den magiske cirkel som en kognitiv virksomhed, hvis indhold kun begrænses af fantasien! Men det antyder samtidig at den magiske cirkel lettest opstår, hvis spillerne på forhånd har en fælles referenceramme. Kender en af spillerne ikke til russisk roulette med pistol, kan parallellen mellem pistolens seks kamre til kugler og terningen ikke drages og den magiske cirkels referenceramme ophører.

Jævnfør Ernest Adams er det dog ikke kun i traditionelle spilsituationer, at man oplever tilblivelsen af den magiske cirkel, for ifølge Adam er den magiske cirkel også tilstede ved mange sportsgrene, som eksempelvis fodbold:

*"At first glance, you might not think much pretending is involved in a physical game like soccer. After all, the players aren't pretending to be someone else, and their actions are real-world actions. Even so, the players assign artificial significance to the situations and events in the game, and this is an act of pretending. In the real world, kicking a ball into a net is meaningless, but for the duration of a soccer game, the players (and spectators) pretend that kicking the ball into the net is a good thing to do and that it benefits the team that successfully achieves it. Accepting and abiding by the rules is part of the pretending we do when we play a game."*

(Adams, 2010, s. 65)

Som det fremgår af citatet indvilger spillerne i en fodboldkamp også i at indtræde i den magiske cirkel. Dette sker, fordi spillerne lader sig underkaste det regelsæt, der er gældende for fodbold, hvorved cirklen etableres. Det interessante ved netop dette eksempel er, at den magiske cirkel ikke kun begrænser sig til de aktive deltagere (spillerne), men også tilskuerne. Derved er cirklen ikke kun etableret af spillerne, men også af tilskuerne, da disse

også accepterer den parallelle virkelighed, som fodboldspillet er.

Netop dette er relevant i konteksten socialt samvær i spil. For hvis en fodboldkamp som overordnet begivenhed med tilskuere og fysisk rum, kan være en del af the Magic Circle. Så er det netop undertegnedes argumentation, at virket af the magic circle kan benyttes i sociale kontekster under lokalt multiplayer i videospil.

Såfremt tilskuerne til en fodboldkamp kan være del af cirkelns virke, bør tilskueren i lokalt multiplayer også kunne ligestilles med tilskuerne i fodboldkampen, og på samme måde kan fodboldspillerne ligestilles med videospillerne. Dette er relevant, fordi det vidner om en udvidelse af Magic Circle i spilregi til mere end blot det, som foregår på skærmen. I analysen og diskussionen vil der således også blive fokuseret på, om hvorvidt spiloplevelsen af at spille med andre, er anderledes fra den at spille alene.

### Men hvorfor Magic Circle?

Magic Circle arbejder med spiloplevelsen hos en bruger, og hvilke kriterier som skal forekomme, før oplevelsen bliver god. I netop designmæssigt aspekt er det traditionelt set spiloplevelsen, der tages udgangspunkt i, og denne oplevelse ligestilles med kvaliteten af det, som foregår på skærmen. Men det sociale aspekt af spil negligeres i den sammenhæng, idet det ikke vægtes som en designfaktor. Netop dette er interessant i forhold til opfattelsen af underholdning, som noget der kan opstå i kraft af social kontekst, og derfor stilles der også spørgsmålstejn ved, om hvorvidt principperne kan udvides til at omfatte sociale aspekter. I den senere analyse vil anvendelsen af punkterne benyttes i forbindelse med udsagn fra testpersonerne, og i forhold til analysen af det indsamlede empiri.

# Dataindsamling

I dette afsnit anvises det, hvordan den empiriske dataindsamling er foretaget. Afsnittet vil dog kun blive kort beskrevet, idet det ikke bidrager med noget værdimæssigt indhold for specialet, andet end at verificere og imødekomme eventuel undren omkring indsamlingen af det empiriske data. Dette afsnit er således at anskue som et metaafsnit for den egentlige dataindsamling, der foregår via audiovisuelle metoder. Det indsamlede data findes ved at klikke [her](#) i den digitale onlineudgave. Alternativt findes videoerne på vedlagte hukommelseskort. I den senere analyse og diskussion henvises der til konkrete brugssituationer i ovenstående data.

Foruden en gennemgang af dataindsamlingsovervejelserne findes der slutteligt et portræt af deltagerne for videoobservationen og audiointerviewet.

## Videoobservation & audiointerview

For at undgå at deltagerne skulle agere utilsigtet og søge mod noget specifikt resultat, blev de informeret om, at undersøgelsen gik ud på, at granske de ergonomiske forskelle ved joypads for henholdsvis Xbox360 og PS3. Alle deltagerne er således også bevidste om, at dataet skal benyttes i dette, og at de observeres, men ikke af den angivne årsag. Det skal tillige nævnes at undertegnede partner, Bettina Lykke Pedersen, indgår i undersøgelsen som deltager, idet der opstod et utilsigtet afbud kort inden den begyndte. Hendes viden om undersøgelsens formål var dog det samme, som de resterende deltagere, idet fokusområdet blev ændret samme dag, som dataindsamlingen foregik. Hendes fysiske udtryk kan forekomme anderledes, idet dataindsamlingen udførtes i vores fælles hjem.

De medvirkende personer er alle bekendte, som kender hinanden gennem primære eller sekundære relationer. Dette skyldes et ønske om at fremlægge en, så almen brugssituation som muligt. Det vil således ikke være hensigtsmæssigt at benytte testpersoner, som ikke kendte hinanden på forhånd, idet en sådan brugssituation sjældent forekommer naturligt. Alle brugerne er endvidere bekendte med spil og spiller videospil i mere eller mindre begrænset omfang.

For at kunne appellere bredest mulig anvendtes to forskellige videospil (Bomberman, Hudson Soft, 1983, og Blur, Bizarre Creations, 2010). Valget faldt på disse, da tempoet og overskueligheden i de to er meget forskellige. For den bedste sammenligning bør videoerne herunder benyttes. Såfremt det ikke er muligt at benytte videomaterialet findes der en liste, som opsummerer forskellene, efter videoerne.

Uddrag af forskelle mellem spillene Bomberman og Blur:

- Bomberman er top down baseret, og alle spillere kan danne sig overblik over andres færden.
- Bombermans game design hindrer hurtige spil, idet personen kun kan foretage et vist antal handlinger, før man skal vente på at ens bomber er detoneret, og først derefter kan man anbringe nye bomber.
- Bomberman spil er begrænset til 2 minutter.
- Blur spilles i tredjepersons full- eller splitscreen, som besværliggør orienteringen af andre spillere.
- Blur's game design er konstrueret omkring hurtige biler, og spillets hastighed er som følge heraf meget hæsblesende.
- Spillet afgøres, idet alle spillere når i mål og spillere kan elimineres ved brug af våben.

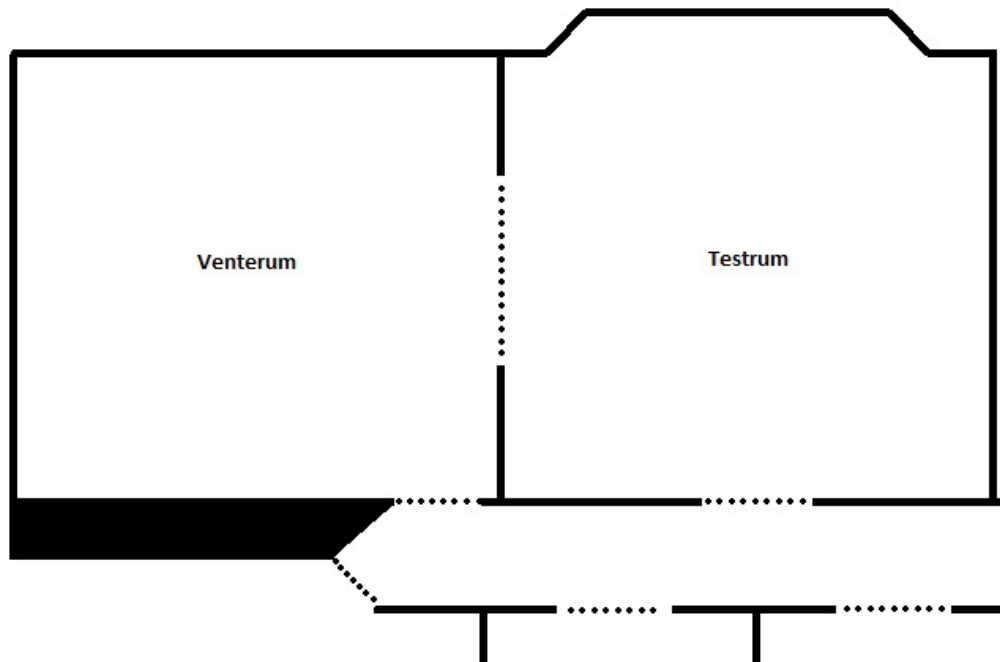
Vigtigheden af forskelligheden i spillene skyldes en tese om – hvorvidt det sociale opstår som følge af, "mængden af spilindhold" eller om det opstår ved "større overblik (ved mindre indhold) og tid til fordybelse"

Udførelsen af testen foregik ved at brugerne blev samlet i venterummet. Her blev de kort briefet om, hvad de skulle foretage sig under testen, samt informeret om længde og andre praktiske informationer. Efter den praktiske information var videreformidlet, blev den første testperson ført fra venterummet ind til testrummet, hvor testen med Bomberman begyndte. Efter to endte gennemløb blev testpersonen ført tilbage til venterummet og erstattet med en ny testperson. Da alle testpersoner havde gennemgået Bomberman, blev de bedt om at spille spillet sammen i forskellige konstellationer, baseret på køn og erfaring med spil, og slutteligt spillede alle fire spillere samtidig. Efter gennemløbet var fuldført, blev samme handlinger foretaget ved testspil nummer to, Blur.

Efter den umiddelbare videodataindsamling blev undersøgelsens egentlige formål afsløret og herefter er der foretaget interview med to af brugerne, som også indgår i specialets empiriske datagrundlag. Dette data findes på samme vilkår som videodataet, og der refereres løbende til dataet via hyperlinks i analysen.

## Indretning

Som det fremgår af nedenstående plantegningsskitsering og billeder var det forsøgt at opstille et "så naturligt som muligt" testmiljø, der havde faciliteterne til at udføre testen. For at testpersonerne skulle undgå at lade sig påvirke af videokameraet, blev dette gemt mellem bøger. Herved blev dets fysiske fremtræden minimeret mest muligt.



Plantegning



Venterun





Testrum



Testrum



# Spørgeskemaundersøgelse

Foruden de kvalitative data som indsamledes gennem førnævnte brugerundersøgelse og interview, benyttes der også kvantitative data, hvis formål er, at danne en forståelse af brugerønsker baseret på en bredere undersøgelse med flere deltagere. De indsamlede kvantitative data vil endvidere blive sammenholdt med de kvalitative for at verificere om de kvalitative data er repræsentative. Undersøgelsen vil desuden blive foretaget blandt PC spillere for at danne en bredere forståelseshorisont og for at indsamle data blandt forskellige platforme.

Spørgeskemaet, som benyttes, er således udarbejdet med henblik på PC brugere og er distribueret kort forinden afviklingen et større LAN-party, beliggende i Nordjylland. Undersøgelsen tager udgangspunkt i den antagelse at deltagerne ved LAN-parties finder det værdigivende at deltage. Denne værditilføjelse er en subjektiv værdi, som er iboende det enkelte individ og beror på dettes ønsker. Undersøgelsens formål er således at præcisere om, hvorvidt denne værditilføjelse omfatter et socialt aspekt hos nogle brugere.

Spørgeskemaet tager derfor to indgangsvinkler til social adfærd i spil: "Hvorfor brugerne tager til LAN-Parties- og deres brugsmønstre ved LAN-Parties" samt "hvordan brugernes brugsmønstre er, når de ikke er til LAN-Parties". Hensigten med denne struktur er at opnå dobbeltbekræftelse ved brugernes adfærd og tillige påvise, hvordan brugernes subjektive oplevelse af spilsituationer er afhængig af den sociale kontekst.

Spørgeskemaundersøgelsen udarbejdes i SurveyXact, og det fulde data for undersøgelsen findes som bilag 13 i specialet. Hvor det findes anvendeligt vil uddrag af dataet blive analyseret og diskuteret i specialets videre forløb. Spørgeskemaet findes ligeledes i sin fulde form som bilag 14-16.

# Deltagerne ved videoobservation

Følgende er portrætter af deltagerne i dataindsamlingen. Portrætterne anvendes for at verificere brugernes forskellige brugsmængde af konsoller og computere som underholdningsmedier. Portrætterne benyttes ikke i den egentlige analyse, men tillader læseren at danne eget indtryk af de forskellige deltagere.

## Susanne Strand

Alder: Susanne strand

Køn: 26

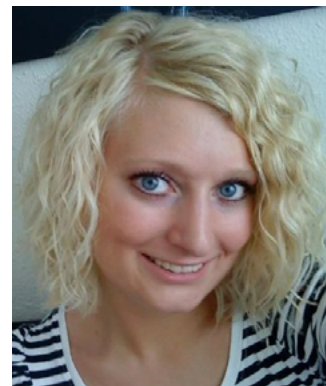
Uddannelse: Cand. Mag. i lærings og forandringsprocesses

Job: Akademisk medarbejder ved UCN's personaleadministration

Ugentlig brug af konsoller til underholdning (spil, musik, film): under 1 time

Ugentlig brug af computere til underholdning (spil, musik, film): 1-5 timer

Civil status: I parforhold



## Bettina Lykke Pedersen

Alder: 25

Køn: Kvinde

Uddannelse: BA Jur. (studerer cand. Jur.)

Job: Intet

Ugentlig brug af konsoller til underholdning (spil, musik, film): under 1 time

Ugentlig brug af computere til underholdning (spil, musik, film): 10-15 timer

Civil status: I parforhold



## Thomas Holt Krogh

Alder: 26

Køn: Mand

Uddannelse: Cand. IT. I interaktive digitale medier

Job: E-handelskonsulent ved Monzume

Ugentlig brug af konsoller til underholdning (spil, musik, film): 5-10 timer

Ugentlig brug af computere til underholdning (spil, musik, film): 5-10 timer

Civil status: I parforhold



## Rasmus Thomas Wallin Hermansen

Alder: 26

Køn: Mand

Uddannelse: Elektriker (påbegynder studier ved Aalborg universitet medio 2013)

Job: Ansat ved Vikingefæstningen Fyrkat

Ugentlig brug af konsoller til underholdning (spil, musik, film): Under 1 time

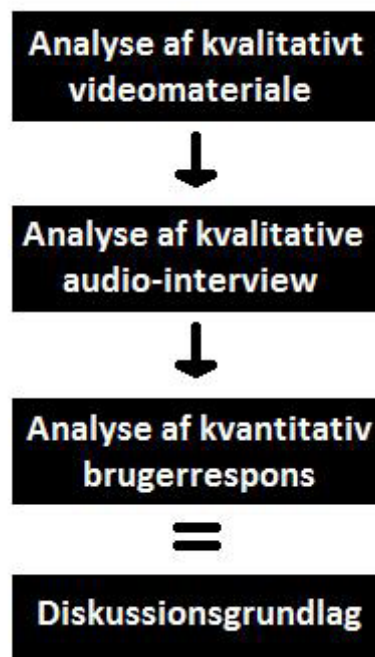
Ugentlig brug af computere til underholdning (spil, musik, film): 50 timer+

Civil status: Alene



# Analyse

Som netop gennemgået i foregående afsnit tager analys materialet udgangspunkt i to dataindsamlinger, hvoraf en er kvalitativ, mens den anden er kvantitativ, hvorved det indsamlede data omfatter et bredt udvalg af brugere. Formålet med denne analyse er, som tidligere nævnt i afsnittet Problemmrådet at danne grundlag for den kommende diskussion og konklusion. Analysen er således ikke et forstadium for eventuelle fortolkninger, men angiver faktuelle sociale hændelser og udsagn. Som følge heraf er strukturen for analysen opbygget således.



Der tages derved udgangspunkt i de kvalitative og kvantitative data, som slutteligt udmunder i diskussionsgrundlaget, der danner base for næstkommende afsnit, Diskussion.

Da dette afsnit i svær grad benytter inkorporerede internetlinks med henvisninger til audiovisuelle materiale, anbefales det på det kraftigste at den digitale version anvendes. Alle medier er at finde på det vedlagte, som er at finde bagerst i papirudgaven af specialet. Alle henvisninger i papirudgaven refererer til de filer, som er at finde på førnævnte medie. Henvisningerne er anført med filnavn, og en transskription forefindes ikke.

# Analyse af kvalitativt videomateriale

Gennemgangen af det indsamlede materiale og analysen som følger er struktureret således, at der først rettes fokus mod brugssituationer, hvor spillerne spiller alene, hvorefter der tages udgangspunkt i brugssituationer med to spillere og slutteligt brugssituationer med fire spillere. Herved kan det granskes, om kommunikationsmængden er proportionelt stigende med antallet af spillere. Ved gennemgangen af det indsamlede videomateriale differentieres kommunikationsmængden i to kategorier, og der skelnes derfor mellem følgende: Mængden af kommunikation, som spillerne udtaler og mængden af positive udtryk, som kan observeres (nonverbale kommunikation).

Dataanalysen er endvidere foretaget i fuld længde, men for at kunne foretage den komparative analyse, benyttes uddrag på 3 minutter per påbegyndt spilsession. Ideelt set ville det være at foretrække at lave en komparativ analyse baseret på hele spilsessioner, men da længden af spilsessionerne varierer fra 2-10 minutter, er det ikke muligt at foretage en komparativ analyse.

Der tages endvidere udgangspunkt i alle spilsessioner med forbehold for deltagerantal og tid. Årsagen herfor er, at alt dataet er indsamlet med udgangspunkt i 3 minutters spil, men da nogle spilsessioner indeholder flere spillere, vil dette ikke give et retsmæssigt sammenligningsgrundlag. For at kunne skabe et sammenligneligt grundlag mellem én og flerspillersessionerne, er længden af dataindsamlingsperioden derfor varierende, så den samlet set er baseret på sammenlagt 12 minutters brugerudsagn.

I praksis betyder dette, at følgende er gældende for længden af dataindsamling:

- Énmandssessioner Blur: 2 spillere af 6 minutter = 12 minutters spil
- Énmandssessioner Bomberman: 4 spillere 3 minutter = 12 minutters spil
- Tomandssessioner Blur: 2 spillere af 5 minutter = 10 minutters spil
- Firspillerssessioner Blur: 4 spillere af 3 minutter = 12 minutters spil
- Firspillerssessioner Bomberman: 4 spillere af 3 minutter = 12 minutters spil

Derved opnås 12 minutters kommunikation per spil og spilsession, dog med undtagelse af tomandssessionen Blur, hvor spilsessionens længde beklageligvis kun tillader 10 minutters dataindsamling. Ved at regulere dataindsamlingsperioden opnås der et objektive sammenligningsgrundlag, som kan benyttes til at foretage komparative analyser og konklusioner.

## Blur - decentral socialsamvær

Ved gennemgang af første videoklip, præsenteret herunder, er der etableret scenarier, som konstruerer decentralt socialt samvær. Brugere er således placeret i et rum, som er i åben forbindelse med venterummet og har mulighed for at kommunikere med de resterende brugere i rummet ved siden af. Brugere er derfor også informeret om, at dette er fuldt ud tilladt, og at der ikke er restriktioner i forhold til at forstyrre eller kommunikere på anden vis med spilleren. Som det fremgår af illustrationen af rummene, i afsnittet Dataindsamling, er der blot 2 meters afstand mellem spilleren og de ventende, og der kan således føres samtaler i normalt tone- og støjeje. Grundet spillers sessionslængde anskues der kun videodata fra to spillere. Disse er udvalgt på baggrund af deres forskellige adfærd under spillet.

Som det fremgår af videoen er der markant forskel i verbale såvel som nonverbale udtryk hos de to brugere. Den første bruger, Thomas, er således væsentlig mere eksplicit i sine udtryk, hvorimod anden bruger, Bettina, er mere tilbageholdende. Disse udtryk er som tidligere nævnt ikke nogen endegyldig sandhed om, hvorvidt et spil er underholdende eller ej, men idet en spiller udtrykker sig gennem latter, må oplevelsen antages at være positivt. Den mere tilbageholdende spiller kan da sagtens opleve samme underholdningsniveau, men grundet tilbageholdenheden er dette sværere at aflæse. I begge spilleres tilfælde gøres der ikke brug af nogen egentlige udråb eller sætningsdannelse. Der opstår dog sporadiske verbale udtryk, såsom grin i forskellige afskygninger og snøft, og der registreres 2 af disse. Anskues de nonverbale udtryk antydes det hos Thomas, at han underholdes ved ét latterudbrud, som opstår ved 00:37, samt diverse smil. Bettina benytter derimod ikke nonverbale udtryk, og sammenlagt registreres der i alt 3 nonverbale positive udtryk for Bettina og Thomas. Spiloplevelsen lader således til at være positiv, men der forekommer ikke tegn på kommunikation til de andre deltagere.

Den samlede registrering for spilsessionen er:

- Positive nonverbale udtryk: 3 = Gennemsnitligt 1 pr. 240 sekunder
- Verbale udtryk: 2 = Gennemsnitligt 1 pr. 360 sekunder

## Bomberman / Dynablaster - decentral socialsamvær

Det næste videoklip som benyttes indeholder gennemspilningen af det top downbaserede Bomberman / Dynablaster, også her spilles der først alene, så brugerne kan gøre sig bekendt med spillet og dets styren, og så det er muligt at observere spillernes kommunikation.

Som det ses og høres er kommunikation i vidt omfang begrænset til monologiske samtaler, som er nedbragt til kortfattede udråbsord. Der registreres således ord som "hov", "muhaha", "Nejjj" og "idiot"; den eneste helstøbte sætning, som fremgår, er brugeren Susanne, som spørger "hvad så nu?", da hun har spillet første gennemspilning. Det er tillige bemærkelsesværdigt, at der forekommer samtaler blandt de ventende brugere, hvilket svagt kan høres på videoklippet. I henhold til den nonverbale kommunikation er det brugeren Thomas, som gør mest brug heraf. Under hans gennemspilning registreres der brug af nonverbal kommunikation som smil og latter seks gange. Brugeren Susanne gør også brug af nonverbal kommunikation ved to lejligheder efter at have vundet spillet to gange. Her fremgår det tydeligt, at hun smiler og giver udtryk for fornøjelse. De to resterende brugere Bettina og Rasmus gør ikke brug af verbal kommunikation og kun meget begrænset nonverbal kommunikation, som dog ikke er af nogen fremtræden positiv eller negativ karakter.

Den samlede registrering for spilsessionen er:

- Positive nonverbale udtryk: 6 = Gennemsnitligt 1 pr. 120 sekunder
- Verbale udtryk: 15 = Gennemsnitligt 1 pr. 48 sekunder

Inden der diskuteres og konkluderes videre på disse enkeltstående observationer skal de resterende data dog præsenteres, da disse inkluderer gruppespil, hvori der fremgår centralt socialt samvær. Formålet med at anskue gruppespil forinden diskussionen er at skabe et nuanceret billede af spilsituationerne og tillige bidrage med et komparativt modstykke for den decentrale spilsituation.

## Blur 2 personer - centralt socialt samvær

Denne tredje video indeholder en videosekvens, som også tager udgangspunkt i spillet Blur. Modsat foregående spilsituationer, hvor spillerne har spillet alene, spilles der i denne session sammen med en modspiller. Eneste forskel fra denne spilsituation og første spilsession, er derved at spillerne befinder sig i samme rum, og at spillet er rammesættende som fælles referencepunkt. I sekvensen er det Bettina og Susanne, som spiller sammen, da deres spilmæssige niveau blev fundet omtrent ens. Derved minimeres eventuelle frustrationer over niveauforskelle, som ellers kunne være en kilde til fejlbehæftet data.

Da denne spilsession kun er 5 minutter, og ikke de 6 minutter, som er påkrævet for at overholde normen, mangler der data svarende til 16,6 %. Der vil derfor blive korrigeret herfor i optællingen.

Ved umiddelbar anskuelse af kommunikation ved denne spilsession synes der at forekomme en stigning heri. Emnet for samtalerne er til dels spillet, og til dels designet af det benyttede joypad. Sidstnævnte skyldes at forsøgspersonerne er informeret om, at formålet med undersøgelsen er centreret omkring dette. Den verbale kommunikation er således struktureret, og der konverseres aktivt mellem de to brugere. Dette er en markant ændring fra tidligere verbale udtryk, som primært har været enkle udråbsord eller monologiske samtaler.

I henhold til den nonverbale kommunikation forekommer der øjensynligt mere nonverbal kommunikation end ved foregående sessioner og i flere former. Tidligere udtryk med nonverbal kommunikation, som er forekommet under decentraliseret socialisering, er udtryk, som er frembragt som følge af fornøjelse og glæde hos spilleren. Men under denne spilsession synes en del af den nonverbale kommunikation også at være målrettet modspilleren. Dette kan skyldes flere årsager, som kan være: Kompensation, hoveren, eller blot socialisering. Årsagen herfor er dog mindre vigtig for netop denne undersøgelse, men det er dog interessant at brugen af den nonverbale kommunikation ændres fra noget, som er udtryk for egen underholdning til et decideret kommunikativt redskab mellem flere individer.

Den samlede registrering for spilsessionen er:

- Positive nonverbale udtryk: 9 (korrigeret 16,6 % = 10,4) = Gennemsnitligt 1 pr. 80 (68,6) sekunder
- Verbale udtryk: 156 (korrigeret 16,6 % = 181,8) = Gennemsnitligt 1 pr. 4,6 (3,95) sekunder

Der registreres altså en gennemgående forøgelse af verbal- og nonverbal kommunikation i spilsessionen, og øjensynligt forekommer der en væsentlig forøgelse af underholdningsværdien, idet to spillere befinder sig i samme rum, hvor der udøves centraliseret socialinteraktion.

## Blur 4 personer - centralt socialt samvær

Denne spilsession er den første af to sessioner, hvor alle fire deltagere indgår. Alle brugerne er således samlet i ét rum og kan se hinanden spille samtidig for første gang. Med udgangspunkt i resultaterne og erfaringerne fra forrige spilsession forventes det, at der forekommer en stigning i mængden af sociale interaktion og de verbale såvel som nonverbale udtryk.

Af videoen fremgår det, at der igen er mere kommunikation mellem brugerne end ved foregående spilsession med kun to spillere. Emnet for samtalerne i denne spilsession har flyttet sig mod spillets indhold og handling modsat foregående session, hvor fokus for samtalen var joypaddet og spillets forløb. Spillerne forekommer da også mere socialt engagerede i denne session og joker og driller hinanden. Dette ses gennem flere udtalelser fra blandt andet Thomas, som kommenterer på de andre spilleres spillestil og formåen. Thomas er tillige den mest dominante i de verbale samtaler, da han ytrer 19 sætninger, Bettina og Susanne bidrager med 8 og 9 sætninger hver, mens Rasmus kun ytrer 4 sætninger i løbet af registreringsperioden på 3 minutters. Det skal dog igen påpeges, at manglende udtryk ikke kan ligestilles med negative udtryk, da der kan være tale om fordybelse og engagement. Det centrale og interessante er dog, at sammenholdes Bettina og Susannes tal med resultaterne fra foregående spilsession, fremgår det, at Bettinas sætningsantal falder fra 20 til 8, mens Susanne bibeholder sine 9 sætninger. Bettina, som ellers dominerede samtalerne ved foregående spilsession, lader Thomas dominere samtalerne i denne session. Der kan være flere årsager hertil: For det første er samtalerens fokus ændret, og for det andet er gruppedynamikken ændret, idet der findes flere spillere af forskelligt køn.

Den nonverbale kommunikation er tillige udviklet i forhold til tidligere sessioner. I den forrige session kunne det ses, hvordan den nonverbale kommunikation blev benyttet som et kommunikativt redskab mellem spillerne, frem for blot at være udtryk for fornøjelse. Dette gør sig tillige gældende for denne spilsession, hvori den nonverbale kommunikation igen bliver benyttet som et kommunikativt redskab mellem brugerne. Grinene, som brugerne ytrer, er derfor dels til egen fornøjelse og dels til deling, hvilket også fremgår af brugssituationerne, hvori spillerne griner i fællesskab. I sådanne situationer kan det argumenteres, at netop den sociale situation er rammedannende for en sådan positiv oplevelse. Disse grin, som deles i fællesskab, er første udtryk for beviset om, at sociale spilsituationer muliggør positive spiloplevelser, som ikke kan forekomme decentralt.

Den samlede registrering for spilsessionen er:

- Positive nonverbale udtryk: 19 = Gennemsnitligt 1 pr. 37,8 sekunder
- Verbale udtryk: 237 = Gennemsnitligt 1 pr. 3 sekund



## Bombberman 4 personer - centralt socialsamvær

Dette er den sidste spilsession, og som med foregående session er spillerne sammenbragt og spiller i samme rum. Spillet, som benyttes, er Bombberman, og spillerne er instrueret i at spille to til tre spil efter egen lyst. Som nævnt i afsnittet Dataindsamling, er der markante forskelle mellem de to spil. Hvor Blur er et hurtigt første/tredjepersonsspil med fokus på koncentration, fart og taktik, er Bombberman et top-down spil med relativt simple spillemekanikker, hvor det er lettere at danne sig et overblik over spillets forløb.

Brugerne synes mere afslappede og har mere tid til samtaler og ytrer sig generelt mere end ved de foregående sessioner. Spillerne synes desuden mere engagerede, hvilket kan skyldes den lettere overskuelighed, da der spilles i ét skærmbillede, og det faktum at Bombberman består af sessioner på maksimalt 2 minutter. Bombberman benytter desuden en mere indskærpet spilverden end den, som findes i spil som Blur. Resultatet heraf er, at Bombermans forløb er mere uforudsigeligt end Blur, da situationer, hvor nogle spillere kan komme langt foran eller efter de andre spillere, ikke kan opstå. Bombberman skaber således en fælles referenceramme og lader spillerne indgå i ét fællesskab, hvor de deler den samme spiloplevelse samtidig. Spiltypen kan således også være et parameter for mængden af kommunikation og vil som følge heraf blive betragtet i den kommende diskussion.

Den verbale kommunikation er præget af spillets forløb og handling, og som med sessionen med Blur er der meget af den. Den fælles referenceramme som spillet giver i samspil med det sociale rum, synes således at være en væsentlig faktor for mængden af kommunikation, og der registreres under denne session 476 ord. Hvad der er mere bemærkelsesværdigt er tonelejet og stemningen under sessionen. Stemningen og relationerne synes at være på et meget højt niveau, hvilket kommer til udtryk i den store brug af kommunikation. De interpersonelle relationer er tillige på et højt niveau og Alrøs termer "Socialpsykologisk, Ekstern & Observerbar" synes at være til stede.

Den nonverbale kommunikation benyttes tillige til at understøtte den gode stemning, men er samtidig et kommunikativt redskab. Spillerne benytter i høj grad den nonverbale kommunikation i fællesskab frem for alene, og som det fremgår af videoen er følgevirkningen af én persons grin, en positiv reaktion fra de andre spillere, omend det er verbale eller nonverbale reaktioner. Grinet hos Thomas ved 02:24 er således en katalysator for flere grin og smil hos de andre brugere. Hændelser som denne er gennemgående for sessionen og hæver flere gange intensitetsniveauet af de positive verbale og nonverbale reaktioner. Resultatet er, at længden og intensiteten af grin og smil er længerevarende, indtil et vist punkt, hvor denne reaktion aftager igen.

Den samlede registrering for spilsessionen er:

- Positive nonverbale udtryk: 37 = Gennemsnitligt 1 pr. 19,4 sekunder
- Verbale udtryk: 476 = Gennemsnitligt 1 pr. 1,51 sekunder

# Komparativ datasammenholdning

Som angivet tidligere vil den registrerede kommunikation nu blive sammenfattet og en grafisk repræsentation vil blive fremlagt. For at kunne levere et komparativt og repræsentativt resultat er følgende gældende:

Der tages udgangspunkt i følgende kommunikative værdier, som angives på den lodrette akse i de to grafer:

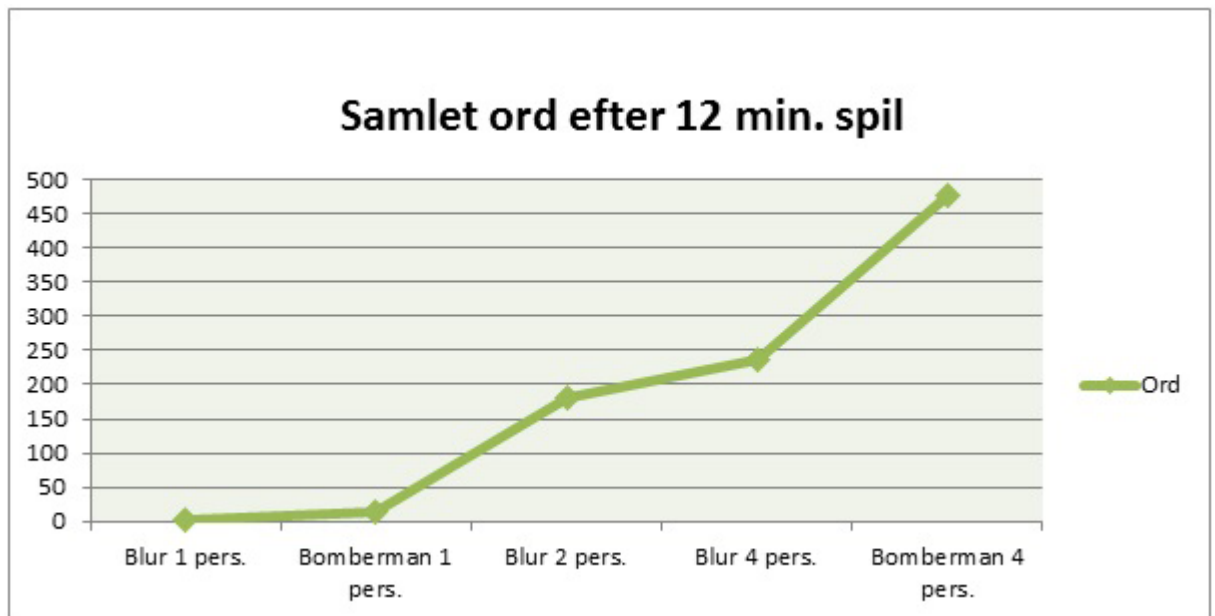
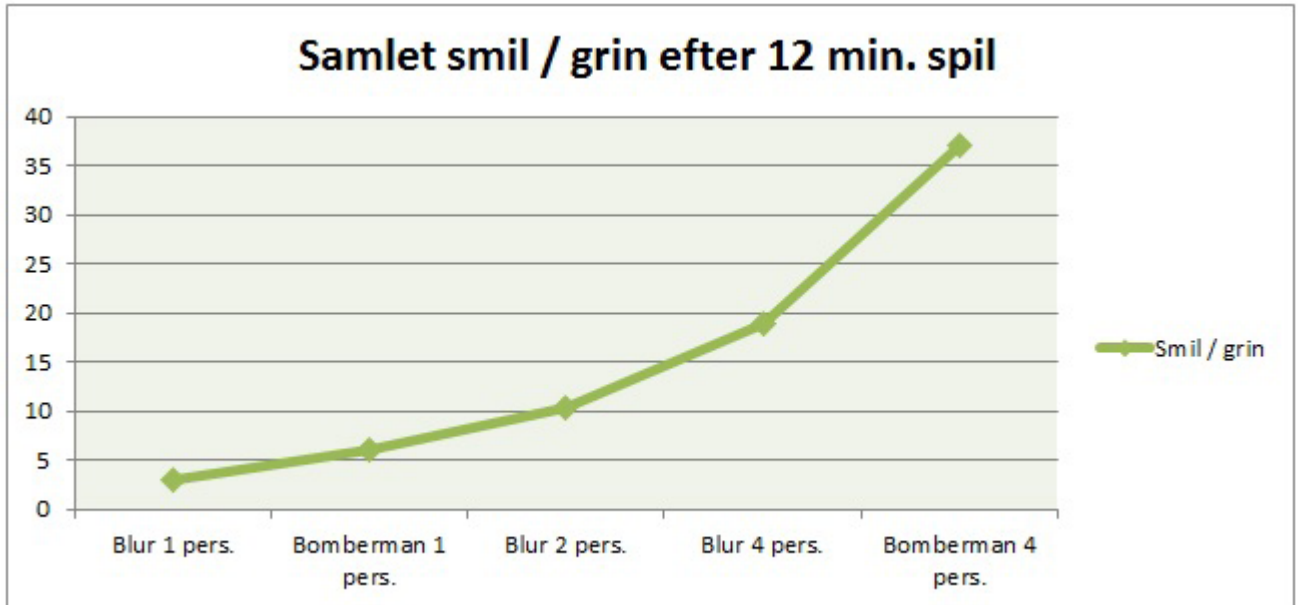
- Antal ord
- Positive nonverbale træk

Der tages endvidere udgangspunkt i alle spilsessioner med forbehold for deltagerantal og tid. Alt data er derfor med udgangspunkt i sammenlagt 12 minutters observation, dog med undtagelse af tomandssessionen ved Blur, hvor det tilgængelige data kun har tilladt 10 minutters materiale. Der er dog kompenseret herfor ved at højne niveauet med 16,6 %, svarende til de manglende minutter. Dette betyder dog, at de angivne værdier for denne session skal betragtes som et akkumuleret resultat, der tager udgangspunkt i antagelsen af, at kommunikationen vil være udviklet i samme grad.

På den vandrette akse er det angivet, hvilket spil der benyttes. Der tages udgangspunkt i alle 5 spilsessioner, som er angivet i følgende rækkefølge:

- Blur 1 person (12 minutter)
- Bomberman 1 person (12 minutter)
- Blur 2 personer (10 minutter med kompensation til op 12 minutter)
- Blur 4 personer (12 minutter)
- Bomberman 4 personer (12 minutter)

Graferne er angivet på næste side.



# Analyse af kvalitative audio-interview

Foruden de kvalitative videoobservationer, som netop er gennemgået, gøres der brug af audiointerviews med brugerne Thomas og Rasmus, som præsenteres i det følgende. Der er foretaget i alt to audiointerviews, som begge er at finde i deres fulde længde i bilagene, anmærket som 10 og 11. Under selve analysen vil der dog kun benyttes uddrag af interviewet. Interviewet er beskåret, da de omkringliggende spørgsmål ikke har relevans for specialet. Årsagen til at disse irrelevante spørgsmål overhovedet stilles skyldes en formodning om, at hvis de relevante spørgsmål figurerer blandt en større mængde spørgsmål, minimeres risikoen for at deltagerne ledes mod et ønsket svar. Brugere er tillige stadig af den overbevisning at forsøget og deres deltagelse, er del i en undersøgelse af design af joypads og næste generations spillekonsoller. Det er derfor også blot to af de i alt ti spørgsmål, som er relevante, og det er disse spørgsmål, som uddragene omhandler. Denne tilgang kan givetvis synes omsonst, men for at kunne skabe en så reel og upåvirket besvarelse som muligt, er denne metode benyttet.

I det følgende ses alle ti spørgsmål, hvoraf 8-9 er de to, som har relevans og som benyttes i den kommende analyse.

1. Hvilke konsoller kender du/har du prøvet?
2. Hvor ofte bruger du spillekonsoller (timetal)?
3. Kender du forskellen på hardcore(AAA) og casual spil?
4. Spiller du mest casual eller hardcore spil?
5. Hvilke typer af dem spiller du mest?
6. Har du spillet Bomberman og Blur mod andre tidligere?
7. De to spil, Blur og Bomberman/Dynablaster, kender du dem på forhånd, og i hvilket omfang?
8. **I Bomberman og Blur; hvad er så sjovest? At spille sammen med andre eller alene?**
9. **Hvis du tænker online spil kontra couchgaming/LAN; hvad er den største forskel mellem de to for dig, og hvad finder du sjovest?**
10. Har du gjort dig nogen tanker om, om du kunne være interesseret i en af næste generations spillekonsol? ikke nødvendigvis købe en, men gjort tanken?

## Thomas Holt Krogh

Følgende er uddrag af interview med Thomas Holt Krogh. I forlængelse heraf findes analyse og gennemgang af det fortalte.

Indledningsvist fortæller Thomas, at han har prøvet begge spil forud for spilsessionerne, og han er bekendt med de to. Han har spillet Blur på PC, men dog ikke mod andre spillere, kun computeren. Han har tillige spillet Bomberman og ejer det selv til Nintendo Wii af samme version. Han nævner, at han godt kan lide Blur som multiplayer spil, da det rummer en række game play elementer, han finder underholdende. Dernæst nævner han, at han finder Bomberman mest underholdende at spille sammen med andre spillere, frem for alene og nævner endda, at *"Det bliver hurtigt kedeligt, fordi det er meget det samme"*. Han nævner desuden, at han finder multiplayer spil mest underholdende, fordi; *"Man kan faktisk gå hen og lave sådan et lille sjovt spil mellem de personer, der er der"*. Han nævner altså hermed, at han vægter de værdier, der findes i centralt socialsamvær højt. Thomas mener således, at spiloplevelsen er forbedret, idet man samles fysisk om spillet, og endda udvider spillets regler. Denne udtalelse er yderst interessant, idet den understøtter Huizingas Magic Circle princip (præsenteret i afsnittet af samme navn), og omend mere fordi denne udtalelse understøtter undertegnede undren og påstand om, at Magic Circle princippet kan udvides til at omfatte en socialsammenhæng.

Thomas uddyber dernæst og forklarer, at for ham er spil som Blur ikke så interessante som spiloplevelser, men mere som socialoplevelser, hvilket kommer til udtryk ved følgende statement: *"Det er også sådan noget der sker for eksempel, når vi har spillet Blur sammen, det har jo også været noget med at irritere hinanden og det egentlig ikke går ud på at komme først, men at have det sjovt, imens man spiller det"*. Dette vidner igen om, at spillets indhold og målet herfor, er mindre vigtigt end den sociale oplevelse, det er at spille sammen med andre.

Da Thomas slutteligt spørges om, hvad den største forskel er mellem online spil og offline med venner, og hvilken spilsituation han foretrækker, forklarer han, at han har spillet League of Legends (Riot games; 2009) online, men at han foretrækker at spille i samme rum som andre og foretrækker derved det centrale socialsamvær. Han uddyber dette og forklarer, at han ikke finder skriftkommunikation i spil tilstrækkelig. Tillige nævner han, at på trods af at League of Legends klassificeres som et Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) spil, føler han, at han bevæger sig i sin "egen verden".

## Rasmus Hermansen

Følgende er uddrag af interview med Rasmus Hermansen. I forlængelse heraf findes analyse og gennemgang af det fortalte.

Rasmus begynder interviewet med at forklare sine tidligere erfaringer med de spil, som blev benyttet under spilsessionerne. Han forklarer her, at han har spillet Bomberman tidligere, men ikke Blur. Han kender Bomberman fra andre brugssituationer, hvor han har spillet det mod andre spillere og forklarer dernæst, at han finder det mest underholdende at spille mod andre spillere, hvilket skyldes *”det sociale aspekt i det”* som han selv udtrykker det.

Rasmus bliver dernæst bedt om at præcisere, hvori den største forskel findes ved at spille mod andre i samme fysiske rum kontra onlinespil, og dernæst hvad han foretrækker. Han indleder besvarelsen lidt tøvende, men fortæller dernæst, at *”Jamen, det sociale aspekt i det, det er jo noget af det sjoveste i det, fordi der får man folks reaktioner med det samme. Og der får man lidt mere, altså man kan sidde og kigge på folk og hvad deres reaktion er”*. Rasmus er altså tilhænger af at opholde sig i samme rum som sine med- og modspillere, grundet det sociale aspekt i spillet. Rasmus uddyber sine kommentarer og påpeger, at *”Når folk sidder og begynder at grine, så kommer det jo helt instinktivt, og så begynder man også selv at grine. Hvorimod hvis man bare sidder for sig selv og sidder og spiller, jamen givet at man er mere tilbøjelig til at koncentrere sig om selve spillet og kommer på et lidt mere professionelt niveau, det fjerner jo lidt det sjove af spillet”*. Hermed understøtter Rasmus tesen om, hvorvidt sociale relationer er vigtige for en spiloplevelse. Rasmus angiver tillige, at han finder det mindre sjovt at spille fysisk alene, da det har betydning for hans spiloplevelse at kunne se sine med- og modspilleres reaktioner. Rasmus bliver slutteligt adspurgt, hvorvidt det ikke er muligt at erstatte den sociale relation gennem medieret indhold, såsom voice-chat. Svaret hertil er, at han anskuer voice-chat som en begrænset form for kommunikation, idet han mangler ansigtsudtrykkene hos med- og modspillerne. Som en sidste kommentar hertil nævnes det, at Rasmus finder de sproglige barrierer på diverse fremmedsproglige chats som et problem, da mange af brugerne er dårlige til eks. engelsk, som oftest benyttes. Resultat heraf er, ifølge Rasmus selv, at brugerne har for meget fokus på deres sproglige færdigheder, hvilket fjerner fokus fra deres spillestil og derved også Rasmus spiloplevelse. Udtalelserne, som Rasmus bringer slutteligt, er derved i konsensus med Dubrovsky og Alrøs fremsatte teori om forbedring af kommunikativ forståelse gennem flere medier.

Det kan dermed opsummeres at; Rasmus er en bruger, som benytter sin computer mere end 50 timer om ugen, hvoraf en del er møntet på spil. Rasmus spiller mest onlinespil, men vil gerne spille i samme fysiske rum som andre, da dette bidrager til hans samlede spiloplevelse i meget høj grad. Rasmus mener tillige ikke, at det er muligt at erstatte den centrale sociale spiloplevelse gennem medier såsom voice-chat.

# Analyse af kvantitativ brugerrespons

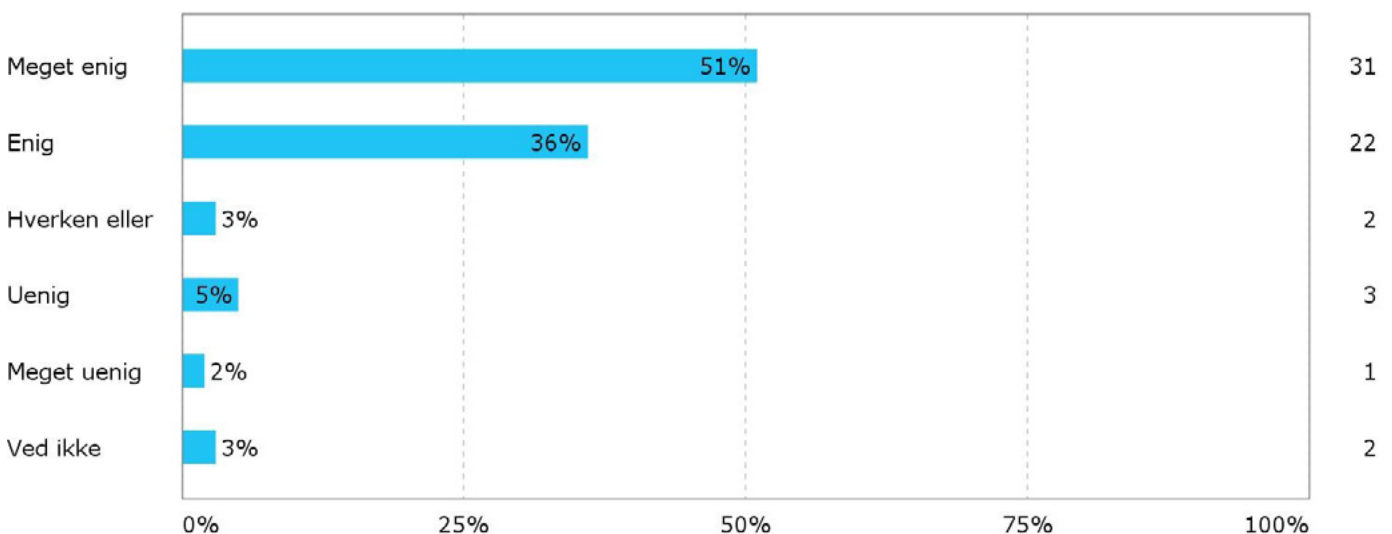
Foruden det indsamlede kvalitative data er der blevet indsamlet kvantitativt data. Formålet med det kvantitative data er, som tidligere beskrevet, at bekræfte eventuelle brugerønsker ved en mere mangfoldig brugerundersøgelse. De indsamlede data vil dermed ikke gennemgå nogen videre analyse, og dets formål er udelukkende at bekræfte, hvilke ønsker der må eksistere hos en større brugergruppe. Grundet undersøgelsens omfang er det ikke alle spørgsmål og besvarelser, som fremhæves direkte i specialet. Alle besvarelser, samt komplet spørgeskema findes dog i bilagene.

Spørgeskemaet tager derfor to indgangsvinkler til social adfærd i spil: "Hvorfor brugerne tager til LAN-Parties og deres brugsmønstre ved LAN-Parties" samt "Hvordan brugernes brugsmønstre er, når de ikke er til LAN-Parties". Hensigten med denne struktur er at opnå dobbeltbekræftelse ved brugernes adfærd og tillige påvise, hvordan brugernes subjektive oplevelse af spilsituationer er afhængig af den sociale kontekst. Undersøgelsen adspørger således brugerne om deres spilvaner, og i hvor høj grad de er enige, eller uenige, med en række udsagn. Dernæst er der brugerne bedt om at besvare, hvorfor de foretrækker forskellige spilrelaterede scenarier og argumentere herfor.

Da spørgeskemaundersøgelsen er udarbejdet i SurveyXact, er der forekommet kompatibilitetsproblemer ved indlejringen af dataet. Resultatet heraf er, at de følgende grafiske repræsentationer er i lavere opløsning end ønsket. Såfremt de er for svære at læse, henvises der til bilag 12, hvori alt data findes i højopløsning.

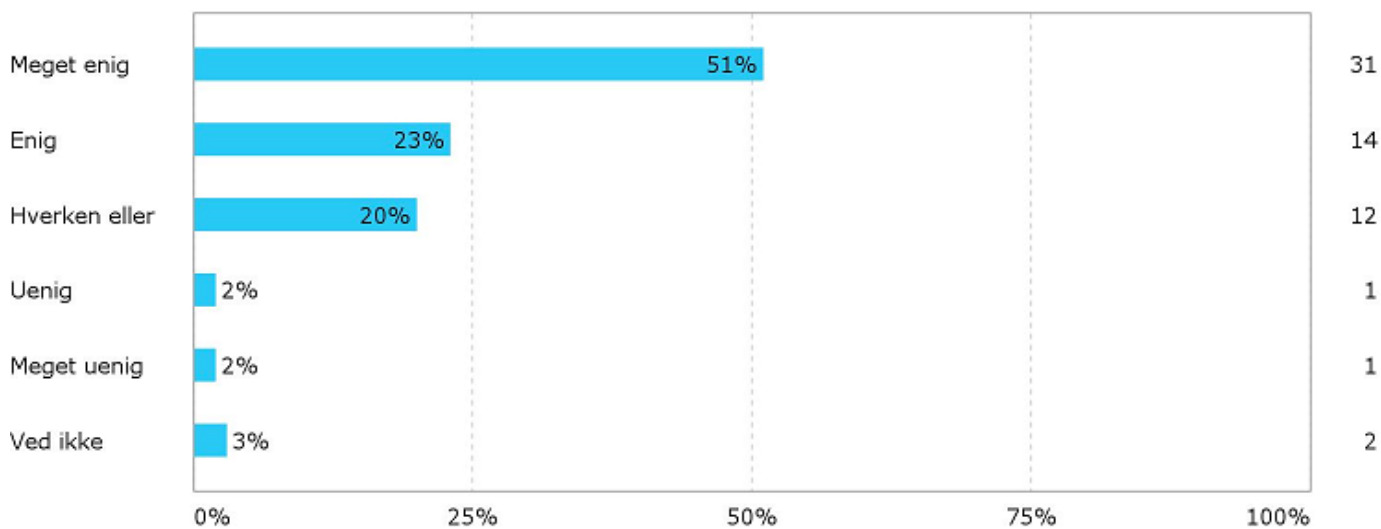
## Kvantitative datauddrag

### Spørgsmål: Jeg tager til LAN-Parties for at spille computerspil (multiplayer)



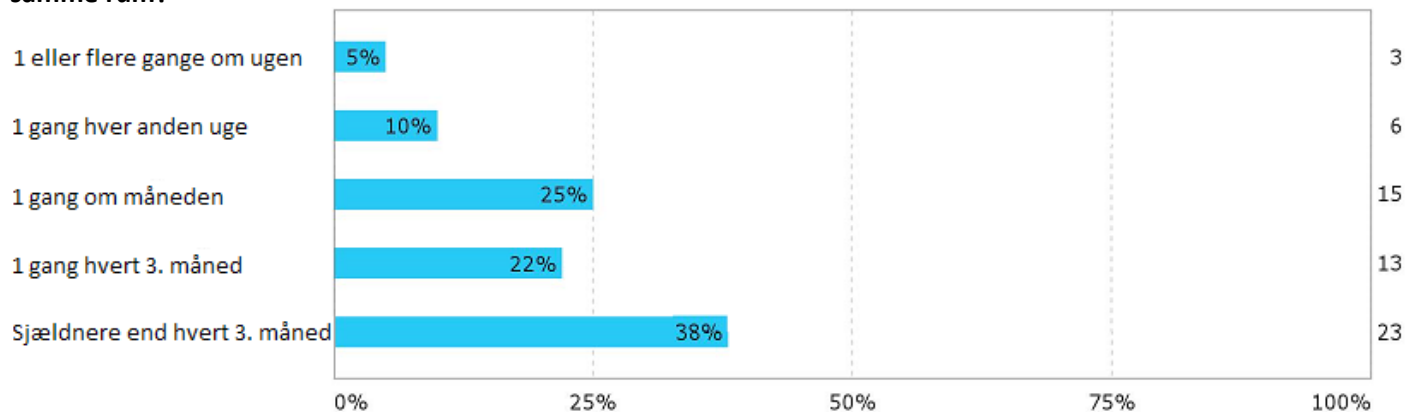
Over halvdelen af brugerne er således meget enige i, at de tager til LAN-Parties for at spille multiplayer computerspil.

**Spørgsmål: Jeg tager til LAN-Parties for at hygge mig med mine venner**



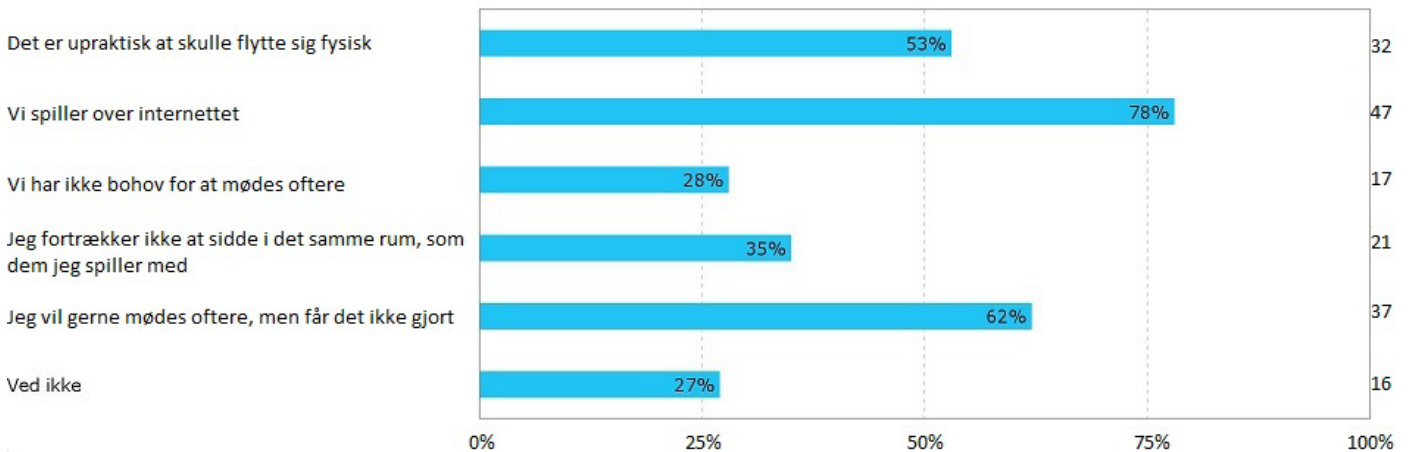
Som det fremgår af undersøgelsen er hele 74 % af deltagerne "enige til meget enige" i, at de også tager til LAN-Parties for at være sociale og for at være sammen med deres venner.

**Spørgsmål: Når du ikke er til LAN, hvor ofte mødes du så og spiller spil fysisk med andre, altså hvor i befinder jer i samme rum?**



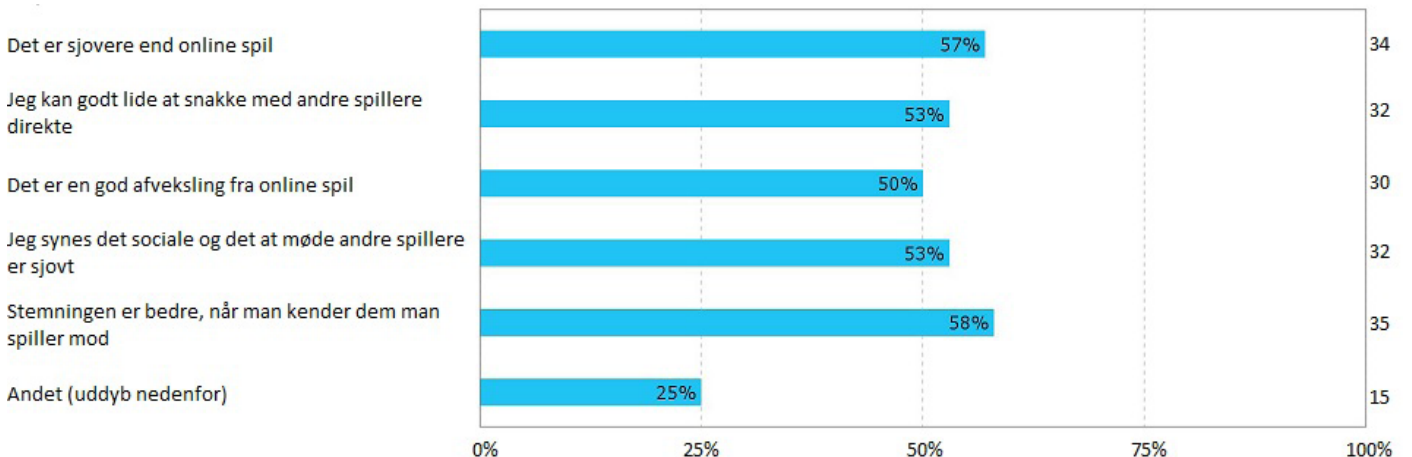
Med udgangspunkt i de to foregående besvarelser, vil det være oplagt at antage, at spillerne mødes ofte. Det forholder sig dog ikke sådan, da blot 5 % mødes hver uge til spil, mens der for hele 38 % af deltagerne går mere end 3 måneder mellem dette.



**Spørgsmål: Hvorfor mødes i ikke oftere, end det angivne interval? (vælg gerne flere)**

OBS: Den afvigende procentsats og besvarelsesantal skyldes, at brugerne har kunnet markere flere årsager.

Med udgangspunkt i foregående besvarelse kan dette spørgsmål og dets besvarelse forklare, hvorfor brugerne ikke mødes oftere. Heraf fremgår det tydeligt, at der er tre primære årsager: 1. Brugerne finder det upraktisk at skulle flytte sig. 2. De vil gerne mødes oftere, men får det ikke gjort (årsag ukendt) og sidst men ikke overraskende 3. De spiller over internettet. Mere end  $\frac{3}{4}$  af alle brugerne mener således, at internettet er den primære årsag til, at de ikke mødes oftere og spiller i samme fysiske rum som andre. Samtidig fremgår det, at 35 % af de adspurgte ikke er interesserede i, at befinde sig i samme rum som dem de spiller imod.

**Spørgsmål: Hvad er det bedste ved at spille i samme fysiske rum som andre (LAN eller hjemme ved hinanden)?**

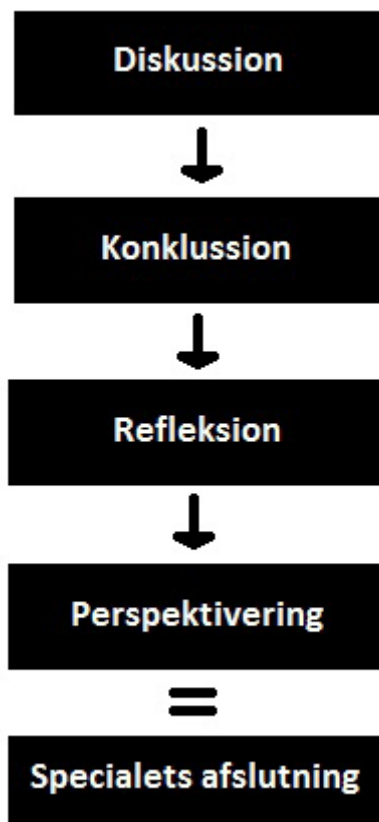
OBS: Den afvigende procentsats og besvarelsesantal skyldes, at brugerne har kunnet markere flere årsager.

Denne besvarelse tager udgangspunkt i de 65 % af de adspurgte, som ikke valgte at markere "Jeg foretrækker ikke at sidde i samme rum som dem jeg spiller med."

Resultatet er overraskende, idet fordelingen mellem svarmulighederne er meget jævn (med undtagelse af ved ikke). Det er derfor svært at analysere noget entydigt heraf, men det indsamlede data vidner dog om, at der findes en bred række årsager til, hvorfor brugerne gerne vil spille i samme rum som deres med- og modspillere.

# Besvarelse & Afslutning

Specialet indleder nu sin sidste fase efter den netop overståede analyse. Denne fase indeholder de punkter, som findes afslutningsvist i specialet, men er ikke begrænset til besvarelsen af problemstillingen. Fasen indeholder således nedenforstående fire punkter, som i samspil afsluttes specialets arbejde.



Da fasen ikke blot omhandler det videnskabelige indhold af specialet, men også søger at behandle de processuelle elementer af specialet, er der tale om en todelt afslutningsfase. Fasen er struktureret således, at der foretages en afslutning på det videnskabelige arbejde, hvorefter det processuelle forløb granskes. Dette resulterer i specialets afslutning.

# Diskussion

Med udgangspunkt i brugerudsagnene fra foregående analyse vil der i dette afsnit blive diskuteret eventuelle problematikker og løsningsforslag hertil. Gennem diskussionen er det desuden hensigten at fremhæve eventuelle forskelligheder i opfattelsen af, hvad brugerne ønsker og de produkter, brugerne stilles overfor. For at kunne afdække dette, sammenholdes de markedstilgængelige produkter og deres udvikling med de ønsker og kriterier, som brugerne præsenterede under analysen.

En af de antagelser som blev præsenteret indledningsvist i analysen var; at der fandtes et forhold mellem antallet af spillere og den sociale involvering i et givent spil. Antagelsen var desuden; at denne involvering vil være af nogenlunde proportionel karakter. Det viste sig dog imidlertid, at antallet af spillere, som tilføres et spil, skaber en stigning af kommunikationsgraden, som er mere end proportionel. Sådanne kvantitative datamålinger kan dog ikke ligestilles med kvalitetsbekræftelse, da mere ikke nødvendigvis er bedre. Derfor benyttedes de kvalitative audiointerview. Heraf fremgik det, lidt overraskende, at spillerne vægtede det sociale aspekt i spil meget højt, og at de fandt det svært, om ikke umuligt, at genskabe det sociale aspekt via diverse audiovisuelle medier, såsom Ventrilo, TeamSpeak og Skype mv. En af respondenterne angav tillige, at det sociale aspekt af en spiloplevelse ofte kunne betyde mere end selve spillet.

Gennem interviewene blev det desuden påpeget, at en centraliseret social spiloplevelse har den fordel, at stemningen "smitter", hvis en person begynder at grine, spredes grinnet let blandt de andre deltagere. Denne påstand blev da også bekræftet i de kvalitative spilsessioner, hvor én spillers grin hurtigt blev overført til andre. Af interviewet blev det endvidere angivet at en sådan situation sjældent forekommer via CMC medier grundet, at sproglige barrierer hindrer kommunikationen, samtidig med at teknologisk utilstrækkelighed ikke formår at gengive samme oplevelse. Denne udtalelse er i overensstemmelse med den anvendte teori fundet i afsnittet Socialinteraktion og tilstedeværen i video spil, hvori det påvises, hvordan flere mediers anvendelse fremmer kommunikationen.

Under analysen blev det desuden fremhævet af en af deltagerne, at den sociale centrale spilsituation muliggør en udvidelse af det egentlige formål for spillet, altså situationer hvor brugerne etablerer nye mål for spillet. Brugeren forklarer desuden, at dette fænomen kun opstår, når spillerne befinder sig i samme rum (centralt socialt samvær). Princippet er kendt fra tidligere, og beskrevet i afsnittet Magic Circle, hvori det angives, hvad cirkelns virke er, og hvad den rummer. Den nævnte brugssituation og kommentaren knyttet hertil fra brugeren er dog interessant. For mens Magic Circle princippet forklarer "hvad der sker", altså udvidelsen af principperne, så forklarer den ikke hvorfor, og hvilken optimaltilstand, der skal være for at udvidet spil kan opstå. Det er derfor undertegnedes påstand, at netop den sociale kontekst er en tungtvejende og medvirkende faktor for udvidelsen af Huizingas Magic Circle princip. Den sociale kontekst bliver derved "hvorfor det sker". Argumentet er således ikke at anskue som en kritik eller invalidering af Huizingas Magic Circle princip, men ét muligt svar på én idealtilstand for udvidelsen af princippet. Det skal deslige noteres, at Huizinga præsenterede Magic Circle princippet forud, for det vi i dag kategoriserer som "videospil", hvorfor det i sagens natur ikke har været muligt for Huizinga at tage højde herfor.

Denne påstand er derfor afprøvet i et sådant omfang, det fandtes muligt under de kvalitative videoobserverede spilsessioner. Her forsøgtes det at gengive en decentral socialsamværs spilsituation, hvor brugeren spillede alene, men havde mulighed for at kommunikere med de andre brugere, som befandt sig i det tilstødende rum med åben forbindelse. Dernæst blev samme spil afviklet med gradvist flere deltagere i samme rum, hvorved en stigning i kommunikation og positive nonverbale kommunikationstræk kunne registreres.

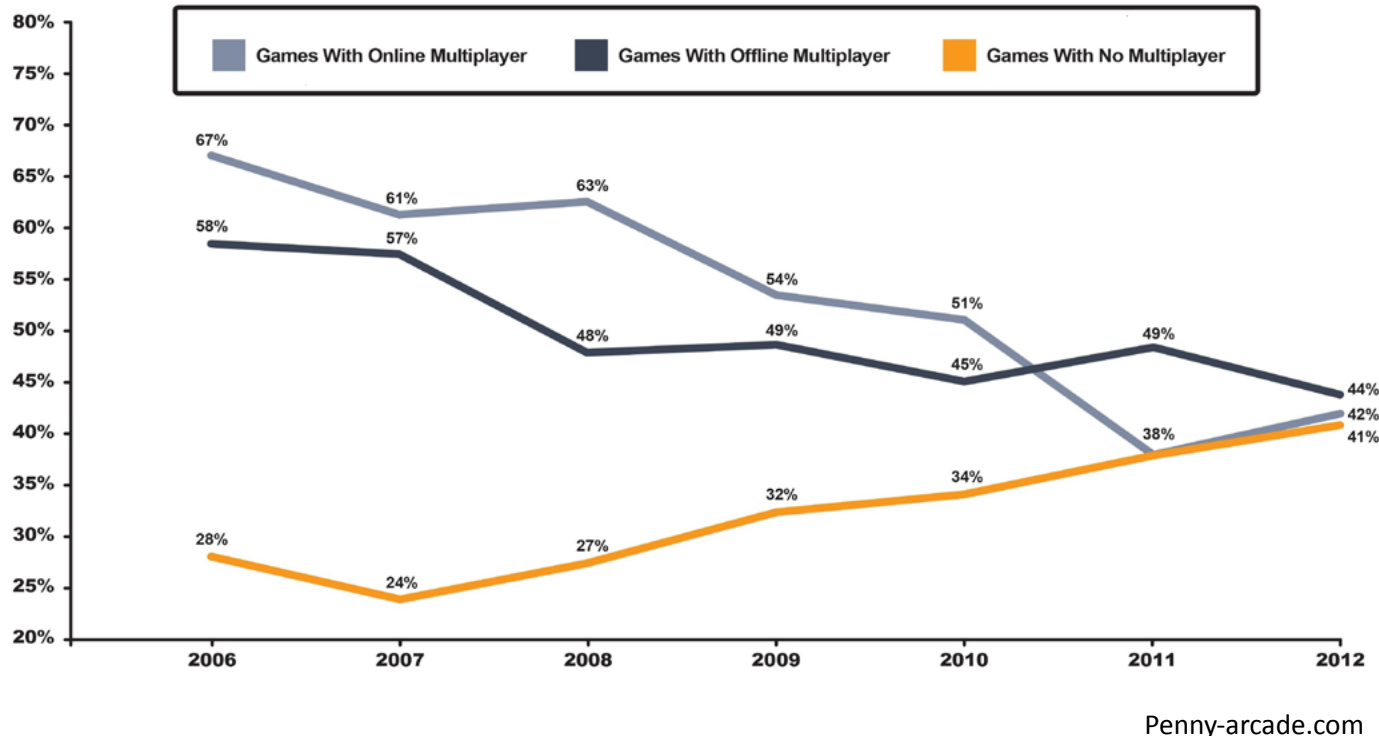
Brugen af kvalitative spilsessioner, som blev videoobserveret i samspil med kvalitative audiointerviews, har således vist sig meget anvendeligt, idet denne arbejds metode har tilladt verifikation af: Data, teser, påstande og sågar teorier. Metoden har eksempelvis tilladt at visse antagelser gjort ved videoobservationen har kunnet bekræftes gennem interview. Samtidig har interviewene underbygget argumentation for observationer gjort i analysen af videodataet.

Under analysen af de to sidste spilsessioner blev forskellen mellem de to spil fremhævet og det blev således fremlagt at Bomberman givetvist egnede sig bedre til socialisering. Årsagen til denne antagelse er, at Bomberman indeholder kvaliteter, som appellerer til en bredere brugerbase og er mere umiddelbart at tilgå. Af den faktiske undersøgelse fremkom det også, at der forekom en fordobling i antallet af ord, som blev kommunikeret. Det kan derved argumenteres, at der er en sammenhæng mellem spiltype og kommunikation. Netop derfor anvendes to spil af forskellig karakter.

Foruden brugen af de empiriske kvalitative data er der ligeledes indsamlet kvantitative data fra et LAN-Party. Begrundelsen for at benytte et LAN-Party som kvantitativt dataindsamlingssted, skyldes et ønske om at benytte data baseret på brugere af andre medier end spillekonsoller. Dernæst er LAN-Parties anset som en oplagt mulighed for at møde en stor mængde computerbrugere, på "deres banehalvdel", altså i en reel brugssituation, hvor der er mulighed for at opnå bred respons. Som nævnt tidligere er dette data ikke møntet på nogen ekstern eller specifik analyse, men har det formål at støtte op om brugernes udsagn og tilføre undersøgelsen et mere mangfoldigt præg.

Indledningsvist i problemformuleringen nævnes det, at specialet tog udgangspunkt i en undren om: "Hvorvidt den sociale kontekst for videospil, er en målbar faktor og hvis så, om der er en sammenhæng mellem antallet af spillere og underholdningsniveauet". Under udfærdigelsen af de indledende afsnit af specialet var der således tvivl om, hvorvidt den sociale kontekst var en målbar faktor. Gennem analysen har det dog vist sig, at den sociale kontekst ikke blot er et målbart parameter for spiloplevelsen, men i visse tilfælde også et af kerneelementerne i spiloplevelsen.

Under de kvalitative interviews blev det sociale aspekt gentagende gange fremhævet som værende et af de vigtigste elementer for spiloplevelsen. Netop derfor er det opsigtsvækkende, at udviklingen hos spilproducenterne synes at være modsatrettet, som det fremgår af følgende graf.



Som det fremgår af tallene er der siden 2006 sket et fald på 25 % af spil med online multiplayer, mens offline multiplayer "kun" er faldet 14 %. Der er med andre ord en klar uoverensstemmelse mellem, hvad producenterne leverer, og hvad brugerne efterspørger.

Spørgsmålet, som denne analyse og diskussion nu efterlader, er: Hvordan kan denne tendens vendes? Gennem teknologisk udvikling, brugerhenvendelse, nye medier eller noget helt fjerde?

# Konklusion

Gennem de analyserede observationer og den deraf udfærdigede diskussion kan specialets problemformulering og de arbejdsspørgsmål, som blev præsenteret hertil, besvares. For at lette læsningen opsummeres problemformuleringen og arbejdsspørgsmålene herunder.

Problemformuleringen som specialet tog udgangspunkt i lød:

***”Bliver en spiloplevelse hos en bruger præget af den sociale kontekst, og det sociale rum hvori den afvikles, og såfremt dette viser sig gældende - hvordan opleves samme spil så i forskellige sociale kontekster?”***

Dette affødte endvidere en række arbejdsspørgsmål, som var:

- Kan sociale rammer forbedre en spiloplevelse?
- Er brugerne interesserede i sociale oplevelser?
- Er den lokale sociale spiloplevelse i afvikling og hvis ja, hvorfor?
- Er der sammenhæng mellem brugerantal og oplevelseskvaliteten i multiplayer spil?

For at give en mere struktureret besvarelse tages der først udgangspunkt i arbejdsspørgsmålene og dernæst den egentlige problemformulering. Besvarelsen er således nøgtern og samtidig omfattende, idet den tager udgangspunkt i alle problemstillingerne, og derigennem leverer en fyldestgørende besvarelse.

## Besvarelse af arbejdsspørgsmål

### Spørgsmål:

Kan sociale rammer forbedre en spiloplevelse?

### Svar:

Det korte og umiddelbare svar er *ja*, men dette skal ses i lyset af det faktum, at alle spiloplevelser nødvendigvis må anskues som subjektive erfaringer, hvilket også er årsagen til, at det umiddelbare svar ikke er fyldestgørende. For når sociale spiloplevelser anskues, er det via specialet blevet klart, at ”sociale rammer” ikke er en dækkende eller fyldestgørende beskrivelse. Den sociale spiloplevelse er således nødt til at blive nedbrudt og analyseret dybere i et perspektiv, hvor man bør gøre sig bevidst om forskellen af sociale spiloplevelser, der udføres i samme fysiske rum og sociale spiloplevelser, som er medierede. Det fremkom da også gennem de kvalitative interview, at brugerne fandt det at befinde sig i samme fysiske rum som deres med- og modspillere som en særlig positivt vejende faktor for en spiloplevelse, som ikke kan erstattes af medieret kommunikation.

De sociale rammer er dermed et parameter, som fremmer en spiloplevelse, men såfremt det sociale element skal benyttes i komparative sammenhænge, bør der skelnes mellem centralt og decentralt socialsamvær.

## Spørgsmål:

Er brugerne interesserede i sociale oplevelser?

## Svar:

Gennem både de kvalitative og kvantitative data fremgik et klart ønske blandt brugerne om at være sociale med hinanden. Brugerne viste sig overvejende interesserede i at spille med andre brugere og være sociale med dem gennem spil, såvel centralt som decentralt, og endda være sociale uden at spille. Gennem de kvantitative data blev det således afdækket at hele 74 % af deltagerne ved et LAN-Party udviste positiv respons, når de blev adspurgt om de deltog med det formål at være sociale med deres venner. Næsten  $\frac{3}{4}$  af deltagerne vægtede derved dette som et vigtigt aspekt for deres deltagelse ved LAN-Parties. Tallet er i sig selv meget sigende, og sammenholdes det med de resterende resultater, som findes i bilagene, ses der en god konsensus mellem dette tal og de andre. De kvalitative interviews afslørede tillige et ønske om at være mere fysisk sammen med andre brugere frem for online spil. Forklaringen herfor findes i besvarelsen af det sidste arbejdsspørgsmål.

## Spørgsmål:

Er den lokale sociale spiloplevelse i afvikling og hvis ja, hvorfor?

## Svar:

For at kunne besvare spørgsmålet er det nødvendigt at indskærpe spørgsmålet i dets intenderede betydning. Når der skrives "*lokale sociale spiloplevelse*" er dette en umiddelbar beskrivelse, som dækker over det, der senere i specialet blev kategoriseret som en "*central social spiloplevelse*". Altså, hvor spillerne befinder sig i samme rum uden hensyntagen til traditionel: Offline/online og multiplayer/singleplayer kategorisering. Derved omfatter arbejdsspørgsmålets problemstilling alt fra: To spillere, som befinder sig i samme rum og spiller offline multiplayer Bomberman til 20 spillere, som befinder sig i samme rum og spiller Farmville online.

Besvarelsen til spørgsmålet om, hvorvidt den "*centrale social spiloplevelse*" er i afvikling, er derfor også todelt. Årsagen hertil findes, idet der må skildres mellem "*traditionelle spiludgivelser*" (Battlefield, Lost Planet, Gran Turismo, GTA mv.) og det der populært kaldes "*social media games*" (Farmville, SongPop, Candy Crush Saga mv.). Men, da specialet har taget udgangspunkt i traditionelle spiludgivelser, er social media games ikke undersøgt, hvorfor der samtidig ikke kan konkluderes herpå.

I henhold til de traditionelle spiludgivelser kan det dog konkluderes at antallet af spiludgivelser, der understøtter multiplayer funktioner, er støt faldende. Dette blev præsenteret i diskussionsafsnittet og tallene i det følgende er med henvisning hertil. Over en årrække fra 2006-2012 er antallet af spil med online multiplayer funktion faldet med 25 %, mens spil, som understøtter offline multiplayer, er faldet med 14 %. Disse tal angiver altså et anseeligt fald i spiludgivelser for både online såvel som offline spil. Dette tal er dermed i strid med de udtalelser og ønsker som de adspurgte brugere afgav. Den kvantitative undersøgelse viste endvidere, at den primære årsag til, at spillere ikke mødtes oftere fysisk, var: "At de spillede online i stedet (78 %)". Dette står samtidig i kontrast til at samme brugere udtalte, at: "De gerne vil mødes oftere". Der må derfor findes et spændingsfelt mellem brugerens ønsker, producentens ønsker og den tilgængelige teknologi, da disse synes at være de tre primære årsager og variabler. Det har ikke været muligt at klarlægge dette yderligere i specialet, da denne viden er opstået i den afsluttende fase af specialet. Emnet er dog muligt at arbejde videre med, hvilket også fremgår af den kommende perspektivering.

## Spørgsmål:

Er der sammenhæng mellem brugerantal og oplevelseskvaliteten i multiplayer spil?

## Svar:

Analysen, som blev foretaget, tog udgangspunkt i to faktorer, nemlig; mængden af kommunikation og mængden af smil/grin. Mængden af kommunikation kan ikke umiddelbart ligestilles med en forbedret spiloplevelse, men den vidner om en forøget socialinteraktion. Mængden af smil og grin må dog nødvendigvis vidne om velbehag og glæde. Af denne undersøgelse fremkom det, at der er en klar sammenhæng mellem antallet af smil og grin og antallet af spillere. I første spilsession, hvor 1 person spillede i decentralt socialsamvær, blev der kun registreret 3 af disse træk, mens der i den sidste spilsession, med 4 spillere i centralt socialsamvær, blev registreret 37 træk. Videoobservationerne påviste således en klar sammenhæng mellem spillerantal og oplevelse.

Det er dog antageligt at tro, at en kvalitetsforøgelse baseret på spillerantal nødvendigvis må rumme maksimal tilførselsgrad af spillere, hvorefter spiloplevelsen vil begynde at blive forringet. Præcist hvor denne maksimale tilførselsgrad findes, er uvist, men da; PS3, Xbox 360 og WiiU pt. kun understøtter op til fire aktive spillere, synes det, i forhold til praksisanvendelse, mindre vigtigt at undersøge grænsen. For computere kan det tillige nævnes, at til trods for at de ikke er underlagt samme begrænsning iht. brugerantal, er normen "én spiller pr. computer". Derved er den maksimale tilførselsgrad af spillere ikke umiddelbar relevant, idet intet større spilmedie understøtter flere spillere end allerede undersøgt. Summa summarum er det dog bevist, at brugerantallet er en betragtelig faktor for oplevelseskvaliteten af spil, som understøtter flere spillere.

# Besvarelse af problemformulering

Foruden besvarelsen af arbejdsspørgsmålene vil problemformuleringen nu blive besvaret. Da besvarelsen er med udgangspunkt i en problemformulering, bestående af én sætning, er det hensigten at udfærdige en besvarelse, som er passende af indhold og karakter.

***”Bliver en spiloplevelse hos en bruger præget af den sociale kontekst, og det sociale rum hvori den afvikles, og såfremt dette viser sig gældende - hvordan opleves samme spil så i forskellige sociale kontekster?”***

Gennem resultaterne opnået i dette speciale har der vist sig en klar sammenhæng mellem den sociale kontekst, det sociale rum og spiloplevelsen. Gennem analysen af det indsamlede data kan det konkluderes; – at et overvejende flertal af brugere af computere, såvel som spillekonsoller, er enige i, at det sociale aspekt er en tungvejende faktor for, hvordan en spilsession opleves. Gennem tre forskellige dataindsamlinger, kvalitative som kvantitative, har dette gjort sig gældende.

Gennem de kvalitative videodata er det desuden påvist via to selvetablerede termer (centralt socialsamvær & decentralt socialsamvær), hvordan det sociale rum har indvirkning på en spiloplevelse. – Den sociale situation og rummet, hvori spillet afvikles, er dermed påvist som værende et artefakt, som er vigtigt for den samlede spiloplevelse.

Spil opleves derfor forskelligt i forskellige sammenhænge, fordi opfattelsen af spilsituationerne beror på subjektive sanselige erfaringer. Det er dog påvist, at samme spil opleves forskelligt afhængig af brugssituationen og den sociale kontekst, hvori det afvikles. Derved kan det konkluderes, at socialkonteksten hvori der spilles påvirker spiloplevelsen i en positiv eller negativ grad. Det kan tillige konkluderes, at en forøgelse af brugerantallet har vist sig at forbedre en spiloplevelse. Dette er dog kun efterprøvet ved tilføjelse af op til fire brugere.



# Refleksion

Som det næstsidste afsnit i specialet vil arbejdsforløbet nu blive betragtet i retroperspektiv. Der vil heri fremgå en gennemgang af arbejdsforløbet i henhold til: problemafgrænsning, teorianvendelse og dataindsamling. Herudover vil det tillige blive angivet, hvilke faktorer, som vil blive gjort anderledes, skulle samme speciale påbegyndes i dag.

I forhold til problemafgrænsningen kan det nævnes, at denne har gennemgået en transformativ proces, idet den oprindelige afgrænsning (udarbejdet i samarbejde med Klaus Pedersen), tog sit udspring i en undren, om hvordan smartphones og tablets kunne optimere en spiloplevelse. Som resultat af samarbejdsbruddet med Klaus Pedersen blev fokus dog ændret til den problemafgrænsning, som findes i specialets nuværende afgrænsningsafsnit. Den oprindelige problemformulering (omhandlende smartdevices) etablerede således en interesse for at anskue videospiloplevelsen som en oplevelse hos brugeren frem for en handling på skærmen. Denne interesse, kombineret med førstehåndserfaringen angivet i afgrænsningsafsnittet, førte derved til problemformuleringen i sin nuværende form. Udviklingsforløbet for problemformuleringen kan derfor karakteriseres som "kringlet", men tidligere erfaringer hermed er dog, at et forløb som er kompliceret indledende, ofte fører til mere nuancerede og bedre problemstillinger. Derfor finder jeg det også svært at anskue problemafgrænsningen som værende en last "ud over det sædvanlige".

Teorianvendelsen og udviklingen af arbejdsredskaber er forløbet planmæssigt. Teorierne er benyttet i et bredt omfang, til trods for at dette ikke altid figurerer eksplicit. De anvendte teorier er dermed blevet benyttet som et udvidet vidensgrundlag og har bidraget til en bredere forståelseshorisont. En del af teorien er desuden anvendt sådan, at den benyttes som værktøjer, der ikke figurerer direkte i specialets endelige form. Dertil skal det nævnes at ved nærmere gennemgang, kan det bekræftes, at alle teorier er anvendt under udarbejdelsen af specialet. Ingen teori eller dens virke er dermed undladt anvendt eller fundet ikke-brugbar. Om andre teorier kunne være fundet mere anvendelige er et spørgsmål, som er åben for debat, men med udgangspunkt i den tilgængelige viden ved specialeudførelsens indledning, vurderes det, at de udvalgte teorier er tilfredsstillende, da de har formået at løse opgaven.

I henhold til dataindsamlingen er det min vurdering at alt forløb planmæssigt. De kvalitative data er således blevet indsamlet planmæssigt og i en sådan grad, at det er tilfredsstillende. De kvantitative data kunne givetvis have haft flere brugerrespondenter, såfremt det havde været muligt at udvide besvarelsesfristen. Dette var imidlertid ikke en mulighed, idet den kvalitative dataindsamling foregik sidst i specialeskrivningsprocessen, og først herefter denne dataindsamling blev det klart, at der også var et behov for kvantitative data. Til trods for, at flere kvalitative data kunne have medvirket til en yderligere verificering af brugerønskerne, vurderes det, at de 61 respondenter er et tilfredsstillende besvarelsesgrundlag.

I henhold til valget – "at producere et interaktivt speciale", frem for et traditionelt fysisk papirspeciale, kan det nævnes, at der har forekommet visse udfordringer herved. For det første har valget af digitalformat været præget af udfordringer, idet der blev nedlagt forbud mod at anvende en lang række formater. Som følge heraf, er specialet udarbejdet i 4 versioner, for at kunne imødekomme formelle og egne krav. For det andet opstod der en række tekniske udfordringer under udarbejdelsen i Adobe InDesign, da dette software var ubekendt for mig, hvorfor konflikter med filformater var ubekendte faktorer, som viste sig løbende.

# Perspektivering

Efter den netop overståede refleksion er specialets arbejde ved at lakke mod enden. Det er derfor tid til at anskue et eventuelt videre arbejdsforløb med specialets resultater.

Sammenholdes problemformuleringen med konklusionen fremgår det heraf, at der er afgivet en fyldestgørende besvarelse på den undren, som indledte specialets forløb, men at der tillige er opstået nye problemstillinger og undren.

I søgen på besvarelsen af problemstillingen blev der gransket, hvilke ønsker brugerne af videospil har i henhold til socialinteraktion. Heraf fremkom det, at størstedelen af de adspurgte brugere havde et ønske om socialinteraktion i forskellig grad. Samtidig kunne det dog dokumenteres, at mængden af spil, som indeholder materiale, der opfordrer til socialinteraktion, er faldende. Der foreligger således en klar uoverensstemmelse mellem brugernes ønsker og spiludgivernes forståelse af brugernes ønsker. Dette kan derfor betragtes som en indgangsvinkel for videreførelsen af arbejdet med specialet.

Gennem analysen af relationen mellem spillerantal og underholdningsniveau fremkom det også, at der findes en klar sammenhæng mellem disse. Som angivet i konklusionen er dette efterprøvet på op til fire deltagere, da de anvendte spillekonsoller kun understøtter op til fire simultant aktive brugere. Heraf fremkom dog klare resultater, som angav forøgelsen af underholdningsniveau. Et eventuelt videre arbejde med specialet kunne derfor have til mål at undersøge denne udviklingsgrad for at finde en maksimaltilførsel af brugere, før der opstår en negativ tilførselsgrad af underholdningsværdi.

Overordnet set er det undertegnede opfattelse, at forskningsarbejde med videospil ofte rettes mod de integrerede spilmæssige funktioner, såsom: Game play, game design og level design. Som følge heraf findes der kun en begrænset mængde videnskabeligt arbejde omkring de aspekter af videospil, som foregår uden for skærmen. Det er derfor også undertegnede vurdering, at der findes mange videospilvidenskabelige arbejdsområder, som endnu ikke er afdækket. Der findes således gode muligheder for at videreføre arbejdet med dette speciale eller andre utraditionelle videospilvidenskabelige arbejdsområder.



# Kilde- og litteraturliste

## Artikler:

**Dubrovsky, Vitaly;** Human Factors Society, Real-time computer conferencing versus electronic mail. In Proceedings of the human factors of society (vol. 29 s 380)

**Jantzen, Christian & Vetner, Michael;** SMID, Underholdning, emotioner og personlighed – et mediepsykologisk perspektiv på underholdningspræferencer, i Mediekultur vol. 45, 2008

## Bøger:

**Adams, Ernest;** New Riders, Fundamentals of Game Design, 2nd edition, 2010

**Alrø, Helle & Kristiansen, Marianne;** Holistic, Kan du se, hvad jeg sagde? Mennesker ansigt til ansigt, 1988

**Brinkmann, Svend & Tanggaard, Lene;** Hans Reitzel, Kvalitative Metoder: En grundbog, 2010

**Jantzen, Christian – Vetner, Michael & Jensen, F, Jens;** Aalborg universitetsforlag, Oplevelser: Koblinger og transformationer, 2005

**Salen, Katie & Zimmerman, Eric;** The MIT Press Cambridge, Rules of Play – Game Design fundamentals, 2004

**Winograd, Terry & Flores, Fernando;** Ablex Publishing Corporation, Understanding Computers and Cognition – A New Foundation for Design, 1986

## Internetsider / Internetartikler

### Coca-Cola Happiness machine

[https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=M0D3jKLz6sA](https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=M0D3jKLz6sA)

### Hum.aau.dk/~zeller

<http://www.hum.aau.dk/~zeller/SIV10/VIDENSKABSTEORETISKE%20RETNINGER.doc>

Sidst tilgået 16.08.2013

### Ordnet.dk

<http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=underholdning&tab=for>

Sidst tilgået 16.08.2013

### Oxforddictionaries.com 1

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/solitaire?q=solitaire>

Sidst tilgået 16.08.2013

### Oxforddictionaries.com 2

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/multiplayer>

Sidst tilgået 16.08.2013

### Penny-arcade.com

<http://penny-arcade.com/report/article/the-incredible-disappearing-multiplayer-mp-features-are-disappearing-and-no>

Sidst tilgået 16.08.2013

### Vistisen / Projekter.aau.dk

[http://projekter.aau.dk/projekter/files/54797138/Master\\_Thesis\\_Peter\\_Vistisen.pdf](http://projekter.aau.dk/projekter/files/54797138/Master_Thesis_Peter_Vistisen.pdf)

Sidst tilgået 16.08.2013

**Servicestyrelsen.dk**

<http://www.servicestyrelsen.dk/raadgivningsmodel/opfoelgning-af-indsatsen/supplerende-tips-og-rad/kommunikation/verbal-og-nonverbal-kommunikation>

Sidst tilgået 16.08.2013

**Sprouts.aisnet.org**

<http://sprouts.aisnet.org/758/2/CompositionalStyles.FullArticle.WithAuthor.Sprouts.pdf>

Sidst tilgået 16.08.2013

**Videnskab.dk**

[http://videnskab.dk/sites/all/files/imagecache/300x/article\\_images/den-hermeneutiske-spiral.jpg](http://videnskab.dk/sites/all/files/imagecache/300x/article_images/den-hermeneutiske-spiral.jpg)

Sidst tilgået 16.08.2013

**Webopedia.com**

<http://www.webopedia.com/TERM/C/CMC.html>

Sidst tilgået 16.08.2013

**Spil**

**Battlefield**, DICE, 2002

**Blur**, Bizarre Creations, 2010

**Bomberman/Dynablaster**, Hudson Soft, 1983

**Buzz!**, Relentless Software, 2005

**Candy Crush Saga**, King, 2012

**Counter Strike**, Valve Software, 1999

**Farmville**, Zynga, 2009

**Gran Turismo**, Polyphony Digital, 1997

**Grand Theft Auto (GTA)**, DMA Design, 1997

**Lost Planet**, Capcom, 2006

**PixelJunk: Monsters**, Q-Games, 2007

**SingStar**, London Studio, 2004

**SongPop**, Freshplanet, 2012

**TV**

**Paradise Hotel**, Mastiff, 2005

**Smagsdommerne**, Danmarks Radio, 2005

**Luksusfælden**, Metronome Productions, 2008

# Bilagsliste

- Bilag 1 Video: "Blur Single" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=fSknG7LRekU](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=fSknG7LRekU)
- Bilag 2 Video: "Blur Multi 2" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=h0SU21DsYfc](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=h0SU21DsYfc)
- Bilag 3 Video: "Blur Multi 4" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=kOmXYanfUjE](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=kOmXYanfUjE)
- Bilag 4 Video: "Bomberman single" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=z63-PjIAIAU](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=z63-PjIAIAU)
- Bilag 5 Video: "Bomberman Multi 4" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=7VMBPTzPvAE](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=7VMBPTzPvAE)
- Bilag 6 Video / interview: "Thomas Holt Krogh interview" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=AlqzNmbWOYs](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=AlqzNmbWOYs)
- Bilag 7 Video / interview: "Rasmus Hermansen interview" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=1IkQ7uQOIk4](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=1IkQ7uQOIk4)
- Bilag 8 Video: "Kommunikationsniveauer - video" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=X4r-LluL9r4](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=X4r-LluL9r4)
- Bilag 9 Audio: "Kommunikationsniveauer - audio" findes også online på:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=1wbps-bvDEO](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=1wbps-bvDEO)
- Bilag 10 Audiointerview: "Thomas Holt Krogh full"
- Bilag 11 Audiointerview: "Rasmus Hermansen full"
- Bilag 10 Model: Das Model
- Bilag 13 Dokument: Kvantitative resultater
- Bilag 14 Billede: Survey xact 1
- Bilag 15 Billede: Survey xact 2
- Bilag 16 Billede: Survey xact 2

