



Press X to start

Argumenter om tildeling af kunststøtte til videospil samt videospils kunststatus

Kandidatspeciale af Louise Faber Lund
Anvendt Filosofi, Aalborg Universitet (AAU, 2018)

STANDARDFORSIDE TIL EKSAMENSOPGAVER

Fortrolig

☐

Ikke fortrolig

☒

Prøvens form (sæt kryds)	Projekt	Synopsis	Artikel	Speciale X	Skriftlig opgave
-----------------------------	---------	----------	---------	---------------	------------------

Uddannelsens navn	Anvendt Filosofi	
Semester	10. semester	
Prøvens navn/modul (i studieordningen)	Kandidatspeciale	
Gruppenummer	Studienummer	Underskrift
Navn Louise Faber Lund	20134796	
Navn		
Navn		
Navn		
Navn		
Navn		
Afleveringsdato	29.05.2018	
Projekttitel/Synopsis titel/Speciale-titel/ opgave nummer	"Press X to Start: Argumenter om tildeling af kunststøtte til videospil samt videospils kunststatus"	
I henhold til studieordningen må opgaven i alt maks. fylde antal tegn	192.000 tegn m. mellemrum á 80 sider	
Den afleverede opgave fylder (antal tegn med mellemrum i den afleverede opgave) (indholdsfortegnelse, litteraturliste og bilag medregnes ikke)	191.656 tegn m. mellemrum á 79,85 sider	
Vejleder (projekt/synopsis/speciale)	Kasper Porsgaard	

Jeg/vi bekræfter hermed, at dette er mit/vores originale arbejde, og at jeg/vi alene er ansvarlige for indholdet. Alle anvendte referencer er tydeligt anført. Jeg/vi er informeret om, at plagiering ikke er lovligt og medfører sanktioner. Regler om disciplinære foranstaltninger over for studerende ved Aalborg Universitet (plagiatregler): <http://www.plagiat.aau.dk/regler/>

Press X to start

Arguments about art funding for videogames and the art status of videogames

Master thesis by Louise Faber Lund

Applied Philosophy, University of Aalborg (AAU, 2018)

Abstract:

This master thesis aims to examine the perceived status of videogames within the arts, and how this status can be established as well as officially recognized, in such a way as to warrant governmental funding as an actual artform. As a starting point, this thesis will be utilizing the governmental art fund, named “Statens Kunstfond”, set intentions behind the financial support program, which primarily entails the communication of art to the Danish people, and the consequent purpose of art resulting from this utilization. With this in mind, this thesis will seek to examine several arguments regarding the influence of aesthetics, on both an interpersonal and a cultural level, in order to assess any aspects of videogames which could be included in a potential discussion regarding the status of this media as an art form.

The intent is to examine the discursive process, wherein a phenomenon becomes conceptualized and is put into a more meaningful context, as well as supporting the idea that aesthetics is essential to the human experience and educational process. Through various philosophical theories and articles from the debate surrounding art, the thesis seeks to support the argument that art is crucial to the human development process, based on the educational effect art has on human beings due to the correlation between aesthetics and morals. The arguments are meant to philosophically support videogame theory from primarily Tavinor and secondarily Webber & Griliopoulos.

Through the analysis of several arguments, both for and against videogames being granted official art status and the potential financial support from the government which follows, this thesis seeks to examine potential criteria which could be used to determine the validity of videogames as art. This includes a look at the qualities of more traditional art forms and viewing videogames through these criteria to find supportive precedence, among other things; as the idea of art as an aesthetic educational tool.

This thesis concludes that the critique of videogames and their place in art, and the opposition to their official acceptance and subsequent financial support, can only be disputed if more research is done into the areas of videogame violence and if an age restriction system is applicated (while acknowledging the moral influence of art). Videogames can be construed as a next step in using art forms to educate, especially with the interactive element, which could be an even more efficient means of communicating art and evoking moral development.

The governmental accept and support of videogames, by Statens Kunstfond, as an artform can be defended by looking at the idea that videogames do in fact seek to educate the Danish people in an optimal manner, by teaching skills and virtues through the process of engaging its audience in a way which is unique and not achievable in a same manner by the current officially accepted artforms.

Keywords: applied philosophy | Statens Kunstfond | art funding | aesthetics | moral | aesthetic education | moralism | videogame | artform | videogame violence | influence | discourse analysis | debate | Tavinor | Webber & Griliopoulos | Bamford | Walton | Currie | Gaut | Dickie | Kant | Thyssen | Plato | moral virtues through art | videogames as an artform | PlayStation | Flower | Horizon: Zero Dawn | inFAMOUS | Dying Light | Witcher 3: The Wild Hunt | the art of videogames | props | make believe | mimesis | fictive narratives | ethicism | quality art | character realism | gaming

1.0 Indledning	1
2.0 Problemfelt	2 – 3
2.1 Problemformulering	3
3.0 Fremgangsmåde og metode	4 – 5
3.1 Metodisk udgangspunkt	4
3.2 Specialets opbygning og indhold	5
4.0 Centrale begreber	6 – 10
4.1 Æstetik	6
4.2 Kunst	6
4.3 Videospil	8
4.4 Moral	9
5.0 Statens Kunstfond og kunststøtte	11 – 18
5.1 Kunstdebatten i Danmark	13
5.2 Kunstfondens virke	15
5.3 Støtteområder, kvalitetskrav og debat	16
Opsamling	18
6.0 Æstetisk dannelse, udvikling og læring	19 – 25
6.1 Æstetisk (ud)dannelse	19
6.2 Æstetisk udvikling	20
6.3 Læring qua fiktive narrativer	23
Opsamling	25
7.0 Æstetik og moral	26 – 35
7.1 <i>Mimêsis</i> og censur af kunst	26
7.2 Det mulige bindeled: <i>ethicism</i>	29
7.3 Metaforisk vold og dets fascinerende moralisme	30
Opsamling	34

8.0 Videospils diskursive tilbliven: mod kunststatus	36 – 72
8.1 Videospils faktuelle historik og udvikling	36
8.2 Videospilskritik: vold	38
8.3 Videospil som kunstform	45
8.3.1 Videospilskunstdebatten	45
8.3.2 Kunstformens paralleller og præcedens	49
8.3.3 Videospils kunststatus	54
8.4 Kunstformens (mulige) dannelseseffekt	61

9.0 Konklusion	73 – 74
-----------------------------	----------------

Referenceliste	75 – 82
Litteraturreferencer	75
Artikelreferencer	77
Hjemmesidereferencer	80
Videospilreferencer	81

1.0 Indledning –

Første gang jeg spillede et videospil og følte en form for æstetisk velbehag, var da jeg i gymnasiet spillede ”Flower” (Thatgamecompany, 2009). Gennem ”Flower” føler man sig i ét med naturen, og dets indirekte narrativ får spilleren til at undre sig over den virkning mennesket har på miljøet. Blot gennem dets mere sanselige styresystem, erfarerede jeg på en helt anden måde, hvordan kunsten påvirkede mig. Dér, foran en PS3 på en varm sommerdag i 2G, fik jeg blikket op for videospils potentiale, bl.a. som kunstform, og hvorledes kunst kan flytte ens perspektiv samt erfaringsgrundlag.

Kunsten er en stor del af vores liv, vores kultur og gives et formål i vores samfund af Statens Kunstfond. Kunstfonden tildeler kunststøtte med formålet at fremme den danske kunst i ind- og udland, hvoraf størstedelen af fondens midler hensigtsmæssigt anvendes til formidlingen af kunsten til børn og unge (Statens Kunstfond; b). Heri anerkender Statens Kunstfond den dannende effekt kunsten har på de danske borgere, hvilket vil vise sig senere i specialet, er en dannelsesproces der har medført en halvering af danskere der aldrig besøger kulturinstitutioner siden kunstfondens start og halvtreds år frem (Jelved, 2014).

Kunst er for nogle en essentiel del af at være menneske – nogle vil endda gå så langt at sige, at: »Art is what defines us, what makes us human.« som Jan Vogler, tysk cellist, mener (BQ; a). Denne holdning deles af flere i den danske kunstdebat, hvilket vil vise sig senere, at kunsten herigennem gives et kulturelt og mellemmenneskeligt formål, som kan danne baggrunden for, hvorledes en kunstform burde modtage kunststøtte.

Hvis man derfor benytter antagelsen, at kunsten bibringer udviklingen af mennesket og nærmest danner mennesket, så gives kunstformer en funktion og et formål. Videospil er dog ikke en alment anerkendt kunstform – endnu. Hvis videospil udviser nogle af de samme tendenser for dannelse gennem kunsten, som de traditionelle kunstformer Statens Kunstfond tildeler kunststøtte, så opstår der her et interessant problemfelt. Er videospil kunst? Og hvis ja, burde kunstformen tildeles kunststøtte? Dette udgør baggrunden for den kommende undersøgelse.

Press X to start



2.0 Problemfelt –

Statens Kunstfond blev oprettet i 1964 og har som dets overordnede formål at fremme dansk kvalitetskunst i Danmark og i udlandet (Statens Kunstfond; a). Desuden er kunstfondens hensigt, via 82 procent af fondens midler, at udvikle og styrke den kreative læring hos børn og unge, samt initiering af kunstneriske initiativer som kan gavne fremtidens generationer (Statens Kunstfond; c: 7 – 11). Dog har Statens Kunstfond ikke optaget en ny kunstform, hvori der kan tildeles kunststøtte gennem, siden 1994 (Statens Kunstfond; a). Heraf opstår spørgsmålet: kan man argumentere for en ny kunstforms optagelse til tildeling af kunststøtte, via den effekt kunstformen kan have dannelsesmæssigt på samfundet qua præcedensen de allerede optagede kunstarter sætter?

Statens Kunstfond giver kunsten, eller specifikt kvalitetskunsten, et formål, qua kunstfondens virke. Kunstfondens eget fremsatte formål er som sagt at fremme dansk kunst i ind- og udland, og heri indgår en hensigt, hvorefter kunsten skal formidles optimalt til danskerne med fokus på børn og unge. Det er her at Statens Kunstfond giver kunsten et formål, qua den effekt som formidlingen indebærer – hvilket uddybes senere.¹ Men så opstår spørgsmålet også om kunsten gives et formål i kunstdebatten eller heri modtager anden form for anerkendelse.

Ét argument gives af Allis Helleland, fhv. direktør for Statens Museum for Kunst som mener, at kunsten skal skabe debat. Helleland mener, at: »Der skal være debat, når vi sætter tingene på spidsen. Hvis det hele er pænt og ufarligt, tjener vi ikke vores pligt. Udebliver debatten, kan vi lige så godt nedlægge kunstfonden, for så støtter vi den forkerte kunst.« (Hornemann, 2006). Hvis man følger Hellelands argument om at kunst skal skabe debat, for at man kan berettige dets tildeling af kunststøtte, således at det nærmest pejler hvad der er kunst, så kan man passende tage en – i nogle kredse – nyetableret kunstform der har været meget kritiseret og debatteret om hvorledes den påvirker børn og unge: videospil.

Heraf opstår i forlængelse en undren over, hvorledes noget overhovedet opnår status som kunst og derved hvorledes en hel kunstform opstår. Dog for at indsnævre emnet vil der i stedet undersøges argumenter for og imod videospils kunststatus, og inkorporeres den anvendte anskuelse i uddybelsen af centrale begreber senere.² Derved for at kunne undersøge argumenter for og imod om videospil kan modtage kunststøtte, skal der også undersøges argumenter vedr. videospils kunststatus, samt medtage hensigten og formålet med kunsten i disse overvejelser.

¹ Se 5.

² Se 4.2

2.1 Problemformulering –

Når man accepterer antagelsen, at Statens Kunstfond giver kunst et dannende formål, qua tildelingen af kunststøtten via den hensigt kunstfonden har med formidlingen af kunsten, så kan dette udgøre et udgangspunkt for hvilke kvalitets- og kunstpræmisser som skal opfyldes for, at en ikke-anerkendt kunstform – i den forstand at denne ikke støttes – kan modtage kunststøtte. Fokusset er her på videospil som en kunstform, og de givne argumenter man kan fremsætte for og imod tildelingen af kunststøtte, samt anerkendelsen af kunstformens kvalitet, qua Statens Kunstfonds hensigt og formål med kunststøtte.

Problemformuleringen lyder derfor således:

Hvilke argumenter kan man, qua Statens Kunstfonds formål og/eller hensigt med kvalitetskunsten, fremsætte for eller imod tildelingen af kunststøtte til videospil?

3.0 Fremgangsmåde og metode –

Heri vil udformningen af dette speciale forklares qua det metodiske udgangspunkt samt dets opbygning og indhold. Det metodiske udgangspunkt udgør tilgangen i besvarelsen og undersøgelsen af problemformuleringen. Afslutningsvist redegøres baggrunden for specialets opbygning og indhold, således relevansen af afsnittene bliver uddybet qua hensigten de indebærer. Først skal det dog nævnes gennemgående i specialet, at hvis der ikke fremgår en uddybet profession, når en ny person introduceres løbende, er der tale om en eller flere filosoffer.

3.1 Metodisk udgangspunkt –

Det metodiske udgangspunkt heri er diskursteoretisk. Diskursteorien undersøger hvorledes diskurser er en social praksis, hvori betydninger formes om fænomener og vores erkendelse af dem (Sonne-Ragans, 2013: 118). Ifølge f.eks. Michel Foucault produceres viden gennem sproget; hvilket vil sige, at når fænomener og sociale praksisser gives betydning gennem sproget, så bliver de diskursivt formet (Barker, 2012: 91). Diskursteorien opererer altså ud fra antagelsen af, at vores virkelighed ikke findes i en objektiv forstand, men at den derfor konstrueres gennem sproget (Sonne-Ragans, 2013: 118). Diskurser viser derfor, kort sagt, hvorledes mennesket – i interaktionen med hinanden gennem sproget – erkender virkeligheden.

For at undersøge argumenterne, man kan fremsætte for og imod tildelingen af kunststøtte; skal man også undersøge hvorledes den diskursive opfattelse er om kunstens betydning for samfundet og hvorledes videospil erkendes som en kunstform på nuværende tidspunkt. Heraf benyttes diskursteorien som et metodisk udgangspunkt. Dette er muligt, da der ifølge Søren Harnow Klausen, skabes filosofiske metoder indenfor den valgte tradition man behandler (Klausen, 2004: 148 – 149). Da undersøgelsen heri forgår ifm. en filosofisk kulturanalyse af hvorledes en kunstform 'formes' – så medfølger qua dets diskursive teoretiske udgangspunkt, en metodisk tilgang.

Det diskursteoretiske metodiske udgangspunkt anvendes heri, qua undersøgelsen af div. artikler mhp. at undersøge den diskursive optik om kunstens betydning i kultur og samfund, samt hvorledes det diskursive betydningssystem omkring videospil er formet, når kunstformen ikke definitivt er anerkendt i Danmark endnu – generelt og som kunstform. Kort sagt undersøges debatterne for at se om der er en form for konsensus i opfattelserne omkring kunsten, og for at se hvilke argumenter der støtter disse diskursive opfattelser og anskuelser (Sørensen et al., 2010: 86).

3.2 Specialets opbygning og indhold –

Besvarelsen af problemformuleringen vil kræve flere forskellige argumenter i undersøgelsen om bl.a. kunstens plads i samfundet, hvilken virkning kunst kan have på mennesket, samt moralens og æstetikens sammenspil qua antagelsen via Statens Kunstfonds hensigt med formidlingen af kunst.

Indledningsvist kræves derved visse begrebsudredninger, af hvilke kan være grundlæggende ifm. senere teori samt udreder forforståelser. Dette omhandler i **afsnit 4**, begreberne: *æstetik*, *kunst*, *videospil* og *moral*. Heraf vil der benyttes div. definitioner, dog mere uddybende ifm. kunstbegrebet, med teori fra George Dickie og Immanuel Kant.

Dernæst, i **afsnit 5**, vil Statens Kunstfonds virke undersøges og granskes for den virkning og betydning fonden har qua kunststøtte af div. kunstneriske områder i samfundet. Et andet aspekt der yderligere indgår i denne redegørelse, er kunstdebatten, mere specifikt: kunstdebatten i Danmark, der kan pejle mod den diskursive opfattelse. Det er dette afsnit – via Statens Kunstfonds formål og hensigt med kunststøtte samt kunstdebattens – der agerer som et springbræt til resten af specialet.

Afsnit 6 omfatter baggrunden for hvorledes Statens Kunstfond har et formål med tildelingen af kunststøtte, da dette netop skinner gennem en rapport – initieret af Statens Kunstråd, udfærdiget af Anne Bamford, en professor der forsker i bl.a. kunst og uddannelse – som er resultatet af forskning af effekten i børn og unges møde med kunsten. Forud for undersøgelsen af rapportens argumenter for hvorledes en introducering af kunst tidligt hos børn og unge er attråværdigt, skal der dog først undersøges hvorledes *æstetisk uddannelse* begrebsliggøres vha. kunsthistorikeren Tracie E. Costantino. Sidst i afsnittet undersøges hvorledes man kan lære gennem fiktive narrativer, som er essentielle i videospil, vha. Kendall Waltons og Greg Curries teorier om *make-believe* og karakterrealisme.

I **afsnit 7** undersøges forholdet mellem moral og æstetik hos mennesket og i kunstværker. Først vha. Platons begreb om *efterligning*, derefter Berys Gauts bindeled mellem moral og æstetik i kunstværker, og afslutningsvist Ole Thyssens bagvendte moralisme qua voldeligt indhold i værker.

Afsnit 8 agerer som et analyse- og diskussionsafsnit, hvoraf de relevante elementer, for at kunne besvare problemformuleringen, vil blive behandlet. Fokuset vil her primært være på Grant Tavinors argumenter fra ”The Art of Videogames” fra 2009 og sekundært på Jordan Erica Webbers & Daniel Griliopoulos’ ”Ten Things Video Games Can Teach Us” fra 2017, samt div. artikler og anden teori til yderligere uddybelse. Desuden vil tidligere behandlet teori anvendes i dette afsnit, heraf i forlængelse samt paralleliseret til teori der undersøges løbende. De særegne videospilsbegreber, som benyttes heri, bliver ligeledes uddybet løbende i fodnoterne.

4.0 Centrale begreber –

Nedenfor vil de centrale begreber, der udgør baggrunden for dele af specialet, defineres. Definitionerne omfatter begreberne: *æstetik*, *kunst*, *videospil* og *moral*. Definitionerne vil forhåbentligt modarbejde misforståelser, der kunne opstå i den videre læsning, på baggrund af div. forforståelser man kunne besidde.

I gennemgangen af begreberne nedenfor, vil der udover relevant teori anvendes definitioner fra ”Den Danske Ordbog” og ”Urban Dictionary”, som vil tilføre en nærmere generel uddybelse af begreberne på hhv. ordbogsmanér og dagligdagssprog. Forhåbningen heri er, at det vil medføre mere afrundede definitioner på dagligdagssprog.

4.1 Æstetik –

Æstetik betyder: sansning, stemning og følelse (Lübcke et al., 2010: 744). Begrebet blev udviklet af Alexander Baumgarten i midten af 1700-tallet, hvoraf begrebet refererede til sansemæssig viden. Senere anvendte Baumgarten begrebet ifm. hvorledes man opfatter skønhed qua sanserne, specielt i kunst. Selvom Baumgarten kreerede begrebet, så er det dog Kant som står i spidsen for denne disciplins videre teoretiske udvikling (Goldman, 2005: 181).

Kant applikerede selv begrebet til domme om skønhed i kunst og i naturen (Kant, 2013). Æstetik er en selvstændig disciplin indenfor filosofien, hvoraf der undersøges hvordan skønhed kan defineres, hvorledes det kan erfares og gennem hvad (f.eks. kunst eller natur). I dagligdagssprog defineres æstetikbegrebet som når man finder noget appellerende sansemæssigt, at noget er smukt og omfatter en form for inkorporeret behagelighed (Urban Dictionary; a).

4.2 Kunst –

Når man slår *kunst* op i et filosofileksikon står der blot: »se æstetik« (Lübcke et al., 2010: 403). Altså virker begreberne nærmest synonyme med hinanden. En præmis for kunst, kan man rationalisere, er derfor at det er æstetisk, dvs. at det besidder en form for æstetisk appel. Men dette siger dog ikke reelt noget om processen, hvori et objekt bliver til kunst eller hvorledes man vurderer dette. Dette speciale vil derfor benytte Dickies kunstdefinition og Kants *æstetiske dømmekraft*. Først uddybes Dickie nedenfor.

I ”Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis” definerer Dickie to egenskaber ved kunst, som tilsammen udgør hvorledes noget kan klassificeres som kunst. Dickie skriver:

A work of art in the classificatory sense is (1) an artifact (2) a set of the aspects of which has had conferred upon it the status of candidate for appreciation by some person or persons acting on behalf of a certain social institution (the artworld). | (Dickie, 1974: 431)

Umiddelbart er kunstobjekter altså menneskeskabte genstande af kulturel betydning der, opnår en status qua medlemmer af den sociale institution, *the artworld*, med hensigt på anerkendelse som værende kunst.³ Dickies definition kræver dog yderligere uddybelse af hhv.: hvordan man tildeler statussen, hvordan medlemmer kan agere på vegne af deres institution og hvad anerkendelse omfatter.

Status tildeles ligesom en kriminel modtager sin dom eller en studerende modtager sit diplom – en institution, og dets 'medlemmer', tildeler en status qua div. bevæggrunde, der er passende indenfor den givne institution. Heraf kan kunstværk tildeles kunststatus qua medlemmer af *the artworld* (Dickie, 1974: 431). Medlemmer er fra alle lag i kunstverdenen; både kunstnere, galleriarbejdere, kritikere, scenearbejdere, kunstmuseumsgæster osv. Desuden mener Dickie, at: »every person who sees himself as a member of the artworld is thereby a member.« og alle selvudnævnte medlemmer kan ligeledes tildele en genstand denne status (Dickie, 1974: 431).

Baggrunden for en genstands tildeling af status samt hvorfor en genstand burde anerkendes som kunst, findes i Dickies uddybelse af, at der med 'appreciation' menes: »in experiencing the qualities of a thing one finds them worthy or valuable.« (Dickie, 1974: 433). Altså vil et medlem, qua indgåelse i *the artworld*, kunne vurdere om en genstand fortjener anerkendelse.

Statussymboler sammenligner Dickie med ægteskabet, da man umiddelbart ikke ville kunne skelne mellem en gift eller ugift person uden vielsesringens symbolisme; hvis det heraf er tilfældet at ægteparret benytter sig af traditionen. Ligeledes er der en vis symbolisme der afslører genstandes kunststatus – f.eks. kunstmuseer (Dickie, 1974: 432). Dog, ligesom med mangel på vielsesring, kan man stadig være i tvivl om en genstands status, og derefter må man ty til at undersøge statussen nærmere. Man skal dog påpege, at blot fordi en genstand opnår denne status, er det ikke lig med et kvalitetsstempel – statussen ændrer ikke på om kunsten er god eller dårlig.

Dickies kunstmæssige institutionaliseringsproces omfatter også *ready-mades*. Disse naturskabte eller menneskeskabte *ready-mades*, f.eks. et pissoir⁴ eller en sten, kan tildeles kunststatus af et medlem af *the artworld*. Begrundelsen herfor er, at man kan nytænke eksisterende genstande som kunst ved at tage dets

³ *appreciation*: jeg benytter mig af denne oversættelse, da *værdsættelse* kunne lede tankerne hen imod profit-hensigter, hvoraf Dickie efter min mening, mener at et kunstværk nærmere skal *anerkendes* for sin betydning qua værdien i dets status.

⁴ Marcel Duchamps "Fountain" fra 1917; en pissoirkumme med signatur.

sociale kontekst i betragtning (Dickie, 1974: 30). Dette kan betyde, at når kunst eller et kunstområde opnår denne status, så kan det muligvis have haft disse egenskaber længe – blot uden den officielle status, samt så har en genstand, der tidligere ikke har haft statussen, mulighed for at opnå denne kunststatus på et senere tidspunkt.

Medlemmer af *the artworld* kan altså tildele genstande kunststatus på baggrund af kvaliteter, der dømmes værdige og anerkendende for denne status. Desuden, hvis man ikke selv er medlem af *the artworld*; så må man nærmest godtage vurderingerne – både af kunst der er lavet hensigtsmæssigt som kunst og *ready-mades* – og anerkende symbolernes herigennem statusgivende effekt. Her er Kant dog ikke helt enig.

Ifølge Kants værk ”Kritik af dømmekraften”, er det kunstsønne kun rent æstetisk hvis det ikke har et formål⁵ eller interesser⁶ tilknyttet, da disse blot vil påvirke renheden af den æstetiske dom (Kant, 2013). Kunst skaber nemlig et *æstetisk velbehag*, der indgår i dommen, qua erkendelsesevnerne – *fantasi* og *forstand* – spil, og disses spil er friere hvis formen, der iagttages, er formålstjenlig for dømmekraften og ikke pirrer eller forestiller (Kant, 2013: §1 og §13 / Jørgensen, 2010: 194 – 198). Andet end rent æstetisk velbehag strider imod dømmekraftens virke; at foretage rene smagsdomme. Hvilket det muligt ville gøre, hvis man foretager dommen qua *the artworlds* statussymboler.

Men da æstetiske domme er subjektive samt almengyldige, kan disse formidles og bifaldes af andre (Kant, 2013: §22 og §32 / Jørgensen, 2010: 194). En dom kan ikke falsificeres; blot henlede andre til at foretage sin egen dom (Kant, 2013: §32 / Thyssen, 1998: 35). Hvilket betyder, at det er op til iagttageren at godtage kunststatus på egne præmisser. Desuden giver ’smagens’ indblanding i bedømmelser, f.eks. qua *the artworlds* symbolistiske ageren, blot værket et socialt formål og leder væk fra at kunne foretage en ren smagsdom (Thyssen, 1998: 36). Så selvom en institution fremmer sin egen ’smag’; så burde man stadig foretage sine egne domme.

4.3 Videospil –

Videospil består i sig selv af to begreber: *video* og *spil*. ’Video’ betyder: »(digitalt) lagret billed- og lydoptagelse der kan fremvises på en skærm« og ’spil’ betyder: »adspredende eller underholdende aktivitet

⁵ *formål uden formål*: at man ser kunstens form samt anerkender dens kommunikation med ens følelser og ikke blot fokuserer på et kunstværks praktiske formål. Ifm. det kunstsønne er dette at efterkomme menneskets smag (Kant, 2013: §10 / Thyssen, 1998: 25).

⁶ *behag uden interesse*: kunstværker må gerne rejse et æstetisk velbehag, men dog ikke skabe en yderligere interesse (Kant, 2013: §2). Som f.eks. qua pirringer hvis et kunstværk nærmer sig det sanselige. Kant mener bl.a., at: »pirringer [virker] forstyrrende på smagsdommen, hvis de tiltrækker sig vor opmærksomhed som bedømmelsesgrund for det skønne.« (Kant, 2013: §14). Dette omfatter desuden at kunstværker er renlivet æstetiske, hvis de ikke forestiller eller fralærer noget (Thyssen, 1998: 26).

der udføres efter fastlagte regler og med forskelligt udstyr og rekvisitter, fx kort, brikker eller terninger; det at udføre en sådan aktivitet« (DDO; a – b). Men så ligetil er videospilsbegrebet ikke at definere. ”Den Danske Ordbog” definerer videospil, som: »spil der spilles ved hjælp af et særligt elektronisk apparat, ofte tilsluttet et fjernsynsapparat« (DDO; c). Begrebet blev tilføjet i 1974. Med ’særligt elektronisk apparat’ kan man rationalisere at der nok ikke er tale om fx en brødrister, men nærmere et elektronisk apparat der indebærer funktionen at kunne ’spilles’ på. Med ’fjernsynsapparat’ er der nok tale om en skærm der giver visuelle, som auditive, stimuli – det defineres dog som: »apparat der kan modtage tv-signaler og omsætte dem til bevægelige billeder på en skærm og tilhørende lyd i apparatets højttalere« (DDO; d). Der er nok mere hjælp af hente, i en mere filosofisk definition af videospilbegrebet, nedenfor.

I ”The Art of Videogames” definerer Tavinor selv *videospil*, som:

X is a videogame if it is an artifact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule and objective gameplay or interactive fiction.
| (Tavinor, 2009: 26)

Et videospil er altså en menneskeskabt kulturel genstand af en digital karakter, som er et medium for underholdning, og der underholder gennem givne regler samt objektiver og/eller interaktive fiktioner (dvs. gennem et narrativ).

”Urban Dictionary” definerer dog videospil som: sjovt, interaktiv underholdning, den bedste opfindelse og som et medium der giver medrivende oplevelser (Urban Dictionary; b).

Videospil er ligeledes en samlebetegnelse for alle typer af digitale spil man tilgår visuelt og auditivt. Spilelementet udgøres af hvorledes videospillets mekanismer er designet (dvs. qua dens regler eller narrativ), og tilgås interaktivt vha. en mus eller en kontroller (Tavinor, 2009). F.eks. hos PlayStation er ’X’ en knap der starter de fleste spil og ’O’ er kommandoen for ’tilbage’. Begrebet er en samlebetegnelse for mange former for digitale spil, f.eks.: arkadespil, computerspil, konsolspil (f.eks. PlayStation, Switch, Nintendo) og VR-spil (f.eks. HTC-Vive eller Oculus Rift).

4.4 Moral –

Nogle anser begreberne *moral* og *etik* nærmest som synonymer, men dette er dog ikke tilfældet. Etik undersøger *det gode*, og hvad der, i relationerne til andre mennesker, kan defineres som rigtigt eller forkert. Moral fortæller mere om en persons individuelle karakter, hvoraf dennes udgøres af div. elementer

defineret af etiske teorier. Etikken kan derved fordre moralske normer og opfattelser i skelnen mellem rigtigt og forkert. (Christensen, 2011: 7 – 8). I dagligdagssprog defineres moral som; når man altid prøver at træffe det rigtige valg og handle korrekt (Urban Dictionary; c).

En måde hvorpå man kan undersøge moralske overbevisninger, samt opnå empirisk data til yderligere forståelse af moral og baggrund til vurderinger af rigtigt eller forkert, er qua *moralske dilemmaer* (Christensen, 2011: 12). Tankeeksperimenterne er her behjælpelige i at undersøge hvorledes individer tænker, når de stilles overfor et moralsk problem. Det kan vise hvilket moralsk grundlag et individ besidder instinktivt (Webber & Griliopoulos, 2017: 5).

Et vigtigt aspekt af moralske dilemmaer er, at de netop blot er tankeeksperimenter, da dét at stille et individ direkte i det situationelle dilemma ville være uetisk (Webber & Griliopoulos, 2017: 5). Besvarelsen har derved ingen reelle konsekvenser – hvilket kan påvirke ens besvarelse, da man kun kan argumentere sine bevæggrunde teoretisk. Dette vil blive undersøgt nærmere senere i specialet.⁷

⁷ Se 8.4

5.0 Statens Kunstfond og kunststøtte –

Statens Kunstfond fik sin start i 1964, og blev dannet på grundlag af et ønske om at sikre kvalitetskunsten – specielt grundet at moderne kunst ikke kunne klare sig selv økonomisk på daværende tidspunkt, da den brede befolkning ikke værdsatte den (Hornemann, 2006). Formålet med States Kunstfond er, og har altid været, at fremme dansk kunst i både ind- og udland. Kunstfonden støttede i sin begyndelse kun billedkunst, litteratur og musik. I 1969 blev Kunsthåndværk og Design tilføjet, og i 1978 ligeledes arkitektur. Senere, i 1994, blev film og scenekunst også omfattet i kunstfondens støtte (Statens Kunstfond; a). Man skal her have in mente, at der altså ikke er blevet tilføjet flere kunstområder til kunstfondens støtte siden 1994.

I 2013 blev Statens Kunstfond slået sammen med Statens Kunstråd og udgør nu det nye Statens Kunstfond, pr. den 1. januar 2014 til nu (Statens Kunstfond; a). Statens Kunstfond rådede i 2017 over 540 millioner kroner, hvoraf i 2016, gik 82 procent til formidlingen af kunst til børn og unge, 15 procent til arbejdslegater til kunstnere og 3 procent til kunstområde-udvalgenes egne initiativer (Statens Kunstfond; b). Kunstfondens arbejde foregår primært i 12 udvalg, som går på tværs af de div. kunstområder og institutioner, der årligt modtager og behandler 12.500 ansøgninger fra kunstnere, kunstnergrupper, kunstformidlere og kunstinstitutioner, hvoraf der årligt tildeles mere end 6.500 tilskud (Statens Kunstfond; a – b – c: 5).

Hensigten – med tildelingen af midlerne til formidling af kunst til børn og unge – er at udvikle og styrke deres kreative læring, hvoraf forhåbningen er, at formidlingen af kunst samt andre kunstneriske initiativer ligeledes vil komme de kommende generationer til gode (Statens Kunstfond; c: 11). Formålet med kunststøtten fremstår heraf som værende et decideret dannelsesprojekt, og dette etableres qua en sikring af kvalitetskunsten (Statens Kunstfond; c: 5). Dette vil undersøges nærmere senere.⁸

Det er selve den kunstneriske kvalitet som afgør om man får støtte, hvilket er fondens kriteriegrundlag, og det som udvalgene bedømmer qua udvalgenes egne kvalitetskriterier (Statens Kunstfond; a). Udvalgene er her med til at sikre at danskernes skattekrone bliver brugt på kunst af høj kvalitet (Statens Kunstfond; b). Statens Kunstfond vurderer derved, hvad der er kvalitetskunst på danskernes vegne i ind- og udland. Statens Kunstfonds kvalitetssikring og kvalitetskrav bliver bl.a. taget op i kunstdebatten, hvilket uddybes i næste afsnit.⁹

⁸ Se 5.3 og 6.2

⁹ Se 5.1

Fhv. kulturminister, Per Stig Møller, udtalte sig i 2010, ifm. et seminar om Statens Kunstfond og Statens Kunstråd, om rollen kunst spiller i menneskets dannelse. Møller sagde:

Kender vi ikke kunsten, litteraturen, filmhistorien, får vi begrænset vores medmenneskelige erfaring til det umiddelbart oplevede. Det kan aldrig blive så omfattende, som det en alsidig kunstindsigt bibringer. Kunsten viser os de evige menneskelige problemer, vi alle slås med: kærlighed, ambitioner, had, kamp, jalousi og død. | (Rasmussen, 2010)

Ifølge Møller er kunst en essentiel del af vores forståelse af verden, da kunst giver nye perspektiver og nye forståelsesformer. Kunsten er altså, på et eller andet plan, en måde hvorpå mennesket kan dannes (Rasmussen, 2010).

Kunststøtten har medført, at der er en lang række af kunstværker på kunstmuseer og i det offentlige rum, hvilket har resulteret i, at der er en bredere kunstforståelse i samfundet (Hornemann, 2006). Dette har desuden været meddelagtig i at nedbryde skellet mellem, hvad den brede befolkning og kunstverdenen mener er god kunst. Kunstfonden har, ifølge Allis Helleland der er fhv. direktør for Statens Museum for Kunst, opdraget danskerne til at synes om samtidskunsten (Hornemann, 2006). Danskerne er, ifølge dette, nu nærmest vant til at opleve kunst i bybilledet, og vi besidder muligvis qua dette alle en basal grundforståelse af kunsts værdi kulturelt.

Dannelsesprojektet, som Statens Kunstfond har startet, er evident af en kulturvaneundersøgelse, foretaget jævnligt siden kunstfondens start, der viser en stigning på 36 procent af borgere der nu går på kunstudstillinger, ser ballet, går i teatret osv. Dette betyder ligeledes, at der er sket en halvering af hvor mange danskere der før i tiden aldrig deltog i kulturinstitutionernes virke fra 1964 til 2014 – en halvering på blot 50 år (Jelved, 2014).

Fordelene af kunststøtten gavner dog ikke kun samfundet og dets borgere, men giver også kunstneres bedre eksistensvilkår (Hornemann, 2006). De mest betydningsfulde og fremtrædende kunstnere kan endda også modtage en livsvarig og årligt udbetalt ”hædersydelse” (Statens Kunstfond; c: 13). Denne hædersydelse er dog kritiseret på baggrund af dens livsvarige funktion; specielt når den tildeles til yngre kunstnere (Nielsen, 2016).

Afslutningsvist, og et eksempel på hvilke kvalitetskriterier som udvalgene kan bedømme ansøgninger ud fra, heraf qua projektstøtteudvalget for Kunsthåndværk og Design, vurderer udvalget heri f.eks. om ansøgere udviser: 1) Sikkerhed i håndværket og eget formsprog. 2) Et professionelt og reflekteret forhold til materialer, kontekst, tradition og samtid. 3) En eksperimenterende indfaldsvinkel til arbejdet, omsat til overbevisende projekter og/eller produkter (Statens Kunstfond; c: 8).

5.1 Kunstdebatten i Danmark –

Disse foregående aspekter ifm. kunststøtte, er dog også baggrund for debat. Kvalitetskravet, i bedømmelsen af ansøgningerne og div. emner, har været underlagt debat siden kunstfondens start. I kunstdebatten er der nemlig delte meninger om bl.a. kvalitetskravet, kunstnerprofessionen som faggruppe og om selve tildelingen af skattekronerne til de div. kulturinstitutioner; herunder Statens Kunstfond.

I div. forslag, hvoraf der kræves at Statens Kunstfond nedlægges, udgør det største argument, hvad enten det omhandler regionalisering eller decentralisering af kunststøtten, at man blot vil sikre den bedst mulige kvalitet (Schmidt-Rasmussen, 2009 / Ahrendtsen, 2017). Christian Schmidt-Rasmussen, fhv. udvalgsmedlem i Statens Kunstfond, skrev om kvalitetskravet, at: »De kriterier, der dømmes efter, er pænt mangfoldige, men et af de ret åbenlyse er, om pågældende kunstner *bidrager*.« (Schmidt-Rasmussen, 2018). Problemet, uddyber Schmidt-Rasmussen, er, at kvalitetsbegrebet er svært at redegøre for, mhp. at vurdere om kunst er godt eller dårligt; man skal nemlig besidde en viden som kun indviede har. Men hvorledes man opnår denne viden kan ikke besvares, ifølge Schmidt-Rasmussen, der uddyber: »Det er en initiering, en optagelse i et broderskab. Det handler ikke om kvalitet eller geni.« (Schmidt-Rasmussen, 2018).

Gitte Ørskou, fhv. bestyrelsesformand for Statens Kunstfond, mener, at man skal stole på kunstfondens udvalgs beslutninger, da midlerne udelukkende bliver tildelt hvor man mener at kvaliteten og udviklingen er højest (Ørskou, 2016). Man skal, ifølge Ørskou, stole på, at fagfolkene vil gøre deres bedste for at prioritere kulturen, og at tildelingen gennem udvalgene gøres med hensigt på kvalitet; i stedet for at fastlåse midlerne indenfor bestemte institutioner – som f.eks. Dansk Folkepartis forslag om at tage 20 millioner fra Statens Kunstfond og fastlåse dem til musikskoler (Carstensen, 2016).

Alex Ahrendtsen, fra Dansk Folkeparti, mener dog, at kvalitetsbedømmelserne lider under hvorledes kunstfonden befinder sig i hovedstaden (Ahrendtsen, 2017). Dette har også medført debat om det også er derfor at området modtager mest kunststøtte end i resten af Danmark – andre mener dog, at begrundelsen er, at der blot bor flest kunstnere i hovedstaden (Jelved, 2014). Ahrendtsens argument er følgende:

En regional spredning vil dermed medføre, at vi får flere øjne til at vurdere ansøgningerne. Der vil komme flere lokale farver ind over kunsten. Det er jo ikke sikkert, at man har samme tilgang til kunsten og kulturen i Sønderjylland som i København. | (Ahrendtsen, 2017)

Den næste debat som kort fremhæves, omhandler selve kunstnerprofessionen. Det har været debatteret, at kunst- og kulturarbejdere skal anerkendes som en professionel selvstændig faggruppe, hvilket forhåbentligt kunne gøre faggruppen mere gunstig – som i Finland hvor man betaler mindre skat og i Irland hvor man slet ikke skal betale skat som kunstner (Lewis, 2007). F.eks. findes *kunstner* ikke som profession på Jobcentret. Der er her belæg for hvorfor de 15 procent af kunstfondens midler er nødvendige som en økonomisk drift for kunstnernes produktioner. Megen kunst ville muligvis ikke blive skabt blot fordi det ikke er økonomisk gunstigt (Lewis, 2007).

Debatten om skattepengenes støtte af kunstnere affødte, med Peter Rindal i spidsen med 54.000 underskrifter fra vrede borgere, *rindalismen* (Hornemann, 2006). Rindalisme betyder »modstand mod eller afstandtagen fra offentlig økonomisk støtte til kunstnere og kunstkøb« (DDO; e). Der dog stadig debat om skattekroners anvendelse i nyere tid, men ikke helt 'rindalistisk'. I en undersøgelse, foretaget af Megafon på vegne af Politiken i 2015, viser det sig, at 51 procent af danskerne mener, at der skal bruges færre eller meget færre penge på div. kulturinstitutioner ift. de nuværende midler. 38 procent mener, at den nuværende mængde af midler til kulturinstitutionerne skal bevares og 5 procent mener, at der skal anvendes flere eller mange flere midler (Brovall et al., 2015).¹⁰

Over halvdelen af danskerne anser altså kulturinstitutionerne som værende spareområder – nok fordi det ikke som sådan er 'nødvendigt', som Rune Stubager, professor i statskundskab ved Århus Universitet, formulerer således: »Kulturen er et spareobjekt, der for mange vælgere er *nice to have* og ikke *need to have* sammenlignet med tunge velfærdsområder som sygehuse, undervisning og daginstitutioner« (Brovall et al., 2015). Præciseret mener vælgerne, at der primært skal skæres i kunststøtten til kunstnere og forfattere, sekundært opera samt ballet, og allersidst skal der nedprioriteres besparelser hos kunstmuseer og produktion af danske film (Brovall et al., 2015).

Der sættes derfor spørgsmål ved hvorfor kunstområderne overhovedet skal modtage så substantielle midler hvis borgerne er så modvillige. Hertil svarede Bertel Haarder, fhv. kulturminister, at: »Det skal vi, fordi vi ikke skal have flertalstyranni.« og uddyber, at blot fordi et flertal, er af en anden mening, skal det ikke påvirke støtten og håber, at: »eliten smitter af på bredden« (Brovall et al., 2015). Haarder er altså også af den overbevisning at kunststøtte er dannende for den brede befolkning; at betydningen af kunsten, i bevarelsen og støtten af kunst, vil 'smitte' af.

¹⁰ Undersøgelsen blev foretaget ifm. foreslåede nedskæringer af Dansk Folkeparti.

Der er altså flere debatområder i kunstdebatten, men det blotte aspekt af, at der overhovedet er debat, er vigtigt. Ifølge Helleland er al debat netop essentiel for kunst. Helleland mener, at:

Der skal være debat, når vi sætter tingene på spidsen. Hvis det hele er pænt og ufarligt, tjener vi ikke vores pligt. Udebliver debatten, kan vi lige så godt nedlægge kunstfonden, for så støtter vi den forkerte kunst. | (Hornemann, 2006)

Faren her ligger altså ikke i, at der er megen debat, men nærmere, at hvis debatten forstummer; så er kunsten muligvis ikke værd at støtte. Synspunktet her deles af Tavinor og vil uddybes senere.¹¹

Betydningen af kunststøtte er dog klar, ifølge fhv. formand for Statens Kunstråd, Mads Øvlisen:

Kunsten er af afgørende betydning for en fornyende samfundsdebat. Kunsten skal ryste vores vanetænkning. Den skal åbne døre og prøve grænser og dermed lægge et bredt fundament, der gør os åbne for at få flyttet vores virkelighedsopfattelse. Den skal berige os. | (Rasmussen, 2010)

5.2 Kunstfondens virke –

I debatten, om hvad kvalitetskunst betyder stilles, der også spørgsmålstejn ved hvilken betydning dette har ifm. kunsts værd, hvis det ikke kan klare sig selv; dvs. uden kunststøtte (Hornemann, 2006). Er det kun Statens Kunstfond som kan være smagsdommerne? Er kunst kun 'kunst' hvis det har en vis form for værdi qua kvalitetskravet?

Hvis man for en stund vender tilbage til Dickies teori om tildeling af status som kunst til genstande, qua medlemmer af *the artworld* – uddybet tidligere i afsnit 4.2 – kan man her reflektere yderligere over hvorfor Statens Kunstfond lige præcis støtter kunstmåderne: billedkunst, litteratur, musik, kunsthåndværk og design, arkitektur, scenekunst og film. Opsamlingsmæssigt kan man først påpege, at Statens Kunstfond i sig selv udgør en institutionaliseringsproces på vegne af *the artworld*, samt at de ligeledes bedømmer, at der er kvaliteter der bærer en vis værdi og fortjener anerkendelse; her qua kunststøtte. Hvis man kort vender Kants teori, så gøres disse domme mulige *qua æstetiske dommes almengyldighed*, hvorefter man derved ikke kan falsificere Statens Kunstfond domme; blot foretage sine egne. Men man kan dog undre sig over, om tildeling af kunststøtte ikke blot er et smagspres på danskerne – konstrueret af kunstfondens egen, ifølge Haarder, elitære smag.

¹¹ Se 8.3.1

Tilbage til kunstområderne – som udgangspunktet, mener Dickie, at nærmest alt kan opnå status som kunst, men at det dog ikke bærer nogen betydning for genstandens kvalitet; altså er der god som dårlig kunst (Dickie, 1974: 432). Statens Kunstfonds virke er at støtte op om kvalitetskunsten, og dette betyder at den 'gode' kunst støttes; hvis man bruger denne tankegang, kan man sige det samme om kunstområderne der indgår i kunstfonden. Hvilket betyder, at de kunstområder der støttes – Billedkunst, Litteratur, Musik, Kunsthåndværk og Design, Arkitektur, Scenekunst samt Film – er i den gode ende af kunstspektret. Man kan her argumentere for, at der jo også eksisterer andre kunstarter, såsom: fotografering, tegneserier, videospil, brugskunst, rollespil, typografi osv. af hvilke ikke støttes, og derfor muligvis ikke anses for at kunne opfylde kvalitetskravene. Dette skal man, ifølge Haarder samt Ørskou, lade eliten og fagfolkene om at bedømme (Brovall et al., 2015 / Ørskou, 2016). Det er *the artworlds* domæne at tildele status, og Statens Kunstfond agerer som et kvalitetsstempel samt symbol for denne anerkendelse.

5.3 Støtteområder, kvalitetskrav og debat –

Argumentet, qua denne foregående uddybning af Statens Kunstfond, kunstdebatteerne og *the artworld*, udmunder ikke i forslag til en ændring i selve institutionen, men nærmere en fastholdelse i div. aspekter, som bliver nødvendige i den videre undersøgelse og diskussion i specialet. Dette omfatter bl.a. snæverheden af de kunstområder der støttes, samt selve debatelementet omkring kunst og kvalitetskravets aspekter.

Forslag til om Statens Kunstfond virke skal fortsætte eller ej, er ikke den diskussion der skal udgøre dette speciale. Argumentet er nærmere, at kunstområderne der støttes burde reevalueres, da begrundelserne for hvorfor disse støttes kan, om end ikke i den nærmeste fremtid, applikeres til, eller blot skabe præcedens for, andre kunstområder. Hvis man bruger film som eksempel, kan man her påpege, at der trods alt eksisterede og blev produceret film længe før 1994, hvoraf området opnåede støtte af kunstfonden – hvilket, ifølge Dickie, betyder at kunstfonden herigennem symboliserede dets status. Spørgsmålet opstår så: hvorfor vælger Statens Kunstfond at støtte et givent kunstområde?

Men først: påvirker kunststøtte selve kunstformen der støttes? Da Statens Kunstfond blev oprettet, var det mhp. at støtte kvalitetskunsten, men dog også at støtte moderne kunst da dette, på daværende tidspunkt, ikke kunne klare sig på markedsvilkår. Kunststøtten kan have haft stor betydning for udviklingen af moderne kunst, da det muligvi har påvirket kvaliteten og kvantiteten af moderne kunst, hvis kunstfonden ikke kunne tildele kunststøtte. Som følge deraf – qua fokuset på formidlingen såvel

som princippet om, at man skal kunne møde kunsten overalt i Danmark – kan man postulere at det ligeledes har haft en påvirkning på kunstformerne og selve kunsten, da formidlingen af disse ligeledes medfører en form for kommunikation til selve kunstformernes og kunstværkers udformning. Altså kan offentlig anerkendelse af en kunstform gennem Statens Kunstfond, muligvis medføre ændringer i selve kunstformens udvikling, hvilket også kan forme dets kunstgenstande.

Halvdelen af borgerne (mulige ikke-medlemmer) mener, som det fremgår tidligere, at der bliver givet for mange midler til kulturinstitutionerne – til *the artworld*-institutionerne – der støtter givne områder som folk muligvis slet ikke kan lide.¹² Der er tale om, at holde stand mod flertalstyranniet og at danne befolkningen, men hvad med at anerkende de andre områder som den brede befolkning hellere vil støtte, og derved bruge dette givne område til at danne befolkningen yderligere? Ved at symbolisere genstandes status eller et helt kunstområde, kan man få borgerne til at slå øjnene mere op for hvad kunst er, kan være og hvilken betydning det kan have for dem selv. Og ved at anerkende et nyt kunstområde officielt qua Statens Kunstfond, kan det medføre at en kvalitetsudvikling samt involvere andre dele af befolkningen. Spørgsmålet der så rejser sig, handler derved essentielt om: hvad får Statens Kunstfond og danskerne ud af det?

Hvorledes kunststøtten kan legitimeres – udover gennem kvalitetskravet eller blot anerkendelsen af et kunstområde – kan koges ned til: *hensigt* og *effekt* (Llambías, 2008). Den umiddelbare 'hensigt' med formidlingen, vha. størstedelen af kunstfondens midler, er, at udvikle og styrke børn og unges kreative læring (Statens Kunstfond; c: 11). Men for at anspore hvad den reelle hensigt, eller formål som kunsten herigennem gives, er samfundsmæssigt, så kan man påpege, at der er ét begreb som er blevet benyttet gennemgående i de forrige afsnit: *dannelse*. Hensigten er derved meget ligetil: at danne danskerne – men hvorledes?

Spørgsmålet er så hvad 'effekten' kunne være. Dette afhænger meget af kunstformen og dens medfølgende interaktivitet. Dog kan det være spændende at fokusere på et uofficielt, næsten-etableret kunstområde, og den effekt kunsten heri kan medføre. Spørgsmålet bliver herefter: hvilken effekt kan et nyt kunstområde have, qua det formål kunsten gives gennem hensigten med formidlingen af kunsten? Og yderligere; hvorledes kan der argumenteres for en institutionalisering af kunstformen? I dette speciale omfatter dette det nye (mulige) kunstform 'videospil' – hvilket vil blive uddybet senere.¹³ Man skal dog huske at medtage, hvilken betydning debat har for kunst. Helleland og Øvlisen er her begge enige om, at debatten spiller en rolle for kunsten, da dette viser, at man støtter den korrekte kunst qua den rolle

¹² Se 5.1

¹³ Se 8.

kunsten spiller, når den skubber ens vanetænkning (Hornemann, 2006 / Rasmussen, 2010). Kunstdebatten kan ligeledes peje hvilken kunst som burde støttes. Kunst og debat går her nærmest hånd i hånd.

opsamling

Statens Kunstfond støtter kvalitetskunsten, og selvom at kvalitetsbegrebet ikke er nærmere defineret, så sigter kunstfonden efter at fremme kunst af højeste kvalitet. Der er dog nogen debat om kunstfondens virke og der er her et fokus på kunstfondens kvalitetskrav ifm. tildeling af kunststøtte, samt hvorledes ordet 'dannelse' går igen i debatten. Kunstdebatterne emmer alle ud i en eller anden form for kvalitetssikring og/eller dannelse af borgerne. Statens Kunstfonds virke kan desuden sammenlignes med *the artworlds* institutionaliseringsproces og æstetiske dommes almengyldighed.

Formålet med Statens Kunstfond er at danne befolkningen i en vis grad – ved at udvikle og styrke de kreative evner – qua sikringen af kvalitetskunsten, samt hensigten om at formidle kunsten til danskerne, med specielt fokus på børn og unge. Men den specifikke effekt bag denne hensigt uddybes ikke, og skal derfor undersøges senere.¹⁴ Forhåbningen er her, at effekten kunstformer kan have, muligvis agerer som præcedens når man skal argumentere for eventuelle fremtidige kunstformers optagelse i kunstfondens støtteområder.

Man kan reflektere yderligere over, hvordan kunstformerne, der bliver underlagt kunststøtte, bliver valgt qua hvorledes dette legitimeres gennem effekten kunststøtten kan have på den danske befolkning. På 50 år er de ikke-kunstinteresserede halveret – så nu er spørgsmålet: hvilken effekt har en ikke-anerkendt kunstform på et samfund, og hvad medfører dets kunststatus? Med fokus på videospil, som den pågældende kunstform, vil dette prøves at besvares gennem resten af specialet.

¹⁴ Se 6.

6.0 Æstetisk dannelse, udvikling og læring –

I dette afsnit undersøges der, hvorledes kunsten indgår i dannelsen af mennesket i uddannelsessystemet i det 21. århundrede. Nødvendigheden af uddybelsen findes hhv. i faktummet, at Statens Kunstfond anvender hovedparten af kunstfondens midler til formidling af kunst til børn og unge, samt at *dannelse* dukker op gennemgående i kunstdebatten.

Vigtigheden af at man introducerer og formidler kunst til børn og unge, samt generelt gør kunst allestedsværende for den danske befolkning, er evident af de 82 procent af ca. 500 millioner som Statens Kunstfond anvendte i 2016 blot på dette område (Statens Kunstfond; c: 7). Statens Kunstfonds dannelsesprojekts effekt på den danske befolkning er ligeledes evident af halveringen af individer, der aldrig besøger kulturinstitutioner på 50 år, fra 1964 til 2014. Dette var hvad der blev konkluderet, at hensigten med kunststøtte til formidling er; *dannelse*. Så der er ikke tvivl, ifølge Statens Kunstfond og de div. indspark i kunstdebatten, at kunsten kan have en dannende effekt – spørgsmålet er dog nærmere: hvordan? Og hvorledes kvalitet spiller ind?

Besvarelsen af dette er todelt. Først vil kunstens betydning i uddannelsessystemet i det 21. århundrede, og baggrunden for *aesthetic education*, samt dennes definition, kort uddybes (Costantino, 2015). Derefter vil en rapport, der er iværksat af Statens Kunstråd om kunstens indgåelse i folkeskolen, udfærdiget af Bamford, undersøges for hvorledes der argumenteres for en tidlig introducering af kunsten til børn (Bamford, 2006). I rapporten anvendes ligeledes international forskning (Bamford, 2009).

Yderligere, for at sætte læring i kontekst ifm. videospil, skal den den dannende effekt qua fiktive narrativer, kort undersøges. Heraf vil Waltons og Curries teorier om fantasiens indgåelse i læring qua fiktion anvendes.

6.1 Æstetisk (ud)dannelse –

Aesthetic education spiller en fundamental rolle i menneskets fortsatte udvikling i det 21. århundrede, og er af unægtelig betydning for selve kulturudviklingen ifølge Costantino (Costantino, 2015: 229). Costantino fremhæver, at 'æstetisk uddannelse' oprindeligt blev knyttet som komponent i den moralske dannelse af mennesket gennem Friedrich Schillers værk "Menneskets æstetiske opdragelse" fra 1794 (Costantino, 2015 / Schiller, 1970). Men dette aspekt, at finde forholdet mellem æstetik og moral, vil først uddybes i et senere afsnit, vha. tre tilgange til dette forhold med fokus på hvorledes æstetik og moral kan påvirke

hinanden i, eller gennem, værker.¹⁵ Dog kan man påpege, at der menes at være et givent forhold mellem æstetik og moral, hvilket også er baggrunden for kunstens indgåelse i uddannelsessystemer, da dette kan hjælpe børn med at udvikle ønskede *virtues*; dyder (Costantino, 2015: 229).

Costantinos definition af æstetisk uddannelse, lyder således:

Aesthetic education is the cultivation of aesthetic understanding and the imagination through active engagement with the visual and performing arts. By engaging with works of art from diverse genres and cultures, students develop the ability to interpret and make meaning from an increasing variety of modes of expression, and through arts practice are able to communicate through multiple forms of representation. I (Costantino, 2015: 230)

Formålet med æstetikken indgåelse i uddannelsessystemet omfatter altså udviklingen af gavnlige aspekter hos mennesket, der gør det muligt at forstå, fortolke og formidle på og gennem div. repræsentationer i værker. Hvilket muligvis er baggrunden for, hvorfor Statens Kunstfond mener, at formidlingen af kunst til børn og unge kan 'udvikle og styrke kreative evner'.¹⁶ Æstetisk dannelse har altså div. potentielle kognitive fordele – dette vil undersøges i næste afsnit.

6.2 Æstetisk udvikling –

Statens Kunstfonds postulerede formål med kunsten, og deres deciderede hensigt med formidlingen af kunst, kan underbygges og uddybes af en rapport – der vil blive uddybet i dette afsnit – som argumenterer for, hvorledes formidling af kunst til børn og unge kan have en vis effekt qua indgåelsen i deres uddannelse. Rapporten kan ligeledes agere som teoretisk baggrund for, hvorledes dannelsesbegrebet dukker op direkte eller indirekte i kunstdebatten.

Da Mads Øvlisen, fhv. formand for Statens Kunstråd, tiltrådte, arvede han rapporten ”The *Ildsjael* in the Classroom”. Øvlisen kommenterede på rapporten således:

Rapportens konklusioner er meget klare i forhold til betydningen af, at børn og unge møder kunsten tidligt, og i sin kritik af vægtningen og kvaliteten af den kreative undervisning i de danske skoler. Vi har forgæves forsøgt at få gang i den debat, men nu ligger rapporten vist og samler støv i undervisningsministeriet. I (Rasmussen, 2010)

¹⁵ Se 7.0.

¹⁶ Se 5.

Øvlisen fremhæver det fokuspunkt der her vil benyttes. De aspekter af rapporten der skal fremhæves, omfatter derfor: formålet med rapporten, baggrunden for kunstens indgåelse i Folkeskolen og kritiske refleksioner herom.

Hvis man tilgår Statens Kunstråds rapportarkiv, står der, som en uddybelse af rapportens indhold, at: »Rapporten tager temperaturen på de kreative fag i Folkeskolen og viser, at kunstneriske fag styrker børns faglige indlæring.« (Statens Kunstfond; d). Rapporten indeholder div. forslag, der kan vedtages for at styrke kvaliteten af kunst der indgår i Folkeskolen, og præsenterer disse på baggrund af empiriske undersøgelser, cases og international forskning (Bamford, 2006: 6 – 7). Formålet med rapporten er derved, at argumentere for div. styrker og svagheder ved kunstens indgåelse i børn og unges uddannelse.

Indledningsvis i rapporten uddyber Bamford på den historiske baggrund for kunstens indgåelse i den danske Folkeskole, og sammenfatter at de kunstformer der er inkorporeret i, eller selvstændigt udgør, undervisningen i samtiden omfatter: billedkunst, musik, håndarbejde, sløjd, drama og dans, samt alternative kurser for 8. til 10. klasse, af hvilke omfatter: film, drama og fotografi (Bamford, 2006: 10). Primært er kunsten, der er inkorporeret i undervisningen, henvist til aldrene 5 til 15 (Bamford, 2006).

Heraf er de to primære kunstformer i Folkeskolen; billedkunst og musik. Bamford trækker her på Folkeskoleloven¹⁷, hvoraf formålene med kunstformerne fremstår:

The aim of *billedkunst* is that the students:

1. “By creating, experiencing, and analysing pictures should be able to see and perceive in a rich and nuanced way, as well as be able to use and understand pictures as a personal means of communication and expression;
2. Should work with two and three dimensional objects as well as with electronic material in order to gain knowledge about and insight into using these for expressing them;
3. As a part of their aesthetic development as co-creators of culture, the pupils acquire confidence with the means of expression of the arts and mass media and will understand the importance hereof in both their own and foreign cultures” (Art. 16).

According to the same statutory instrument (Art. 13), the aim of instruction in *music* is that:

1. “The pupils should develop their ability to experience music, and to express themselves in music. The instruction should provide them with competences for lifelong and active participation in musical life and enable them to independently assess the multifaceted offers of music in today’s society.

¹⁷ Bekendtgørelse nr. 571, fra 2010.

2. Through active and creative participation the instruction should contribute to the pupils' emotional and intellectual development. It should contribute to their concentration and fine motor skills as well as their appreciation for being part of a community.
3. The instruction should promote the pupils' understanding and appreciation of Danish and foreign musical traditions as a part of cultural life both in contemporary society as well as historically.” I (Bamford, 2006: 12)

Formålet med disse kunstformer er altså at udvikle og danne børn og unge, mhp. at gøre dem i stand til, at kunne indgå i samfundet qua en udvikling af dyder der gør dem attråværdige som danske borgere. Dyderne, der her udtrykkes som kunstformernes hensigt, samt hvad der udgør børn og unges, hvad Bamford kalder; *aesthetic development*, dvs. æstetisk udvikling, omfatter: Forståelse af, viden om og tiltro til kunstens indvirkning som udtryks-, formidlings- og kommunikationsform, samt hvorledes kunsten og massemedierne er af kulturel betydning, og opnåelse af kompetencer der bidrager til en følelsesmæssig og intellektuel udvikling, der kan medføre til en værdsættelse af at indgå i et samfund. Kort sagt bevirker kunsten til, at man kan indgå i et samfund, hvoraf den æstetiske udvikling udvikler de dyder, eller nærmere kognitive evner, der gør dette muligt mest effektivt.

Tiden der er afsat til disse kunstformer, samt de førnævnte, er primært fokuseret på 4., 5. og 6. klasse, da der er mere fokus og prioritering af kunstnerisk indhold i undervisningen i de tidligere klasser i Folkeskolen. Faktisk modtages der undervisning, hvoraf én tredjedel udgøres af implementeringen af kunst i den generelle undervisning eller som undervisning i en kunstform – men fra 8. klasse indgår dette næsten ikke i undervisningen (Bamford, 2006: 23). Bamford konkluderer heraf kritisk:

it is a cause for concern that arts education is not compulsory in grades 8 – 10, especially as the aims of arts education are focused on critical thinking and empowering – which require learner maturity. | (Bamford, 2006: 65)

Fokusset på 4. til 6. klasse resulterer i, at de højere klassetrin – som Bamford mener kunne lære et højere niveau af kritiske, refleksive og analytiske færdigheder, der er forbundet med kunstnerisk læring – ikke modtager samme mængde af kunstnerisk indhold som de yngre klasser (Bamford, 2006: 19). Implementeringen er nemlig ikke obligatorisk i de højere klasser, og da kunsthag derved er frivillige i 8. til 10. klasse medvirker det desværre, at det ikke bliver nær så prioriteret af eleverne og disses forældre (Bamford, 2006: 19 – 20).

Som Bamford indirekte siger, så er det en tabt chance ikke at udvikle disse kognitive færdigheder under de bedste forhold, hvoraf der indgår en mere udviklet modenhed. Bamford afviser herigennem ikke, at

man bedre kan udvikle de færdigheder, som kunsten kan bibringe, jo ældre man er, da disse kræver en læringsmæssig modenhed, og siger heller ikke, at det nødvendigvis er bedre først at starte i de senere klasser. Dog postuleres der i rapporten, at visse aldersgrupper passer bedst til nogle niveauer af læring.

På trods af de kunstformer der indgår i Folkeskolen, og den hensigt som har båret disses inklusion i undervisningen og generelt i uddannelsessystemet, så er der dog stadig visse mangler. Bamford pointerer netop at:

There seems to be a lack of inclusion of new media work (especially in areas such as film making, sound recording, animation, web design and so on.). [...] There is also only limited evidence that the growing multicultural nature of Danish schools is being reflected in the choice of art forms being studied, with only token recognition of the arts of other cultures and the rich artistic heritage being brought by immigrant children. I (Bamford, 2006: 24)

Manglende indgåelse af nyere kunstformer i undervisningen og manglende diversitetskunst kan altså bevirke, at andre kunstformer og kulturer ikke bliver anerkendt. Bamford afviser herigennem ikke, at andre kunstformer, eller andre kulturer, også kan have en positiv påvirkning på uddannelsesforløb. Dog kan disse mangler ikke begrundes qua en mangel på ressourcer. International forskning indikerer nemlig, at der kan indgå en højkvalitets kunstnerisk implementering i uddannelser på trods af ganske få ressourcer (Bamford, 2006: 63 / Bamford, 2009).

Selvom der er visse mangler, i form af f.eks. hvilke kunstformer der fokuseres på i uddannelsessystemet, så er det dog stadig altafgørende, at det der indgår, er af god kvalitet. Kvalitetskunstens indgåelse i ens uddannelse kan nemlig succesfyldt medføre, ifølge international forskning, en udvikling af: kreativitet, samarbejde, selvstændighed samt akademiske færdigheder (Bamford, 2006: 63 / Bamford, 2009). Desuden bliver dette argument yderligere underbygget af, at modstykket af kvalitetskunsten, »poor quality arts education«, blot er ligegyldigt qua dets effekt – hvilket er ingen – og at i værste fald kan den ringe kvalitet, i 22 procent af tilfældene, have »harmed the child.« (Bamford, 2006: 23 / Bamford, 2009). »High quality arts education« kan udover dette også medføre et generelt bedre velbefindende hos børn og unge (Bamford, 2006: 26). Kvalitetskunstens indgåelse i uddannelsessystemet har her en direkte korrelation til udfaldet, af den betydning kunsten har i en dannelsesproces.

6.3 Læring qua fiktive narrativer –

Tavinor definerer *fictions* som: »representational artifacts that depict situations with an imagined existence only.« (Tavinor, 2009: 38). Et *fiktivt narrativ* kan derfor præsenteres qua adskillige medier: film, teater,

malerier, dans, musik, spil – og videospil. Men på trods af fikтивiteten, kan disse dog stadig give dets mulige iagttagere »truth *through* fiction« (Davies, 2005: 263). Disse 'sandheder' er af en diskursiv karakter, da alle narrativer er diskurser qua fremsættelsen af et vist udtryk og derved en bestemt holdning eller mening (Livingston, 2005) – blot i en fiktiv ramme. Walton mener heraf, at disse erkendelsesmæssige sandheder kan opnås qua *make-believe* (Walton, 1990) og Currie qua *projection* samt karakterrealisme (Currie, 1990).

Make-believe er, ifølge Walton, resultatet af en form for forbindelse mellem fantasi og følelserne, hvoraf man anvender en *prop* der engagerer individet og muliggør en interaktivitet i fiktionen (Tavinor, 2009: 40 – 41). Disse »games of make-believe« er pragmatiske og referer til situationer af fiktiv karakter (Walton, 1990 / Tavinor, 2009: 203). Ligesom hos børn, der kan bruge en pind som sværd i deres fantasilege, så kan voksne bruge en film, en bog eller sågar et videospil, som en måde hvorpå fantasien og følelserne bringes i spil (Davies, 2005: 264). Dette fænomen kaldes en *prop*; en genstand der repræsentativt anvendes i fiktioner, lege eller spil af *make-believe* til at augmentere fantasien ved at tilføje yderligere indhold (Tavinor, 2009: 205).

Forbindelsen, som Walton nævner, giver dog et vidst moralsk læringsgrundlag ifølge Currie; blot via de karakterer som præsenteres i den givne *prop*. Currie forstår denne forbindelse således:

If we conceive of imagination as an activity of role taking, of empathetic enactment of scenarios, it is clear that engaging in imagining may very well issue in practical knowledge, knowledge of how to achieve morally better outcomes that one would otherwise have achieved, in virtue of allowing one to see more clearly what various courses of action, in various complex situations, would really mean for oneself and others. | (Levinson, 2001: 12)

Nøglen her er indgåelsen af passende mængder *realisme* i de fiktive narrativer, som derved kan fremkalde en kognitiv og affektiv respons, der ligeledes kunne aktiveres af lignende fænomener i den levede verden (Levinson, 2001: 12). Hvilket betyder, at man kan indleve sig i de fiktive narrativer, hvis elementer af denne læner sig op ad virkeligheden, og derved vil det kunne gøres muligt at erfare gennem fiktion. Dette er også tilfældet med fiktive personer; *karakterer*. Currie mener nemlig, at fiktioner supplerer de erfaringer, man kan foretage på en måde som yderligere erfaring ikke kan gøre, da fiktion appellerer til vores fantasi, hvoraf man kan *project*, dvs. projicere, sig selv ind i karakterers egne erfaringer (Currie, 1990 / Levinson, 2001: 12 – 13). Da fiktion netop appellerer til vores fantasi samt vækker vores følelser; kan dette inducere moralske ændringer, og derved udviklingen af moralske dyder qua karakteren, til os selv (Levinson, 2001: 13). Dette kan opsummeres således:

Currie suggests, and on both moral and artistic grounds, is that which displays a high degree of realism of character, thus enabling the sort of imaginative exercise that broadens rather than constricts our understanding of human possibilities of thought, feeling and action. | (Levinson, 2001: 13)

Fiktive narrativer kan derved agere som et læringsgrundlag qua en høj grad af realisme, også karaktererealisme, hvoraf man gennem sin fantasi, og dets knytning til ens følelser, kan erfare og forstå andres tanker, følelser og handlinger. Fiktioner bibringer et moralsk potentiale, hvori man kan lære eller forstå andres valg, og er en mulighed for at kunne udvikle sin egen moral mere klart.

opsamling

Ifølge Costantino indgår *aesthetic education* i uddannelsessystemet, da dette har en indvirkning på moralske dannelse samt kognitiv udvikling; hvilket gør det muligt at kunne forstå, fortolke og formidle på, og gennem, kunstværker.

Bamford-rapporten udpensler fordelene ved denne implementering af kunst i uddannelsessystemet, her med fokus på børn og unge. En 'high quality arts education' kan udvikle kompetencer, færdigheder og indsigt til at kunne indgå i et samfund, både følelsesmæssigt og intellektuelt. Dog er der visse elementer der kritiseres, hvoraf der konkluderes, at noget læring kan kræve en vis alder, og at kunst helst skal introduceres tidligst muligt hos børn og unge. Kvaliteten af kunsten, der implementeres i undervisningen, er ligeledes af væsentlig betydning, da der er en direkte korrelation til udviklingen af færdigheder i dannelsesprocessen som en succes – qua de opnåede og udviklede kognitive færdigheder – eller en fiasko – qua manglende indvirkning eller en direkte skadelig påvirkning. Den optimale hensigt med denne æstetiske udvikling, som børn og unge er underlagt, er at danne dem som individer og som medlemmer af et samfund, qua indsigt og færdigheder samt dyder der udvikles gennem kunsten.

Walton mener, at der skabes en forbindelse mellem fantasi og følelser i *games of make-believe*, af hvilke kan tilgås qua *props*. Disse kan, ifølge Currie, udvikle moralen – hvis der indgår elementer af realisme der paralleliserer til det levede liv. Projicering ind i en fiktiv karakter kan derved bibringe moralsk læring.

7.0 Æstetik og moral –

Ludvig Wittgenstein fremsatte i 1961 påstanden; »ethics and aesthetics are one« (Wittgenstein, 1961: 147). Wittgenstein mener, at der er div. paralleller mellem æstetik og etik der er ubestridelige. Siden Wittgenstein er der kommet flere teorier om, hvorledes forholdet mellem æstetik og moral kan fungere. Herigennem undersøges tre tilgange til forståelsen af forholdet mellem disse.

Som udgangspunkt er der enighed om, at forholdet mellem æstetik og moral umiddelbart er tæt qua begge teoriformers værdiaspekter (Levinson, 2001: 1). Æstetik omhandler, på sin vis, en vurdering på baggrund af æstetiske kvaliteter, og derved hvilke værdier som er i fokus når noget er 'æstetisk'. Etik omhandler hvorledes en handling er god eller blot moralsk forkastelig, og fordrer derved hvilke moralske værdier som burde efterkommes – for at efterkomme 'det gode'. Der er dog et helt centralt spørgsmål som ofte kommer op i sammenhængen mellem dem: kan kunst medføre en moralsk påvirkning af dets iagttager? F.eks. ifølge Schiller er dette et ja (Schiller, 1970). I vores nærmere samtid er der ofte, specielt i debatter, fokus på hvorledes etisk forkasteligt indhold i kunstværker, såsom vold, sexismen osv., kan påvirke deres iagttagere negativt (Gaut, 2005: 341). Derfor vil der i dette afsnit undersøges forskellige teorier om forholdet mellem æstetik og moral ift. påvirkningen af iagttageren og/eller kunstværket. Hhv. omfatter disse: Platons æstetik og *efterligning*, Gauts *ethicism* og Thyssens voldelige, men fascinerende, omvendte moralisme.

7.1 *Mimêsis* og censur af kunst –

Platons "Staten" fra oldtiden behandlede bl.a. problematikken om kunstens påvirkning af dets iagttagere. Platon udforsker i værket flere emner, såsom: individ og samfund, viden og virkelighed samt opdragelse og uddannelse (Platon, 2013: 113) – her vil der dog fokuseres på ét aspekt ifm. æstetik og moral: *mimêsis*. Platon mener herom, at æstetikken skal tjene staten ved at opbygge borgernes karakter og hvis kunst blot behager, eller besidder midler der strider imod dets formål om at tjene staten, skal kunsten fordrives (Thyssen, 1998: 11). Det er her *mimêsis* spiller ind. *Mimêsis* betyder *efterligning* og er i dialogen omdrejningspunktet for, hvorledes kunst kan være moralsk forkasteligt, qua antagelsen af at kunst kan påvirke mennesket.

I dialogen mellem Sokrates og Adeimantos kommer de ind på *mimêsis*, 'efterligning', hvoraf Sokrates definerer fænomenet således: »Og er det at få sin stemme eller holdning til at ligne en andens ikke at efterligne den, man får sig selv til at ligne?« (Platon, 2013: 393c). Altså omfatter 'efterligning' af man påtager sig en andens karaktertræk; en rolle. Her benyttes sammenligningen til *rolle* qua dets definition: »figur eller

karakter som en skuespiller, sanger, danser el.lign. skal fremstille og levendegøre i et skuespil, en film, en opera, en ballet el.lign.» (DDO; f).

Efterligning er modsat *fremstilling*, da fremstilling er et narrativ uden replikker; 'udsagn' og efterligning er nærmere en rolle med visse 'replikker' og derved visse handlinger (Platon, 2013: 394b). Det (kunst)område som primært gør brug af *efterligning* er »tragedien og komedien« ifm. »digtning og historiefortælling« (Platon, 2013: 394c). Narrativer der omfatter dette aspekt, at man påtager sig en rolle, som bl.a. findes i teatret hvori dets klassiske dramagenrer var tragedie og komedie¹⁸, er altså i fokus. Hvordan et udtryk formidles, undersøger Sokrates nærmere i dialogen. Sokrates siger:

Vi er nødt til at blive enige om, hvorvidt vi skal lade digtere lave deres fremstillinger som efterlignere, delvis som efterlignere, delvis ikke – og i så fald hvordan hver del skal være – eller om vi slet ikke skal lade dem efterligne. I (Platon, 2013: 394d)

Spørgsmålet der undersøges i dialogen, omfatter hvorledes der kan argumenteres for om noget kunst eller nogle kunstformer burde censureres¹⁹ eller ej i Staten. Dette er baseret på Sokrates' kritik af *mimêsis* i en rollesammenhæng, samt baggrunden for hvorfor noget burde censureres, qua antagelsen at hvis man påtager sig en rolle kan det medføre en moralsk påvirkning. Sokrates siger heraf: »Det ufrie burde de hverken gøre eller være gode til at efterligne, og det samme gælder alt andet grimt. For man risikerer, at de ved at efterligne den slags ender med selv at blive sådan.« (Platon, 2013: 395c – d).

Derfor bør nogle roller ikke påtages, da: »de mennesker, vi siger vi bekymrer os om, og som skal være gode mænd« blot derved qua *efterligningen* vil »være eller ligne galninge.« (Platon, 2013: 395d – 396c). Disse roller – karakterer som ikke må efterlignes – omfatter: kvinder²⁰, slaver, »usle mænd«²¹, andres professioner²², dyr og naturfænomener (Platon, 2013: 395d – 396c).

I dialogen fremgår det, at efterligninger kan påvirke personen der *efterligner* – men at efterligne f.eks. torden gør ikke efterligneren mere 'tordenagtig' (Pappas, 2017). Altså er det nærmere hele karakterer der er tale om i kritikken af *efterligning*, da efterligning af naturfænomener ikke ville kunne 'forstyrre' personen på samme vis. Derfor benytter Platon naturfænomener som et eksempel på, hvorledes man kan fremstå – hvis man efterligner disse – som en galning for andre; dvs. påvirkning udadtil, ikke indadtil (Platon,

¹⁸ de klassiske dramagenrer er stadig symbolsk i nutidens teater: tragedie og komedie-maskerne.

¹⁹ *censur* er en metode som stater kan benytte til at begrænse borgeres påvirkning af det givne materiale.

²⁰ kvinder som: skændes, føder, sørger, elsker – dvs. man skal ikke efterligne sårbare kvinder (Platon, 2013: 395d).

²¹ usle mænd: »håner og gør nar af hinanden og taler grimt, fulde som ædru. Ja, i det hele taget det den slags mennesker forulemper sig selv og hinanden med både verbalt og fysisk.« (Platon, 2013: 396a).

²² dialogen anvender byens vagter – der kun skal beskæftige sig med at sikre byens frihed og intet andet foretage sig – som eksempel på mennesker der ikke må efterligne; da dette vil stride imod deres beskæftigelse.

2013: 396b – c). Disse upålidelige karakterer strider essentielt, ifølge Platon, imod det overordnede ønske om at sikre retfærdighed i Staten (Platon, 2013: 395b – 396c).

Når man påtager sig en rolle vil det medføre, at man bliver påvirket i en vis grad. At spille 'ond' kan medføre at man bliver mere ondskabsfuld, genert mere genert, bange mere bange osv. Dette fænomen er evident i vores samtid qua div. skuespilleres udtalelser om, hvorledes en rolle har ændret dem – ligesom Platon mener, at en *efterligning* kan (Pappas, 2017). Hvis man godtager antagelsen og argumentet om, at man ikke kun påtager sig en rolle udadtil og at der også er en påvirkning indadtil – kan man passende bruge et eksempel fra vores populærkultur: *Jokeren* – en karakter i Batman-universet. 'Jokeren' bliver gentagende krediteret for at være en af de mest forstyrrede karakterer i moderne litteratur, både fordi karakteren er ubegrundet ond og fordi skuespillere, der påtager sig denne rolle, bliver påvirket af karakteren (Looper Staff). Intenderet er Jokeren uden en specifik baggrundshistorie, der kan legitimere hans moralske onde natur; hvorimod Batman har denne baggrundshistorie der legitimerer karakterens moralske 'gode'.

En af de mest kendte tilfælde, af hvorledes Jokeren har påvirket dets 'efterligner', er Heath Ledger som spillede Jokeren i 2008. Nogle mener endda, at rollen er grunden til at han døde mens filmen stadig var under produktion. Ledger forberedte sig til rollen ved at studere andre forstyrrede karakterer, Jokerens litteraturhistorie og skrev endda en dagbog der indeholdt de tanker, Ledger mente, Jokeren kunne have (Looper Staff). Under *efterligningen* af karakteren begyndte Ledger at tage sovepiller, da han ikke kunne sove for alt sit tankemylder. Pillerne ledte til hans død i en alder af 28. Da en anden skuespiller der spillede Jokeren i 1989 – Jack Nicholson – fik nyheden, udtalte han prompte: »Well, I warned him.« (Looper Staff). Man kan muligvis derfor meget vel godtage Platons argument, om at *efterligning* kan påvirke personen der påtager sig karakteren.

Der har dog været nogen tvivl om Platon mener *mimêsis* som hvorledes en skuespiller 'efterligner' en karakter eller en forfatter der 'efterligner' karakterer – og om denne tvetydighed bærer betydning i sig selv (Havelock, 1963). Nickolas Pappas, der har skrevet om dette, mener dog, at:

mimêsis is performance, both because such effects as thunder are mimicked in performance, not on the page; and because the bad effects of impersonation on character make more sense when describing young actors' playing a vicious role than grown playwrights in the act of writing that role. I (Pappas, 2017)

Platons indirekte censurering af karakterer, der kan medføre en moralsk påvirkning, er funderet i selve anerkendelsen af, at kunst spiller en rolle i ens uddannelse, og at unge – som i dette tilfælde skal være

vagter der kan sikre byens frihed – derfor skal modtage en uddannelse, da dette former deres karakterer positivt; men da unge er mere påvirkelige, skal negativt påvirkelige materialer reguleres (Janaway, 2005: 3). Heraf fremtræder Platons standpunkt om sammenhængen mellem æstetik og moral – og i forlængelse, betydningen af æstetikens indgåelse i uddannelsessystemet.

Dog opstår der en undren om det, at 'efterligne' en god person, en rolle der ikke censureres, kan have en positiv påvirkning på den som påtager sig rollen. I dialogen siger Sokrates: »efterligningerne – hvis de begynder i barndommen og fortsætter derefter – fæstner sig både i folks karakter og natur, såvel i kroppen og stemmen som i tankegangen« (Platon, 2013: 395d). Altså postuleres der, at gentagelse af en *efterligning*, her af positiv karakter gennem uddannelse, kan fæstne denne permanent. I overført betydning omfatter dette, at hvis man i sit uddannelsesforløb prægnes til at 'efterligne' givne fortrukne dyder, så ved at disse indgår i ens identitetsdannelse bliver de fæstnet i ens identitet. Dvs. at hvorledes man dannes kan følge én hele livet.

Platons teori har derved lagt an til et argument om, at kunst kan have en moralsk påvirkning – selvom Platon dog selv fokuserer på hvorledes en rolle, en påtaget karakter, kan medføre en adfærdsmæssig ændring, samt hvilken betydning censur kan have for en persons mere positive udvikling. Denne frygt for hvorledes kunst kan have en moralsk påvirkning, specifikt negativt, er stadig evident i dag og vil undersøges nærmere senere.²³

7.2 Det mulige bindeled: *ethicism* –

Forholdet mellem æstetik og moral i et kunstværk, mener Gaut, kan beskrives som *ethicism*. Argumentet for denne tilgang funderes i besvarelsen af spørgsmålet: »are the ethical flaws (or merits) of works of art also aesthetic flaws (or merits) in them?« (Gaut, 2005: 342). Med *ethical flaws* menes der ikke påvirkningen af iagttageren af kunsten, men nærmere hvorledes disse kan påvirke kunstværkets indholdsmæssige udtryk. Gaut definerer *ethical flaws* således: »a work of art is ethically flawed just in case it manifests ethically reprehensible attitudes.« (Gaut, 2005: 343). Et kunstværk har derved *ethical flaws*, hvis dets indhold udtrykker noget etisk forkasteligt – som f.eks. en glorificering af Hitler og nazisme, hvilket Gaut pointerer er.

Gauts *ethicism* er en form for *moralisme*, men ikke helt, da moralisme indebærer, at et kunstværks etiske mangler også påvirker dets æstetik (Gaut, 2005: 342). Men i *ethicism* skal en *ethical flaw* derimod ikke direkte

²³ Se 7.3 og 8.2

tælles som en decideret *aesthetic flaw* – det kommer an på dets æstetiske relevans (Gaut, 2005: 348 – 349). Et kunstværks moralske indhold kan, ifølge Gaut, kun kritiseres, hvis det er af æstetisk relevans, hvis det givne indhold formidles »in rich and detailed descriptions« (Gaut, 2005: 349 – 350). Altså hvis der er en hensigtsmæssighed. Dog er der ikke en direkte korrelation fra det moralske indhold i et kunstværk, til om et værk er en succes eller fiasko (Levinson, 2001: 14). Gauts argumenter for *ethicism*, der vil fokuseres på, omfatter hhv.: *cognitivist argument* og *merited response argument* (Gaut, 2005: 349 – 350).

Det første, *cognitivist*, argument omhandler: »that works of art can teach us, and what they can teach us includes moral truths and how we ought morally to feel.« (Gaut, 2005: 349). Et strengt syn på dette omfatter dog, at kun 'nogle' værker kan gøre dette – såsom kvalitetskunst – men det mere beskedne syn på dette argument omfatter, at kunstværker generelt kan tildele moralsk indsigt (Gaut, 2005: 349 – 350). Derved kan kunstværker, ifølge Gaut, danne dets iagttagere og ligeledes give moralsk indsigt. Gaut trækker også på R. W. Beardsmore, forfatteren af "Art and Morality", og skriver: »Beardsmore argues that what art teaches us is essentially connected to how it teaches us.« (Beardsmore, 1971: 59 / Gaut, 2005: 350). Dette betyder, at det man lærer er knyttet til 'hvordan' det læres – der er en gensidighed. Gaut uddyber heraf, at ethvert kognitivt indhold, ligeledes et moralsk, derfor vil være i korrelation til det æstetiske indhold i værket (Gaut, 2005: 350).

Det andet, *merited response*, argument omhandler, hvorledes et værk kan være en *aesthetic failure*. Gaut tager udgangspunkt i den tidligere definition af *ethical flaws* og uddyber, at når et værk udtrykker en vis holdning, så er det med baggrund i at skabe en vis reaktion. Det er qua denne bestemte reaktion på et værks indhold, der kan medvirke til, at det kan fejle æstetisk, fordi: »If an art work prescribes responses which it does not merit, then that is a failure in the work.« (Gaut, 2005: 351). Hvilket betyder, at hvis det udtrykte indhold ikke får den forudbestemte reaktion – så er værket fejlet æstetisk. Et eksempel kan være at man ser en gyser – hvoraf den forudbestemte reaktion i denne genre er at blive skræmt – og hvis den ikke skræmmer én, fordi den f.eks. er dårligt klippet sammen m.v.; så har værket fejlet æstetisk i dets hensigt. Herved, under disse omstændigheder, så kan den mulige *ethical flaws* i værket – hvis ikke formidlet »in rich and detailed descriptions« – essentielt være en *aesthetic flaw* i stedet; da den reaktion, og derved den påvirkning den kan give, allerede er fejlet æstetisk i formidlingen; og ikke moralsk i udtrykket (Gaut, 2005: 350 – 351).

7.3 Metaforisk vold og dets fascinerende moralisme –

Thyssen fremsætter i sit værk "En mærkelig lyst" – hvilket kan sættes i forlængelse af undersøgelsen af forholdet mellem æstetik og moral, samt fokuset på hvorledes moralsk forkasteligt indhold i kunstværker

kan medføre en påvirkning af dets iagttager – et andet perspektiv end undersøgt tidligere, som indledes således:

Kunstsystemets problematiske forhold til sin omverden viser sig i de uophørlige sammenstød mellem kunst og moral. Teoretisk er der ingen problemer. Kunst og moral er fremmede for hinanden og overlapper ikke. Kunst iagttager verden ud fra forskellen mellem kunst og ikke kunst, moral ud fra forskellen mellem rigtig og forkert. Det er helt forskellige måder at iagttage på. Da alle forskelle kan anvendes universelt, kan kunst handle om moral, og moral kan anvendes over for kunst. Men det bringer ikke de to måder at iagttage på sammen. Den æstetiske og den moralske har hver sine præmisser, og af det ene sæt præmisser følger intet om det andet. Om kunstværk er vellykket eller mislykket siger intet om det moralske indhold. Og omvendt. I (Thyssen, 1998: 340)

Heraf opsummerer Thyssen på aspekter fra tidligere ifm. Platon og Gaut, men afviser f.eks. Wittgensteins påstand om at æstetik og moral er parallelle. Men selvom det teoretiske forhold mellem æstetik og moral kan afklares forholdsvis let, så dukker problemet mellem dem dog stadig op og debatteres når et kunstværk chokerer (Thyssen, 1998: 340 – 341). Konflikterne heri tager, ifølge Thyssen, oftest to former. Den ene omfatter forargelsen over selve eksistensen, samt den offentlige støtte, af moderne kunst – hvilket er en generel moralsk forargelse over hvad moderne kunst omhandler. Den anden omfatter forargelsen over, at nogle kunstværker nærmest overskrider en moralsk grænse qua overskridelsen af »normale eller endda bærende moralske krav.« (Thyssen, 1998: 341). Thyssen fokuserer efterfølgende på den anden konflikt: hvorfor forarges man? Heraf kommer Thyssen med sit svar i fire led: metaforisk vold, fascination, moralisme og fremstillerens hensigt.

Det første led, metaforisk vold, indleder Thyssen med: »Det er almindeligt at møde en særlig æstetisk holdning, som afkobler sig fra moral, så grusomme forhold som krig, ulykker og lidelse betragtes udeltagende og rent sanseligt.« (Thyssen, 1998: 341). Heraf mener Thyssen, at man kan pådrage sig en *æstetisk holdning*, hvor man i selve iagttagelsen afkobler indholdets mulighed for at kunne påvirke, og derved er man uengageret i andet end blot det rent æstetiske. Altså en nærmest ren dømmekraft, ifølge Kant.²⁴ Men Thyssen påpeger dog umiddelbart efter, at selvom det er muligt at have denne æstetiske holdning, så kan kunstværkers indhold stadig være baggrund for skandale og være krænkende (Thyssen, 1998: 340 – 342). Så selvom man kunne tilgå et kunstværk med denne æstetiske holdning, så laver det ikke om på faktummet at værker stadig kan chokere.

²⁴ Se 4.2

Dette sker primært gennem voldeligt indhold i kunst, hvoraf det i den moderne kunst er ligefremt fashionabelt at æsteticere vold (Thyssen, 1998: 341). I moderne kunst er der tale om *metaforisk vold*, i den forstand, at temaet bliver anvendt som en metaforisk kommentar på div. sociale- og miljømæssige forhold – som metafor for det »onde og forbudte« (Thyssen, 1998: 341). Dette kan medføre »fascination, væmmelse, eufori, rus.« (Thyssen, 1998: 342). Men før nærmere uddybelse, skal begrebet *vold*, som Thyssen anvender, defineres. Vold defineres, som: »handling eller adfærd som indebærer brug af fysisk magt beregnet på at beskadige, såre eller dræbe nogen« (DDO; g). Altså er der forskel på æstetisk vold og 'realistisk' vold. Æstetisk vold bliver anvendt som en metafor for moderne livsformer, hvorimod realistisk vold er et led i givne livsformer der involverer bander, politi og/eller ofre (Thyssen, 1998: 342). Hensigterne i anvendelsen af volden er her yderst forskellige. Begge formers indgåelse i kunstværker er dog mhp. skandale, ifølge Thyssen.

To forsvarsargumenter for voldeligt indhold i kunstværker, på trods af at det kan krænke, omhandler hhv. metaforisk vold og realisme. Den metaforiske, æstetiske vold i kunst, forsvares således:

En fremstiller eller en kritiker kan hævde, at volden i et kunstværk ikke er vold for voldens egen skyld, men snarere et argument *imod* vold, så den ved at vises i al sin hæslighed kan afskrække publikum. Her overtager kunstværker rollen som sædelighedens ordensmagt, der ligesom politiet må overtræde loven for at opretholde loven. | (Thyssen, 1998: 342)

Og det andet forsvar henvender sig til realisme:

der findes vold i verden, og kunst skal være et spejl af verden. At spejle verden er ikke det samme som at acceptere hvad man ser i spejlet. At vælge perspektiv er ikke det samme som at tage moralsk stilling, men kun et redskab til at øge forståelsen: man ser verden i et bestemt lys og låner værket sin frygt, sin triumf og sin medlidenhed. Uden denne medleven ville man ikke forstå værket. | (Thyssen, 1998: 342 – 343)

Altså er hensigten med æstetisk vold af overført betydning; som sædelig stillingsstagen eller som et perspektivskabende redskab. Vold i kunst anvendes altså hensigtsmæssigt og med formål. Dog nærmest almindeligt i moderne kunst, som Thyssen fremstiller voldeligt indhold kan være, så er det stadig en dyb fascination blandt iagttagerne og fremstillerne; publikum og kunstner. Hvilket undersøges i næste led.

Det andet led omhandler grunden til hvorfor vold, 'det moralske onde', er et oftere benyttet tema i den moderne kunst, end 'det gode'; fascinationen. Fascinationen heri består essentielt af, at det onde er mere interessant end det gode – også æstetisk (Thyssen, 1998: 343). For selvom moral favoriserer det gode, så er interessen i æstetikken for det onde – det onde er fascinerende, nemmere at forholde sig til og er ikke

trivielt. Thyssen begrunder dette i, at det er nemmere at vide og vurdere, hvad der er ondt, end at definere hvad der er godt, samt så vil ingen iagttagere betale for, eller i det hele taget bruge tid på, at opsøge fremstillinger af 'det gode menneske' (Thyssen, 1998: 343). Iagttagere har brug for distraktion fra det trivielle og hverdagslige – hvilket gør det onde, og dermed vold, fascinerende. Thyssen konkluderer derfor:

Så vi dyrker det onde, måske for at holde det fra livet. Vi dyrker det som kompensation for et liv, som ikke er rigtig ondt og ikke rigtig godt, men ofte trivielt. Og vi dyrker det onde, fordi det rummer en dæmonisk intensitet og fordi vi kun via det onde kan komme ind på livet af det gode | (Thyssen, 1998: 343 – 344)

I forlængelse af dette kommer det tredje led i spil: *moralisme*. Kunstens relevans for moralen er funderet i den rolle den spiller i samfundet qua, ligesom f.eks. religion og filosofi gør det, at give div. rolleforskrifter. »Vi opdrages af film og romaner.« skriver Thyssen, og understreger, at den sociale effekt en fremstilling kan have, ikke lader de moralske grænser urørte (Thyssen, 1988: 344). Moralismen benyttet i samfundet er dog af en nærmest indirekte art, hvoraf Thyssen konkluderer:

i moderne samfund er moral ikke i ental, og ethvert forsøg på offentligt at aktivere moral vil blive mødt med en beskyldning om at moralisere. Derfor kan kunst gemme sig bag en dæmonisk og bagvendt moralisme, som består i at overfremstille det onde. | (Thyssen, 1998: 344)

Kunstværker kan derved fremme en moralisering hos samfundets borgere, qua en form for dannelse motiveret af fascination, hvoraf vold kan benyttes hensigtsmæssigt, som en metaforisk sædelighedsordensmagt eller som spejling der kan fremme dybere forståelse qua nye synspunkter. Nu mangler der blot uddybelse af hvorfor *fremstilleren* – Thyssens betegnelse af den som fremstiller det givne værk, f.eks. en kunstner – kreerer de voldelige fremstillinger. Dette omfatter det fjerde led: fremstillerens hensigt.

Intet fremstillet kunst er fremstillet uden en form for hensigt. Alt er besluttet – også det givne voldelige indhold. Der kan dog opstå en mistanke om, hvad fremstillerens hensigt helt præcis er. Er det metaforisk, et ønske om realisme eller empatisk motiveret? Man kan nemlig kritisere fremstillere for at benytte volden blot for opnåelsen af en empatisk forstærkning af værket – hvilket kan gøre værkets æstetiske succes eller fiasko ligegyldig (Thyssen, 1998: 344 – 345). For i et kunstværk er alle dets aspekter virkemidler; selv fraværelsen af virkemidler er virkemidler (Thyssen, 1998: 345). Der er intet i et kunstværk der kan skjules bag en uhensigtsmæssighed – alt er beregnet og tilrettelagt med fuldt overlæg. Hvis valgene er taget, må

man ligeledes tage konsekvenserne, selv når det skaber forargelse. Det voldelige indhold er netop hensigtsmæssigt i sig selv, chokerende og kan derved skabe forargelse (Thyssen, 1998: 341 – 345).

Moralsk forargelse kan kun medføre en social effekt, hvis problematikken tages op af massemedierne; men dette vil, ifølge Thyssen, blot fremmedgøre det (Thyssen, 1998: 345). Fremmedgørelsen af forargelsen sker når det gøres faktisk, i procenter af forargede og i protester, og det moralske indhold i debatten bliver på sit nærmeste neutraliseret, da problematikken, der er taget op, ikke vil blive afklaret, men nærmere blot registreret (Thyssen, 1998: 345). Men forargelsen kan muligvis medføre et skift i tendens, da den effekt et kunstværk har består af *pirringer* – som Kant påpegede.²⁵ Altså kan et kunstværk førstehåndeffekt i iagttagelsen være svær at slå, og derved forringes effekten af værket efterfølgende. Thyssen konkluderer:

Værket bliver en parasit på effekter, som ikke er af æstetisk art. På et tidspunkt bliver publikum mæt og træt og kræver andre virkemidler. Og publikums træthed kan afstedkomme hvad ingen moralsk forargelse kan: ændre kunstens retning. | (Thyssen, 1998: 345)

Afslutningsvist kan Thyssens argument om, at forargelse kan medføre en kunstnerisk 'kursændring', paralleliseres til de præargumenterede kunstdebats formålsudtalelser, hvilket, hhv. af de førnævnte, omfatter: fhv. kulturminister; Møller, fhv. direktør for Statens Kunstfond; Ørskou, fhv. direktør for Statens Museum for Kunst; Helleland og fhv. direktør for Statens Kunstråd; Øvlisen.²⁶ Argumenterne heri omfatter, fremsat i samme orden; kunsten giver erfaring og perspektiv samt indsigt i de menneskelige problemer, kunststøtte gives hvor det kan sikre kvalitet og udvikling, debat er essentiel ellers støttes den forkerte kunst, og, kunst skaber samfundsdebat der kan ryste vanetænkningen samt derved berige borgerne. Kvalitetskunst kan herved kritiseres på baggrund af givent indhold, så længe kunstværket kan bibringe indsigt, medføre udvikling og/eller kan skabe debat, af hvilket kan forsvares hvis det kan berige borgerne; hvilket i dette tilfælde omfatter en moralsk dannelse.

opsamling

Platons teori argumenterer for, hvorledes man kan censurere moralsk forkasteligt kunst, på baggrund af antagelsen af hvorledes indholdet kan påvirke dets subjekt. Fokusset heri omhandler, at skuespillere, når de påtager sig en rolle, vil blive påvirket af at *efterligne* en karakter – primært korrupte karakterer – og derfor, for at beskytte ens (ud)dannelse – hvorigennem man kan blive en god borger – skal man censurere

²⁵ Se 4.2

²⁶ Se 5.0

'korrumperende' materialer som disse. Men dette betyder også, at Platon omvendt mener, at der er materiale der kan have en positiv påvirkning; at nogle *efterligninger* kan have en positiv effekt. Desuden kan disse karaktertræk, som man kan påtage sig, fæstne sig i ens identitet – dog primært hvis det sker tidligt i 'barndommen og fortsætter derefter'.

Gauts *isme* indebærer antagelsen af, at kunstværker kan indeholde og videreformidle moralske indsigter. Hvis kunstværket er fremstillet således, at indholdet formidles bedst, så kan indholdet påvirke det æstetiske aspekt i værket, da dets fremstilling gør indholdet æstetisk relevant. Hvis et kunstværk derimod fejler æstetisk ved at være fremstillet med en bestemt hensigt, men ikke modtager den forudbestemte reaktion; så er det moralske indhold irrelevant, da formidlingen er fejlet. Opsummeret er der i fremstillingen af kunst to paralleliserende aspekter mellem æstetik og moral: (1) et godt fremstillet kunstværk kan blive undermineret af dets indhold, hvis der indgår en *ethical flaw* qua et moralsk forkasteligt udtryk – og – (2) et dårligt fremstillet kunstværk kan gøre indholdet irrelevant, ved at besidde en *aesthetic flaw*, og er derved blot en *aesthetic failure* da formidlingen af udtrykket heraf er fejlet.

Thyssen anser voldeligt indhold i et kunstværk som hensigtsmæssigt, enten som metaforisk vold der kan agere som en form for sædelighedsordensmagt der danner samfundet, eller som et redskab til forståelse af mere realistiske problematikker. Desuden argumenterer Thyssen for, at kunsten er under konstant udvikling for blot at afstedkomme menneskets fascination, således det trivielle og kedelige ikke tager overhånd. Voldeligt indhold i et kunstværk kan derved argumenteres som værende en tendens for mennesket fascination, hvorigennem der opstår en moraliserende effekt hos iagttageren.

8.0 Videospils diskursive tilbliven: mod kunststatus –

Heri bliver først videospils faktuelle og historiske baggrund uddybet, for at sætte videospils udvikling – som spil og kunstform – i kontekst, samt så uddybes der med div. eksempler på videospils gradvise tendenser henimod mediet som man kender i dag. Dernæst dykkes der ned i videospilskritikkens diskursive omfang og disses argumenter. Voldelighedsargumentet tages ligeledes op for at der gennem denne kritik kan fremhæves argumenter vedr. den mulige effekt videospil kan bibringe dannelsesmæssigt. Herefter vil kunstdebatten undersøges, hvori videospil som kunstform samt dets mulige diskursive kunststatus afgrænses og uddybes ifm. hvorledes videospils æstetiske betydning for mennesket er sammenlignelig med de traditionelle kunstformers. Heraf vil hvorledes spilleren af videospillet bliver inddraget i kunstformen også uddybes, samt hvorledes denne form for interaktion er unik for kunstformen. Afslutningsvist vil den mulige effekt videospil kan have på et samfunds individer, som et nyt formidlingsmedie, med fokus på moralsk dannelse, vil dette diskuteres og undersøges sammen med tidligere uddybet teori. Alt dette er mhp. at kunne argumentere om tildelingen af kunststøtte til videospil qua dets mulige kunststatus.

Desuden, undervejs, vil der være anvendes videospilseksempler, hvoraf teorien applikeres til div. aspekter i videospillene. PlayStation-spillene der primært benyttes, omfatter: "Horizon Zero Dawn" (Guerrilla Games, 2017), "Dying Light" (Techland, 2015), "Flower" (Thatgamecompany, 2009), "inFAMOUS" (Sucker Punch Productions, 2009) og "The Witcher 3: Wild Hunt" (CD Projekt, 2015). Dog skal det nævnes at billeder fra disse videospil må benyttes heri, qua PlayStation 4-plattformens *share button*²⁷ funktion, som giver spillere lov til at dele og anvende billeder taget i spillene (PlayStation; a).

8.1 Videospils faktuelle historik og udvikling –

Verdens første videospil, der var alment tilgængeligt, er arkadespillet "Pong" der udkom i 1972 (Atari, 1972 / Newman, 2017). Siden har videospil udviklet sig i hastig fart og har i dag et estimeret antal af 2.2 milliarder *gamers*²⁸ verden over (Newman, 2017). Dengang besad videospil kun få sort og hvide pixels samt simple ping-lyde, og i dag kan man nærmest indleve sig så meget i et videospil, at man kan glemme, at man kun har interaktion med en virtuel verden i et spil (Webber & Griliopoulos, 2017: 58).

Langsomt bliver videospil mere og mere avancerede, men det var dog først i 1993, at videospilsdebatten tog nye højder. Dette skete gennem et af de første *two-player*²⁹ kampspil "Mortal Kombat" (Electronic

²⁷ *share button*: Muliggør at tage billeder og/eller videoklip af spillerens spiloplevelse til eget brug – privat og offentligt.

²⁸ *gamers*: dansk version af *gamer* og er en selvbetegnelse for personer der spiller videospil.

²⁹ *two player*: muligheden for at spille sammen med én anden i samme videospil qua samarbejde eller individuel sejr.

Arts, 1992 / Newman, 2017). Videospilletets præmis, eller nærmere *affordance*³⁰, kræver, at man er to karakterer der kæmper mod hinanden i tre runder, mhp. at vinde over medspilleren med fysisk vold. Spillet udfordrer med teknisk kunnen, da der kræves strategi for at vinde. Men da spillet gjorde børn modstandere og besad voldeligt indhold, så opildnede det en debat blandt forældre om hvorledes *videogame violence*³¹ kan påvirke børn (Newman, 2017).

I 1999 blev MMO³² introduceret gennem "Everquest" (Sony Interactive Entertainment, 1999). Introduktionen af socialitet i videospil skete dog mest optimalt i 2008 qua det mest populære MMO-videospil i vores samtid; "World of Warcraft" (Blizzard Entertainment, 2004). Dette online-spil succes redefinerede hele det sociale aspekt i *gaming* (Newman, 2017). Flere millioner mennesker indgår interaktivt i denne virtuelle fantasiverden (Tavinor, 2009: 7).

"The Sims", der først udkom i 2000, er et godt eksempel på hvorledes videospil blev introduceret til et mere afslappet publikum (Maxis, 2000 / Newman, 2017). "The Sims" præmis er at udføre mondæne handlinger såsom: indrette sit hus, flytte sammen med sin partner og andre hverdagsagtige ting som at spise, gå i bad og gøre rent (Tavinor, 2009: 117). Spillet anses som værende afslappende – bl.a. fordi det substituerer, f.eks. overlevelsesspil eller kampspil, med mondæne aktiviteter (Larson, 2017 / Tavinor, 2009: 166).

"Mortal Kombat", "World of Warcraft" og "Sims" viser derved tre meget forskellige sider af hvad *gaming*³³ kan være: strategisk udfordrende, socialiserende, afslappende – men mest af alt er videospillene engagerende og medrivende. Dette er også tilfældet med *virtual reality*-platformen – også kaldt VR.

VR-platformen er den nyeste videospilplatform og virker lovende for en mere overbevisende *immersion*³⁴. Et eksempel på dette, er den professionelle pool-spiller Ronnie O'Sullivan der faldt direkte på sit ansigt, fordi han ville læne sig op ad poolbordet i VR-poolspillet – og kom til skade (Webber & Griliopoulos, 2017: 58). Dette er et eksempel på hvorledes man mest effektivt, således som videospil er udviklet indtil nu, kan indleve sig i en virtuel verden. Heraf på en måde hvor spilleren visuelt og auditivt befinder sig i et andet 'rum' vha. VR-brillerne. Man kan være kritisk overfor hvor sikkert *virtual reality* derved er, men dette viser stadig hvorledes videospil har rykket sig fra simple arkadespil til en mere engagerende, og indlevende, spilplatform.

³⁰ *affordance*: hvad der er eller ikke er muligt at handlingsmæssigt i et videospil.

³¹ *videogame violence*: voldeligt indhold i videospil der oftest udgøres af alle former for kamp med brugen af vold.

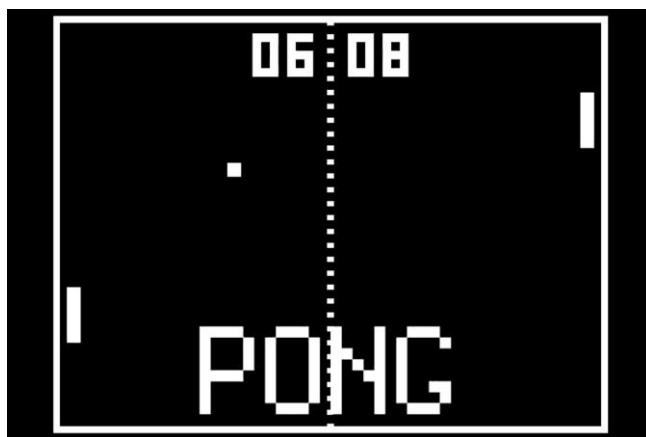
³² MMO: Massive Multiplayer Online.

³³ *gaming*: aktivitetsbetegnelse for at man spiller videospil.

³⁴ *immersion*: indlevelse eller engagering i f.eks. et fiktivt narrativ, uddybes i 8.3.3

I dag er videospil en hurtigt tjenende milliardindustri – blot i slutningen af 2017 havde videospilsindustrien allerede tjent næsten 109 milliarder USD; ca. 661 milliarder kroner – og det estimeres at 65 procent af alle husholdninger består af mindst én *gamer* (Newman, 2017). Udviklingen de sidste årtier har derved etableret videospil som værende en prominent industri for en størstedel af verdensbefolkningen.

Et simpelt eksempel på hvorledes udviklingen af videospil også kan specificeres, kan f.eks. ses via videospils grafiske udvikling og fremskridt. Heraf kan der fremhæves to eksempler:



”Pong” fra 1972 (Newman, 2017)



”Horizon Zero Dawn” fra 2017

Det første billede er videospillet, ”Pong”, og det andet er fra ”Horizon Zero Dawn”, udgivet sidste år. Selve udviklingen fra videospil, primært fra 2D til 3D, giver ligeledes mange flere muligheder for både immersion, men også for æstetikens udbredelse i videospil der, i vores samtid, for nogle er – og for andre undervejs til at blive – anerkendt som en ny kunstform. Først skal vi dog vende tilbage til kritikken der opstod med ”Mortal Kombats” udgivelse: voldelighedsargumentet, og hvorledes kritikken stadig er evident i dag.

8.2 Videospilskritik: vold –

Den mest prominente kritik af videospil, og et argument der kan stride imod en eventuel tildeling af kunststøtte til videospil, er antagelsen af at volden i videospil ligeledes gør dets spillere voldelige. Denne moralske kritik består essentielt af, at der kan være visse »effects on the behavior, minds, values or character of their players.«, når man spiller videospil (Tavinor, 2009: 153). Kritikken, som nævnt startede allerede i 90’erne er stadig evident i dag – og specifikt nu. Donald Trump tog emnet op så sent som februar, 2018. Der er dog også mange undersøgelser der afviser denne direkte korrelation mellem vold i

videospil og voldelig adfærd, samt så er der undersøgelser som fremhæver mere positive følgeeffekter ved at spille videospil. Hvilket er det første som vil undersøges i afsnittet.

»I'm hearing more and more people saying the level of violence on video games is really shaping young people's thoughts« udtalte den nuværende præsident af USA, Donald Trump, ifm. et møde om skolesikkerhed (Scutti, 2018). Begrundelsen for denne voldelighedskritik argumenteres oftest gennem masse mord, da, hvis en masse morder har spillet videospil, og mere præcist voldelige videospil, så er dette en detalje som specifikt fremhæves i massemedierne – specielt ifm. skoleskyderier beskyldes videospil for »teaching our kids to kill« (Grossman & DeGaetano, 1999 / Tavinor, 2009: 154 – 157).

Tavinor afviser heraf ikke at man kan lære noget af videospil, men afviser dog, og påpeger, at det er naivt, at voldelige handlinger i videospils fiktive og virtuelle verden kan applikeres direkte til den virkelige verden (Tavinor, 2009: 155 – 156). Tavinor påpeger yderligere, at hvis man udførte disse handlinger i den virkelige verden, så ville det medføre reelle alvorlige konsekvenser – hvilket ikke er tilfældet med handlinger foretaget i et videospil (Tavinor, 2009: 150 – 151). Men at der ikke er konsekvenser for de moralsk forkastelige handlinger i den virtuelle verden, kritiseres også for at give dets spillere et afslappet forhold til vold (Tavinor, 2009: 155). Tavinor mener dog stadig, at linket mellem videospil og vold oftest kun findes i medierne, når kritikken kan udnyttes for dets moralske problematik, og skriver: »*Violent videogames* is a term frequently used in the popular media to condemn games, but a violent videogame no more involves real violence than a zombie movie involves real zombies.« (Tavinor, 2009: 151). Tavinor uddyber også at forskningen, som er nødvendig for at kunne underbygge voldelighedsargumentet, blot ikke er foretaget endnu (Tavinor, 2009: 156). Denne kritik af videospil kan derved, ifølge Tavinor, ikke tages 'seriøst' før den nødvendige forskning foretages.

Man kan dog være kritisk over Tavinors afvisning af voldelighedsargumentet – specielt fordi Tavinor udgav sit værk i 2009 – men holdningen er stadig evident i dag. At der mangler forskning på området, er Whitney DeCamp, en amerikansk sociolog, delvist enig i, da forskningen foretaget på dette område, indtil videre, kan betyde to ting: enten er der intet forhold mellem videospil og vold, eller, så er der et ubetydeligt link mellem dem (Scutti, 2018). Altså mangles der stadig yderligere research til at definitivt knytte fænomenerne. DeCamp fremhæver: »there is a problem with "looking at these two in a vacuum": Kids who like to play brutal video games may have a predisposition toward aggression« (Scutti, 2018). Hvilket kan betyde, at grunden til at en person spiller videospil samt er voldelig, muligvis gør videospillene til en konsekvens af personens aggressioner; og derved opsøges de voldelige videospil – hvilket ikke gør videospil til en forudsætning for vold. DeCamp afviser dog ikke, at der kan være en effekt på sigt, som blot ikke kan bevises endnu, men der foreslås dog, at videospil kan være en sikker måde at komme af

med sine aggressioner gennem (Scutti, 2018). F.eks. ved at spille voldelige spil, hvor aggressioner kan udvindes virtuelt, eller qua afslappende spil, som f.eks. ”The Sims”.

I forlængelse konkluderes det yderligere, af Mark Appelbaum, psykologiprofessor ved Californiens Universitet og formanden for det ”American Psychological Association Task Force on Violent Media” i 2015, at: »The short answer is there is virtually no research. [...] There is no scientific evidence that confirms or disconfirms that speculation.« (Ducharme, 2018). Desuden uddyber Appelbaum, at det alligevel ville være uetisk at foretage den nødvendige research, da man ikke nødvendigvis ville kunne vide, hvilken grad volden i videospil resulterer i voldelige handlinger i virkeligheden – der er for mange faktorer, fra andre elementer i ens liv end blot at spille videospil, som indgår (Ducharme, 2018).

Tavinor mener dog også, at den moralske kritik af videospil – som korrupperende – essentielt bundet i en manglende kontekstuel forståelse, der blot medfører at kritikere antager at videospil er noget de ikke er (Tavinor, 2009: 164). Tavinor uddyber:

By itself, content may be offensive, but it is not enough to establish that it is also immoral.[...] It is the context in which content is presented in addition to the content itself that is of genuine moral significance, [...] it is the viewpoint that a work expresses, rather than the content it contains, that often seems most morally pertinent. | (Tavinor, 2009: 164 – 165)

Ifølge Tavinor er det altså ikke hvorledes videospillet er udfærdiget, der kan kritiseres moralsk; men nærmere det udtryk det formidler. Gaut deler dette synspunkt, men det kommer dog an på om der er tale om en *ethical flaw* eller en *aesthetic flaw* (Gaut, 2005).

Ifølge Gaut er forskellen heri om udtrykket der formidles er moralsk forkasteligt, men korrekt formidlet, eller formidlingen af udtrykket er fejlet hvorefter udtrykket ikke kan bære skylden for fejlen i dets formidling. Heraf ifm. videospil kan givne moralsk forkastelige udtryk, som et videospil kan udtrykke, derved kun kritiseres hvis videospillet er af en vis kvalitet qua korrekt formidling; hvorefter man kan udlede, at udtrykket derved er hensigtsmæssigt. Altså kan denne videospilskritik fra Tavinor, ifølge Gaut, blive relevant i et kvalitetshenseende, hvis det forudsætter at det moralsk forkastelige indhold er hensigtsmæssigt formidlet qua værket.

Vold i videospil er dog heller ikke for voldens skyld. Meget af det amoralske indhold i et videospil, der indgår i dets udfærdigelse, er nemlig kun inkluderet for at kunne »sustain gameplay«, da det indgår som en form for forklædning for spilelementet, samt ligeledes driver narrativerne videre (Tavinor, 2009: 165 – 166). Som Thyssen påpeger, så er volden fascinerende – hvorefter Tavinor mener, at man på ingen måde

moralsk kan forsvare voldeligt indhold; så ligger det dog naturligt til mennesket at gå op i disse menneskelige temaer (Pinker, 1997: 427 / Tavinor, 2009: 166).

Tavinor sætter selv volden i videospil i en nærmere spilmæssig kontekst:

it is not that the act of fictional killing is valued in itself, and that it is the killing activity that drives the player's involvement in the games because they enjoy fictionally killing things, but rather that the gaming activity relies on the fictional killings for substance. | (Tavinor, 2009: 166)

Den manglende kontekstuelle forståelse af videospils udfærdigelse kan altså meget vel være baggrunden for at videospil kritiseres for at gøre dets spillere voldelige – som et løst kausalitetsargument af *monkey see, monkey do* – men før den nødvendige forskning kan be- eller afkræfte om dette er tilfældet; så skal begge sider stadig medtænkes. Hvilket betyder, at hvis Statens Kunstfond skal vurdere videospils kunststatus mhp. at kunne medtage kunststøtte, så skal argumenterne for og imod voldelighedskritikken stadig bringes op. Man kan stadig have in mente, at kvaliteten af det givne videospil kan vise om dets indhold er hensigtsmæssigt eller ej; hvilket kan kritiseres og kan evt. indgå i en vurdering ifm. kunstfondens ønskede kvalitetssikring.

Tavinor mener dog stadig at der er to grunde hvoraf man kan bekymre sig over den fiktive amoralitet i selve videospils indhold (Tavinor, 2009: 169). Den første omhandler, at der skal være en *mitigating context* for det amoralske, f.eks. voldelige, indhold – dvs. en nærmest formildende kontekst – hvoraf dette skal sættes i f.eks. en kunstnerisk eller social kontekst (Tavinor, 2009: 169). Hvis man her benytter et eksempel fra ”Dying Light”, kan man påpege, at det aldrig kan moralsk godtgøres at slå en nyfødt ihjel; men hvis den derimod er en zombie som skriger således at det tiltrækker store flokke af meget farlige zombier – så gives det en situationel og social kontekst; overlevelse (Techland, 2015). Hvis denne ’formildende kontekst’ mangler skal man, ifølge Tavinor, bekymre sig over hvorledes sådan en formidling kan modtages læringsmæssigt.

Den anden omhandler også selve baggrunden for at Tavinor kan forsvare videospils moralske indhold, som der blev uddybet tidligere, hvoraf dette kun kan argumenteres, hvis man kan forstå kontekstualiseringen – hvilket børn ikke altid kan (Tavinor, 2009: 169). Derved er amoralsk indhold, formidlet til børn og unge, som ikke kan sætte det formidlede i kontekst, bekymrende. Tavinor fremhæver derfor, at censur i dette tilfælde er fornuftigt for at beskytte børn mod at have adgang til spil som de ikke kan forholde sig til endnu, da de mangler evnen til at forstå konteksten af et givent indhold, og Tavinor mener derved, at forældre skal sætte sig ind i, hvad der helt præcist formidles i videospillene som deres børn spiller (Tavinor, 2009: 169 – 170).

Tavinors kontekstkritik af videospil kan uddybes vha. Bamfords kritik af hvornår kunsten indgår aldersmæssigt i Folkeskolen. I rapporten åbner Bamford nemlig op for argumentet omhandlende at alderen hvori noget læring introduceres er elementær for barnets udvikling (Bamford, 2006). Og derved kunne Bamford meget vel være enig med Tavinor i, at noget kunst kun burde introduceres når den givne modenhed forudsætter at børn og unge kan forholde sig kontekstuel til det.

At noget indhold i videospil forudsætter en passende alder, hvoraf det optimalt skal introduceres i, er også at finde i videospilsdebatten. Dette er i hvert fald det fremhævede aspekt nogle artikler, der fulgte Trumps udtalelse tilbage i februar, forslår er den bedste løsning – i stedet for blot at forbyde alle videospil – er, at forældre skal tage en aktiv rolle i hvilke videospil deres børn må spille (Scutti, 2018 / Kain, 2018 / Molina & Snider, 2018 / Lee, 2018). Det er her at PEGI kan være behjælpelig. Løsningen på denne kritik, af hvorledes kunstværker kan påvirke børn negativt, samt hvorledes forældre kan vurdere hvilken modenhed et videospil forudsætter, kan f.eks. løses af ”Pan European Game Information”: PEGI-systemet. PEGI rangerer videospil således som det fremgår af billedet nedenfor (PEGI; a).



Heraf bliver der anvendt alders- og indholdsmærkater. Disse *labels* er at finde bag på de videospil man kan købe i Europa, og umiddelbart er de nemme at forholde sig til, uden at man nødvendigvis behøver at sætte sig nærmere ind i spillet – dog kan man stadig læse nærmere på PEGI's hjemmeside ifm. tvivlsspørgsmål (PEGI; b). To eksempler på hvorledes PEGI-systemet anvendes på specifikke spil, kan præsenteres gennem videospillene ”Flower” og ”Horizon Zero Dawn”.

I ”Flower” styrer man et blomsterblad vha. vinden og præmissen er her, at man skal samle flere blomsterblade op mens man blæser forbi. Man kan flyve forbi ’døde’ områder og få disse til at blomstre op, eller få vindmøller til at fungere igen. Dets narrativ består essentielt kun af æstetisk appellerende

aspekter, samt visuelle og auditive stimuli, der ligeledes engagerer spilleren følelsesmæssigt i spillet (Thatgamecompany, 2009).

”Flower” er rangeret som værende til alderen 3 år og opefter, hvilket defineres således:

[PEGI 3] The content of games with a PEGI 3 rating is considered suitable for all age groups. The game should not contain any sounds or pictures that are likely to frighten young children. A very mild form of violence (in a comical context or a childlike setting) is acceptable. No bad language should be heard. | (PEGI; b)

I ”Horizon Zero Dawn” spiller man Aloy i en postapokalyptisk verden, hvor maskinernes fremskredne udvikling har sat mennesket tilbage til stenalderen – dog med komponenter af teknologi. Aloy blev smidt ud af sin stamme som nyfødt og er opvokset med en anden udstødt, som har opdraget hende til at kunne jage og kæmpe mod maskinerne der, ligesom dyr, indgår naturligt – men yderst farligt – i deres verden. Dog er der en ’virus’ der gør maskinerne mere og mere voldelige; hvilket Aloy drager ud for at undersøge i håb om også at kunne få at vide, hvorfor hun blev udstødt. Undervejs i spillet kæmper man mod bander af banditter og drabelige maskiner, mens man undersøger den tabte civilisations efterladninger (Guerrilla Games, 2017).

”Horizon Zero Dawn” er rangeret til alderen 16 år og opefter, hvilket defineres således:

[PEGI 16] This rating is applied once the depiction of violence (or sexual activity) reaches a stage that looks the same as would be expected in real life. The use of bad language in games with a PEGI 16 rating can be more extreme, while games of chance, and the use of tobacco, alcohol or illegal drugs can also be present. | (PEGI; b)

Desuden bærer ”Horizon Zero Dawn” også indholdsmærkatet ”Violence”:

[Violence] The game contains depictions of violence. In games rated PEGI 7 this can only be non-realistic or non-detailed violence. Games rated PEGI 12 can include violence in a fantasy environment or non-realistic violence towards human-like characters, whereas games rated PEGI 16 or 18 have increasingly more realistic-looking violence. | (PEGI; b)

Ud fra disse mærkaters uddybelse bliver det evident, at indholdet i videospil forudsætter en vis alder, hvoraf indholdet er mere passende. Som man kan se det er tilfældet med ”Flower”, kan børn fra 3 og opefter vurderes til at kunne håndtere milde former for ikke-realistisk, nærmere komisk, vold. Hvorimod i ”Horizon Zero Dawn” kan man, i alderen 16 år og opefter, vurderes til at håndtere mere realistisk vold samt bandeord og skildringer af rygning, alkohol og stoffer. Altså forudsætter visse aldersgrupper, qua

PEGI's rangeringer, visse evner til at kunne håndtere, og mest af alt forstå, visse skildringer af voldeligt eller moralsk forkasteligt indhold. Dette kan være behjælpeligt i vurderingen af om børn eller unge kan tillades – qua antagelsen af at indhold i medier samt kunst kan medføre en given påvirkning – at spille visse videospil qua hvilken form for læring de er parat til aldersmæssigt.

Hvis man paralleliserer Platon med PEGI-systemet, kan man påpege, at der på sin vis er tale om en censurering – dog ikke 'smid ud af Staten-censurering'. PEGI-systemet anerkender, at nogle spil kan have en negativ effekt hvis dette introduceres for tidligt. Ifølge Platons mening, at *efterligning* kan fæstnes i barndommen; kan man påpege, at hvis man bliver introduceret til noget materiale for tidligt, så vil det ændre ens udvikling.³⁵ Desuden, da Bamford-rapporten påpeger, at kunst af dårlig kvalitet kan skade barnet³⁶ – så kan man derved reflektere om kvalitet også differentieres i alder. Hvis noget er af god kvalitet for en 16-årig, så kan man postulere at det muligvis er af dårlig kvalitet for en 3-årig. Altså kan PEGI-systemet være essentielt i modspillet og som en løsning til videospilskritikken; også ifm. eventuel kunststøtte. Som en sidste bemærkning, hvis man sammenligner med film, så har disse også aldersbegrænsninger; og dog er film en anerkendt kunstform, hvilket betyder at givne aldersrestriktioner ikke kan agere som et argument mod en eventuel kunststatus.

På trods af denne kritik viser en statistik fra 2017, at bølgen med forældre der kritiserer videospils virkning på deres børn, der startede i 90'erne, er vendt: 71 procent af forældre mener nu, at videospil har en positiv indvirkning på deres børn (Newman, 2017). Statistikken viser dog intet om hvilke spil der omfattes som en positiv indflydelse, men man må gå ud fra at statistikken er generaliserende på de spil, som børn må eller vælger at spille. Forældrenes involvering i hvilke videospil deres børn spiller kan være essentiel for børnenes udvikling – hvilket uddybes yderligere senere.³⁷

Besværligt er det at komme frem til et reelt facit, om videospils voldelige indhold gør dets spillere aggressionspåvirkede, men man kan dog sammenfatte, at der kræves en kontekstuel forståelse af videospil før disse kan kunne bedømmes eller kritiseres som spil, eller som kunst. Man kan kritisere kvalitetsvideospil, hvis det udtrykker et moralsk forkasteligt udtryk qua dets udfærdigelse, da det her påpeger en amoralsk og korrupperende hensigtsmæssighed, og man kan kritisere et videospils indhold hvis det ikke sættes i en given formidlende kontekst, eller hvis iagttageren ikke selv kan forstå dets kontekst, som det f.eks. er tilfældet med børn. Nogle videospil kræver derfor en vis mængde modenhed, og her er PEGI-systemet behjælpelig som modspil og løsning på voldelighedskritikken af videospil.

³⁵ Se 7.1

³⁶ Se 6.2

³⁷ Se 8.4

Kritikken kan desuden paralleliseres med Hellelands udtalelse i den danske kunstdebat; debat kan pejle hvilken kunst der burde støttes.³⁸ Derfor skal der nu undersøges hvorfor videospil er en kunstform.

8.3 Videospil som kunstform –

Der er ikke blevet tilføjet flere kunstområder til kunstfondens støtte siden 1994, og hvis Statens Kunstfonds hensigt med kunststøtte – af hvilken forudsætter et formål med kunsten – er, at danne danskerne gennem kunsten med fokus på børn og unge, så burde man også implementere de nyere kunstformer der kan muliggøre dette. Det interessante er her, at hvis videospil er kunst samt har potentiale til at være eller blive kvalitetskunst og kan gavne danskerne – hvorledes kan dets kunststatus så argumenteres mhp. en eventuel tildeling af kunststøtte?

Først skal der derfor opstilles et forsvar af videospil som kunstform. Deraf vil der i dette afsnit, i tre dele, undersøges: 1) videospils diskursive anerkendelse som kunstform qua videospilskunstdebatten, 2) hvorledes kunstformen indeholder aspekter fra andre kunstformer eller kan formidle disse og 3) hvorledes kunstformen er særegen fra andre kunstformer samt kan bibringe noget nyt formidlingsmæssigt.

8.3.1 Videospilskunstdebatten –

Højesteretten i USA anerkendte i 2011 videospil som en kunstform, der fortjener samme ret til ytringsfrihed som andre kunstformer, og derved anerkendes på lige fod med kunstformer før denne (Tucker, 2012). I USA er videospilskunstformen altså institutionaliseret, hvis man benytter Dickies term.³⁹ Debatten om videospils eventuelle kunststatus er også kommet til Danmark i løbet af de sidste par år. Nedenfor vil nogle af argumenterne i den danske, diskursvisende debat tages op samt uddybes med elementer fra USA's.

I 2009 kom Socialdemokraterne med et forslag om støtte til danske computerspil på områder inden for kultur, erhverv og undervisning (Elkær, 2009). Ifølge Socialdemokraternes kultur- og medieordfører, Mogens Jensen, så skal videospil tages seriøst på samme niveau som film og ikke blot modtage symbolsk støtte, men derimod op mod 47 mio. kr. årligt (Elkær, 2009). Men dette forslag var dog ikke på baggrund af videospil som en kunstform; men for at sikre den økonomiske vækst i computerspilbranchen, hvoraf

³⁸ Se 5.1

³⁹ Se 4.2

Jensen udtalte: »Visionen er at kvalificere udbuddet af computerspil, så de danske computerspil bliver kendt for deres kvalitet og nytænkning« (Elkær, 2009). Hensigten med forslaget er at kunne udnytte vækstraten videospilsbranchen har internationalt, 18.5 procent bare i 2007, og derved kapitalisere på udgivelsen af videospil samt derved oprette flere arbejdspladser (Elkær, 2009). Man kan dog påpege, at forslagets hensigt er nogenlunde sammenlignelig med kunstfondens hensigt med kunststøtte, men i anerkendelsen af en kunstform medtænkes også den virkning kunsten kan have på befolkningen; dvs. hvilken virkning formidlingen af kunsten medbringer.⁴⁰ Dette kunne åbne op for en diskussion om hvilken betydning kunst har når det begrebsliggøres; men dette er ikke undersøgelsen der foretages heri. Dog viser Socialdemokraternes forslag, at der diskursivt ikke er tale om videospil som en kunstform i 2009, men qua at partiet ønsker at videospil skal støttes på samme niveau som film så – om end ikke blot økonomisk – bruger de film som præcedens for hvorledes videospil kan, eller burde, vurderes. Dette vil uddybes senere⁴¹ – tilbage til kunstdebatten.

Videospilskunstdebatten i Danmark kom rigtigt først på bane i de sidste par år. Muligvis kun fordi udgivelserne i Danmarks videospilsbranche er næsten fordoblet de seneste par år (Majcher, 2017). Eller muligvis fordi, at et dansk videospil, ”INSIDE” (Playdead, 2016), for nyligt har modtaget international anerkendelse i form af to priser for hhv. ”Best Art Direction” og ”Best Independent Game” – hvilket er imponerende for et så lille spilfirma ift. de større i udlandet (DR; a). Espen Aarseth, professor i spilvidenskab hos IT-universitet i København, giver sit indspark i debatten således:

Spil er et af de mest forsømte kulturområder i Danmark, når man ser på den støtte, branchen får, i forhold til, hvor meget spil fylder hos befolkningen. Det er en kæmpe kultursektor, som hele den opvoksende generation er optaget af. Man kan vel knapt finde et område, som har større udbredelse i form af aktive brugere, og derfor fortjener spil lige så stor støtte som andre typer kunst. | (Majcher, 2017)

Udtalelsen kan være et argument direkte for, og ikke imod, kunststøtte til videospil. Specielt hvis man medtænker den dannelsesproces Statens Kunstfond har indgået i; med en halvering af folk der aldrig besøger div. kulturinstitutioner, samt hvorledes film er det sidste område som den brede befolkning vil skære i støtten til.⁴² Videospil kan engagere borgerne i at deltage i kunsten på en hel anden måde og ifm.

⁴⁰ Se 5.

⁴¹ Se 8.3.2

⁴² Se 5.1

støtten af film kan man postulere, at kunstformen, ligesom videospil, falder i bedre jord hos den brede befolkning, hvor 'eliten' ikke bestemmer for dem.⁴³

Hans-Joachim Backe, adjunkt ved "Institut for Digital Design" ved IT-universitetet i København og forsker i hvorledes digitale spil kommunikerer med dets spillere, anser også videospil som kunst (Arildsen, 2017). Backe mener, at videospil kan tvinge dets spillere til at reflektere over egne handlinger, og samtidigt give de samme muligheder som film gør; blot med interaktion (Arildsen, 2017). Backe påpeger heraf, at: »Når man spiller, ser man, at skildringen ikke kun foregår gennem billeder, lyd og dialog, men også gennem de handlinger spillet lader dig foretage« (Arildsen, 2017). Denne 'interaktion' og hvorledes spillet 'tillader' hvilke handlinger man kan foretage, vil der samles op på senere.⁴⁴ Altså sammenligner Backe videospil med film, men påpeger også at videospil differentieres fra film qua muligheden for interaktion.

Interaktion i videospil kan få spilleren til at reflektere moralsk og dette danner, ifølge Backe, hele baggrunden for, hvorfor noget overhovedet kan klassificeres som kunst, da denne type af selvbevidsthed eller -erkendelse også kan opnås i andre kunstformer – dette tilgås blot på en anden måde i videospil (Arildsen, 2017). Derfor mener Backe, at videospil skal betragtes som en kunstform, men påpeger stadig, at ikke alle videospil er kunst; ligesom det er tilfældet at ikke alle malerier er kunst, selvom kunstformen er anerkendt (Arildsen, 2017).

Tavinor er enig – dog forud for Backe allerede i 2009 – og skriver:

[videogames] engage us in ways that are precedented in previous forms of culture and art; they inspire us to judgments of perceptual beauty, they involve us in interpretation, and they arouse our emotions. | (Tavinor, 2009: 13)

Tavinor mener dog ikke, at videospil skal sammenlignes med *high art* – blot at udviklingen af kvalitetsvideospil var undervejs allerede for næsten 10 år siden (Tavinor, 2009: 11 – 12). Der afvises dog ikke, at videospil senere kan udvikles til at være 'høj kunst', hvilket, ifølge Tavinor, funderes i hvorledes videospil allerede har udviklet sig siden sin start. Indskudt er videospil muligvis, nutidigt, allerede 'høj kunst', men uden en kunststatus bliver dette ikke anerkendt; dog som *ready-mades*, ifølge Dickie, kan dette ske med bagudvirkende kraft senere.⁴⁵ Altså kunne dette nu, end i 2009, allerede være muligt. Tavinor skriver heraf om udviklingen indtil 2009, at: »What has changed is the richness and depth of the representations, and subsequently, the variety of ways in which player can interact with the fiction.«

⁴³ Se 5.

⁴⁴ Se 8.3.3

⁴⁵ Se 4.2

(Tavinor, 2009: 37). Interaktionen mellem mediet og dets spiller, som hos Backe, udgør altså igen argumentet om hvorledes videospil anskues som en kunstform.

Tavinor mener også, at der et andet element ved videospil som kan vise hvorledes dette er en kunstform, hvoraf kritikken og den generelle debat forsvares. Ligesom Helleland, tager Tavinor det standpunkt, at debat netop kan pejle når noget er kunst. Tavinor mener, at selve kritikken af videospils moralske indflydelse danner baggrunden for, hvorfor videospil er kunst, da: »one of the important aspects of art is that it is *challenging*.« (Tavinor, 2009: 168). Derved, ligesom Øvlisen, mener Tavinor også, at kunsten skal kunne ryste vanetænkningen eller virkelighedsopfattelser – kunsten skal være udfordrende.⁴⁶

I videospilskunstdebatten i USA indgår der adskillige argumenter om, hvorledes videospil bør anses som en kunstform, og alle imod omfatter kritikken omhandlende voldelighedsargumentet. Ét af argumenterne vedr. kunstformen kommer fra Chris Melissinos – der var kurator for en udstilling der hed ”The Art of Video Games” hos Smithsonian i USA og som også har skrevet en bog med samme titel – der opfatter videospil som værende den historisk mest betydningsfulde kunstform nogensinde (Melissinos, 2015). Melissinos uddyber:

Our kids are growing up in a world where they’re finding equally meaningful connection on both sides of the digital line. Video games are a natural evolution of what we’ve always done, play – to discover our world, discover each other, and discover ourselves. | (Melissinos, 2015)

Melissinos mener altså, at videospil gør det muligt at erfare på flere planer, men mener dog også at man inddrages på en unik vis. Kulmineret af videnskab og kunst, tillader videospil, ifølge Melissinos, kunstnere at skabe en unik oplevelse der udgøres af tre distinktive stemmer: udvikleren, spillet og spilleren selv (Melissinos, 2015). Hvilket betyder, at selvom man følger et fiktivt narrativ tilrettelagt af udvikleren, samt følger de *affordances* som spillet regelsætter; så er oplevelsen af videospillet helt personlig. Heraf konkluderer Melissinos: »If you can observe the work of another and find in it personal connection, then art has been achieved.« (Melissinos, 2015).

Et andet standpunkt, heraf ’imod’, findes hos filmkritikeren, Roger Ebert, hvis udgangspunkt tages i videospils spilkategorisering og når man ikke kalder skak eller sportsskampe for kunst; hvorfor er videospil det så? (Deardorff, 2015). Ebert vedholdte sit standpunkt fra 2006 indtil hans død i 2013, hvoraf han bl.a. fastslog: »No one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great poets, filmmakers, novelists and poets.« (Deardorff, 2015). Ebert mener nemlig, at videospil ikke kan berettiges kunststatus qua andre kunstformer, da kunsten ikke har noget mål eller valg der skal

⁴⁶ Se 5. for Hellelands og Øvlisens synspunkter.

foretages via kunstnerens udtryk, og derved ikke er noget der skal 'gennemføres' som et spils præmis omfatter (Thorsen, 2017). Men dette, som Ebert fremhæver, strider imod videospil som værende kunst – at man skal foretage valg for at realisere målet med videospillet – er dog for andre dét som netop gør videospil til kunst (Thorsen, 2017). Backe og Tavinor kan her fremhæves fra det foregående. Dette vil uddybes senere.⁴⁷

Heraf har Ebert åbnet op for debatten og kritikken af videospils kunststatus, men som Tavinor påpegede 'skal' videospil ikke nødvendigvis kunne sammenlignes med anden høj kunst – noget kan godt være kvalitetskunst, uden at kunne måle sig med f.eks. Leonardo da Vincis "Mona Lisa". Derimod kan indgåelsen eller sammenligneligheden af andre kunstformer i videospilskunstformen agere som præcedens for, hvorledes videospil også burde blive taget seriøst som en kunstform. Hvilket undersøges nærmere i næste afsnit.

8.3.2 Kunstformens paralleller og præcedens –

Kunstformen der bedst kan sammenlignes med videospil, som påpeget tidligere og kan agere som en kunstforms-præcedens, er film. F.eks. kan narrative i videospil bedst sammenlignes med narrative i film, men den største forskel mellem dem består dog af spilelement (Tavinor, 2009: 114). Narrative kan være lige så komplekse i videospil som de kan være i film, men blot uden muligheden for interaktivitet fra iagttageren/spilleren. Dog kan man påpege, at som kunstform kreeres videospil på samme vis som film; de udvikles af mange forskellige mennesker, hvoraf én står for det overordnede udtryk – idéen bag et værk, som en kunstner bruger f.eks. maling og et lærred til at udtrykke – og alle elementer der indgår, er skabt af mange forskellige kunstnere (Tavinor, 2009: 188). Videospils diskursive tilbliven mod kunststatus som en kunstform kan dog bedst sammenlignes med hvorledes filmkunstformen blev til – Tavinor skriver:

The artistic form of films – narratives comprised of moving pictures – is clearly related to earlier forms of art such as theatre, sharing many of their representational techniques, but differing in its technologically derived medium. Looking back on the early days of film from our perspective over a hundred years later, early movies are apt to strike us as crude and naïve. [...] Only over a considerable period of experiment, and as they explored the unique nature of the medium, would film makers develop the representational and artistic techniques we are now familiar with and in which we see the artistic virtues of film. [...] The parallels with videogames are clear.

⁴⁷ Se 8.3.3

Games originally started out as novelties, and many certainly remains so, but it is also clear that artists have now engaged with the medium. | (Tavinor, 2009: 193 – 194)

Videospil, som et teknologisk afledt medium, er også afledt fra mange andre kunstformer; grafisk 'males' og designs alt det visuelle – karaktererne, dyrene, havet, bygninger, himlen, skovene; hele den virtuelle verden – baggrundsmusikken komponeres og spilles, skuespillere gennemgår replikker og indspiller dem samt nogle gange animeres deres mimik ind i karaktererne de *efterligner*, *cut-scenes* kreeres som små filmbidder der skal agere som en bro mellem dele i spillet hvoraf narrativer bliver præsenteret. Billedkunst, musik, teaterskuespil og film indgår oftest i videospil i større eller mindre grad. Ligesom Tavinor påpeger, blev videospil ikke intenderet lavet som kunst i starten, hvilket også var tilfældet med film, men disse er alligevel vokset ind i opgaven statussen bibringer. Videospilsudviklerne skaber kunst, der essentielt kan brydes ned til flere forskellige kunstformer og udgør alligevel en distinkt kunstform.

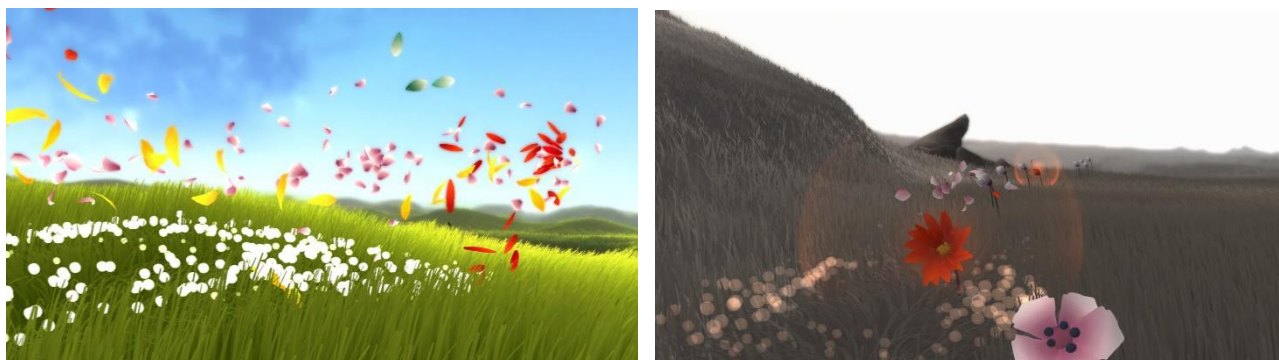
Bamford fremhæver i sin rapport, at billedkunst og musik er i fokus i Folkeskolen. Qua et videospilsfokus og udplukket fra Folkeskoleloven, er formålet med billedkunst bl.a. at man ved at opleve og analysere billeder, vil man kunne opfatte mere nuanceret samt forstå hvorledes billeder kan kommunikere og udtrykke, at kunne arbejde med elektronisk materiale som en udtryksform og opnå selvtilid at udtrykke sig selv.⁴⁸ Formålet med musik er bl.a. at udvikle evnen til at erfare musik og tilgå multifacetterede former for musik i samtidens samfund, qua aktiv og kreativ deltagelse kan en musikalsk introduktion bidrage til en emotionel og intellektuel udvikling, samt en værdsættelse af samtidens musik. Disse aspekter som billedkunst og musik kan medføre dannelsesmæssigt, vil jeg postulere også er tilfældet i videospillet "Flower".

"Flower" er et eksempel på, hvorledes billedkunst og musik er i fokus i et videospil. I "Flower" er omgivelserne lavet for bedst at kunne efterligne naturen – selv hvert eneste græsstrå er lavet enkeltvis i spillet (Tucker, 2012). Narrativet i spillet er meget indirekte og præsenteres qua visuelle og auditive 'signaler' der via følelserne kreerer et vist udtryk (Thatgamecompany, 2009).

"Flower" har udover sin unikke spilpræmis og naturlignende omgivelser også et gennemført soundtrack, der også er udgivet separat. Både det visuelle og musikken er hyldet, og har været nomineret, og har vundet, div. priser (Thatgamecompany; a). Tilsammen er disse kunstformer med til at fremprovokere følelser når man indgår i narrativet, der indirekte, omhandler miljøet. Via spilpræmiset, som vinden der samler blomsterblade op, ændres omgivelserne i takt med om man starter vindmøllerne og undgår dette 'sorte ætsende mørke' der vil brænde ens blade (Thatgamecompany, 2009). Ifølge udviklerne af "Flower",

⁴⁸ Se 6.2

er dets *affordances* baseret på: »Like in the real world, everything you pick up causes the environment to change.« (Thatgamecompany; a).



”Flower” fra 2009

Vha. formålet med billedkunst og musik, som det fremgår af Bamfords rapport, kan man argumentere, at man ved at opleve og/eller analysere ”Flower”, vil man kunne opfatte en nuanceret og anderledes måde, hvorpå disse interaktive ’billeder’ kommunikerer et udtryk indirekte: menneskets påvirkning af miljøet. ”Flower” er desuden et elektronisk materiale, der agerer som et eksempel på, hvorledes man kan anvende teknologi som en udtryksform, heraf videospil. Ved at spille ”Flower” indgår man interaktivt i kunsten på en hel ny måde, både visuelt og musikalsk, og dette kan muligvis give en form for selvtilid, da man selv indgår i udtrykkets udvikling.

Musikalsk erfarer man musikken anderledes i videospil, da en handling aktiverer eller ændrer musikken, hvoraf i ”Flower” vil hvert et blomsterblad man samler op, afgive en bestemt tone der indgår i baggrundsmusikken, og derved vil musikken hele tiden ændres ved hver handling – hvilket meget vel, er en af mange multifacetterede musikformer i vores samtid. Da musikken ligeledes er interaktiv, inddrages man aktivt og kreativt, samt inddrages man bevidst følelsesmæssigt, narrativt, og inddrages intellektuelt, spilmæssigt. Som Bamford pointerede, så mangler der også indgåelsen af nyere kunstformer i Folkeskolen, hvoraf videospil som ”Flower” kunne være et godt udgangspunkt qua kunstformsfokuset formålsmæssigt.

Men hvad så rent praktisk ifm. billedkunst og musik? Man kan påpege, at der findes mange former for spil hvori man kan spille musik, komponere, male, forme osv. Ganske kort kan man fremhæve f.eks. ”Tilt Brush” (Google, 2016) og ”Rock Band” (Harmonix, 2007). ”Tilt Brush” er et VR-spil, der gør det muligt at tegne tredimensionelt – hvilket vil opfylde punkt to af formålet med billedkunst som det fremstår af Folkeskoleloven.⁴⁹ Dette vil agere som en ny kreativ måde, man kan udtrykke sig uden at være fanget indenfor rammerne af f.eks. et lærred, da man blot ’tegner i luften’ (Google, 2016). ”Rock Band” er en

⁴⁹ Se 6.2

mulighed for at kunne udtrykke sig, lære at holde rytme og tilgå de multifacetterede former for musik der er nutidens samfund. I ”Rock Band” har man et instrument med knapper i stedet for f.eks. strenge, hvis man spiller guitar, og på skærmen skal man ramme de rigtige toner og holde rytmen til den valgte sang (Harmonix, 2007). Her kan man spille alene, eller med andre som et helt band, hvoraf man inddrages aktivt og kreativt. Altså kan også ”Rock Band” opfylde nogle af formålene musikundervisning har i Folkeskolen.

Dette kan meget vel benyttes som et argument for, ligesom Bamford påpeger, at man kan introducere nyere kunstformer i en uddannelsesproces – blot på en måde hvoraf de mere traditionelle kunstformer heller ikke går tabt. Videospil kan meget vel have nogle elementer tilfælles med andre kunstformer til et punkt, hvor de direkte er sammenlignelige på nogle områder; også som et medie man kan lære af. Ifølge det undersøgte i afsnit 6, kan æstetisk dannelse bibringe moralsk påvirkning. Hvilket også er en måde, hvorpå man kan parallelisere videospil med andre kunstformer.

Heraf mener Tavinor, at når der er tale om, hvorledes en genstand eller et medie kan medføre en moralsk effekt; så er det blot et argument for dets kunststatus – og skriver: »videogames need the potential to be emotionally disturbing and provocative if they are to be art.« hvilket også stemmer overens med Tavinors tidligere mening om kunsten som værende *challenging* (Tavinor, 2009: 168).

Ligesom det fremstod i kunstdebatten, så skal kunsten kunne udfordre os og fordre nye perspektiver der kan udvikle os som mennesker og som kultur.⁵⁰ Selv ikke kritikken af videospil kan agere som et argument mod videospils kunststatus, da ligesom andre kunstformer modtager videospil kritik, men enhver kunstform der kan tildele yderligere betydning i form af litterære, kunstneriske, sociale, kulturelle, uddannelses og/eller videnskabelige aspekter indholdsmæssigt, kan meget vel, ifølge Tavinor, »insulate them from moral criticism.« (Tavinor, 2009: 165). Kunstens betydning er netop ikke kun at skabe et rent velbehag, som Kant muligvis ville mene⁵¹ – kunsten gives et formål. I den danske kunstdebat er dette formål at skabe debat, og for Statens Kunstfond opfyldes dette qua dannelsen af danskerne. Her er videospil også sammenlignelig formålmæssigt som kunstform.

Disse sammenligneligheder agerer som præcedens til et argument for videospils kunstformsstatus, også ifm. hvorledes kunsten kan bibringe en moralsk påvirkning. Heraf konkluderer Tavinor selv, at: »my moral defense of gaming would find its strongest support from an argument that videogames are art, given the precedents for this issue to be found in the arts.« (Tavinor, 2009: 170).

⁵⁰ Se 5.

⁵¹ Se 4.2

Man skal dog heller ikke blot affeje kritik af moralsk indhold i et kunstværk, bare fordi det er kunst og derved forekommer 'naturligt' herigennem. Ifølge Gaut skal man kritisere et værk, hvis det udviser *ethical flaws*.⁵² Og blot fordi kunst kan have en moralsk indvirkning på dets iagttagere, skal man dog heller ikke udsætte disse for moralsk forkasteligt materiale – selvom det er præsenteret æstetisk godt. Dette vil derved fremgå hensigtsmæssigt og bevirker, at man kan kritisere udtrykket moralsk. Så selvom dette kan agere som præcedens for hvorledes noget er kunst; så kan man stadig kritisere dets hensigtsmæssighed ud fra kvaliteten. Da man, ifølge Gaut, kan kritisere et kunstværks indhold qua hhv. en: *ethical flaw* hvis det er af god kvalitet, og *aesthetic flaw* hvis det er af dårlig kvalitet.

Kvalitet er nemlig i al kunst, også videospil, af betydning. Ifølge Bamford er der en direkte korrelation mellem, hvad god og dårlig kvalitetskunst kan medføre dannelsesmæssigt.⁵³ Heraf spiller alderen også ind. Godt nok er der ikke nogen former for officielle aldersrestriktioner på traditionel kunst, men de moderne såsom film og videospil har netop disse, da kunstformerne inddrager iagttageren/spilleren på en hel anden vis. Specielt i deres narrativ som har en hel anden form for underholdningsværdi ift. de traditionelle kunstformer. Desuden indeholder videospil aspekter fra andre kunstformer, hvilket kan agere som præcedens for dets kunstformsstatus, men videospil kan dog heller ikke sammenlignes med andre kunstformer på alle punkter.

Tavinor skriver heraf at: »Videogaming is essentially a manner in which these traditional forms of entertainment have been implemented in a new technologically derived medium.« (Tavinor, 2009: 29). Men selvom kunstformen er sammenlignelig med de traditionelle kunstformer, er videospil stadig unikke, interaktivt. I forlængelse mener Melissinos at:

Video games exist as an amalgam of many forms of traditional art, where the player is no longer merely an observer – as one would be in admiring a painting on a wall or a sculpture on a pedestal. Rather, the player is an active participant in the emergence of the form. | (Melissinos, 2016)

Videospil kan nemlig ikke 'iagttages' på samme måde som andre kunstformer kan – det kræver umiddelbart først, at man vælger at spille og fortsætte (Webber & Griliopoulos, 2017: 166). Melissinos påpeger heraf:

Because video games demand our attention and effort to truly engage with them, it's easy for those who don't play to be dismissive of the medium. Movies may last two hours, a book may

⁵² Se 7.2

⁵³ Se 6.2

take three days to read, but some video games need 40 or 50 hours of dedication to fully unpack their tale. [...] If we choose to let ourselves engage, video games will reveal themselves not just as a dominant art form for the 21st century, but one of the most important art forms in the history of mankind. | (Melissinos, 2016)

Dette kan bl.a. agere som et argument om, hvorledes videospil, hvis de skulle modtage kunststøtte, kan blive svære at vurdere. Der indgår mange flere aspekter og mere dedikation til kunstformen. Heraf indgår desuden også distinkte div. begrebsligheder i videospil, som udgør hvorledes kunstformen er særegen og ligeledes, hvilke elementer som givent skulle vurderes ud fra, hvis dette var tilfældet. Disse vil undersøges i næste afsnit.

Afslutningsvist kan det kritiseres, at man overhovedet sammenligner kunstformerne, selvom det angiveligt kunne skabe en vis form for præcedens i en tilblivelses- eller vurderingsproces af videospil som kunstform. Dette er fordi parallelisering i dybden kræver en form for kulturel analyse fra ens eget kulturelle udgangspunkt og normalt ville det være nemt, at f.eks. undersøge hvorledes moderne kunst er forskelligt eller sammenligneligt i forskellige lande; men videospil er *interstitiel kultur* og foregår derved mellem kulturer (Tavinor, 2009: 179). Selvfølgelig vil nogle popkulturelle elementer muligvis, ligesom i film, også indgå i spil og derved forbinde kunstformerne til en mulig sammenligning; men videospil er stadig en semi-isoleret subkultur – hvilket er derfor Tavinor mener, at videospil burde tilgås på dets egne præmisser (Tavinor, 2009: 179).

Man kan dog pointere, at for at anerkende og nærmest etablere videospil som en kunstform, f.eks. qua tildeling af kunststøtte, skal man have kendskab til hvorledes en kunstform bliver til eller hvilke faktorer der spiller ind for at man kunne vurdere dette – og derefter tilgå videospil på dets egne præmisser som et komplekst kunstværk og spil. Ellers kan ting gå tabt eller fejlvurderes. Et specifikt fokus eller kunstmæssigt udgangspunkt vil nemlig blot medføre at man kan gå glip af helheden, som værket netop er tiltænkt at udtrykke (Tavinor, 2009: 180).

8.3.3 Videospils kunststatus –

Afsnittet kan effektivt indledes vha. Tavinor:

Videogames are a cultural platypus, connecting categories – art and gaming – once thought discrete. Like non-metaphorical platypuses their discovery should prompt the subtle revision of our classificatory schemes. | (Tavinor, 2009: 193)

Som Tavinor skriver, burde anerkendelsen af videospils kunststatus igangsætte en revision af hvorledes kategoriseringerne foretages. For at kunne gøre dette på bedste vis, så skal man først definere dets rammer. Hvilket er hvad dette afsnit vil omhandle: videospils kategorielementer, som spil og som kunstform.

Der indgår mange elementer i videospil – nogle allerede uddybet tidligere – men først kan man dog fremhæve nogle af de begrebsligheder der ikke indgår i de traditionelle kunstformer. Primært omfatter dette *interaktivitet*. Videospil er nemlig interaktive på en måde, som f.eks. bøger og film ikke er, qua bl.a. dets *executive element* (Webber & Griliopoulos, 2017: 14). 'Udførelsen' giver nærmest en kausal konsekvens for hvert valg og handling man foretager i spillet, hvoraf spilleren er selve viljen der bærer narrativet frem qua denne interaktivitet (Webber & Griliopoulos, 2017: 11 – 12). Ifølge Tavinor og Backe er det interaktive element desuden det som gør videospil til kunst, som det fremgik tidligere.

Interaktiviteten heri udgør for nogle ikke et argument mod videospils kunststatus, som Ebert selv mente at det gjorde.⁵⁴ Tavinor skriver: »Despite its interactive and gaming nature, gameplay seems to engage players in ways similar to other arts and that calls on a similar kind of interpretive and evaluative engagement.« (Tavinor, 2009: 6). Som nævnt kan videospil sammenlignes med andre kunstformer, men ikke helt, da spilleren særegent er 'viljen' der driver narrativerne frem. Videospil er ikke som en film der fortsætter når man går væk fra skærmen: spillene kræver interaktion for at opfylde deres hensigt som spil – hvilket er en uskreven regel og en pagt indgået mellem spilleren og spiludvikleren (Webber & Griliopoulos, 2017: xiii).

Narrativerne i videospil er en sammensætning af narrativer som findes hos andre medieformers, blot med spilelementet (Tavinor, 2009: 20). Det er derfor selve interaktionsmulighederne i videospil der udvikler narrativerne, og jo mere komplekse *affordances* interaktivt i et videospil; jo mere komplekse narrativer der kan rumme dem. Narrativer er derved essentielle for videospil, da de danner rammen for de *affordances* der gør at spilaspektet bliver opfyldt interaktivt (Tavinor, 2009: 20).

Et spil der har mange *affordances* interaktivt, både ifm. det fiktive narrativ, ens *player-character*⁵⁵ og den virtuelle verden, er ”The Witcher 3: Wild Hunt”. Heri spiller man Geralt of Rivia, en monsterjæger der prøver at redde en pige, Ciri – som han nærmest har opdraget – fra The Wild Hunt som vil bruge Ciris evner til at overtage verden (CD Projekt, 2015). Undervejs rejser man til flere forskellige lande og områder

⁵⁴ Se 8.3.1

⁵⁵ *player-character*: karakteren man interaktivt tilgår spilverdenen gennem, uddybes i 8.4

fyldt med monstre og magi, hvoraf spilleren kan påtage sig en masse objektiver udover selve hovedopgaven; at finde og redde Ciri.

Fremhævelsen af dette videospil som et videospil med mange muligheder for interaktivitet er funderet i, hvorledes at alle objektiver i spillet indgår komplekst i hinanden og at alle valg der foretages vil kunne mærkes narrativt både i og ved siden af hovednarrativet. I alle dialoger kan man have op mod tre valg ifm. hvad man kan svare, og andre gange skal man foretage et todelt valg på tid – så man ikke kan nå at vurdere udfaldet (CD Projekt, 2015). Nogle karakterer kan slås ihjel eller blot slippes fri, man kan vælge om man stjæler eller ej, og om prisen for monsterjægerydelserne skal sættes i vejret – hvilket essentielt sætter spørgsmålstejn ved om hvorledes man skal være moralsk god eller ond. Disse valg kan spilleren alle selv foretage. Man kan endda vælge om Geralt skal omgås med andre end sin kæreste, Yennefer, og om han skal være positiv eller negativ overfor Ciri. Der er yderst mange *affordances*, der ligeledes giver mange muligheder for interaktive valg der bærer narrativet frem i en retning spilleren vælger.



”The Witcher 3: Wild Hunt” fra 2015

Interaktiviteten i ”The Witcher 3: Wild Hunt” kan specielt mærkes ifm. hvorledes det fiktive narrativ kan ende. Der er 36 udfald for hvorledes selve spilverdenen ændres i variationer, qua de valg man foretager gennem Geralt, men der er primært tre *endings* i hovednarrativets *main story*⁵⁶ (CD Projekt, 2015). Disse tre aktiveres af de valg man foretager efter Geralt har fundet Ciri, hvoraf det ikke udmiddelbart er åbenlyst at man vælger Ciris skæbne – død, sammen med Geralt som monsterjæger, eller som dronning. Dog må man stå ved sine spilmæssige og narrative valg – eller starte hele spillet forfra, eller snyde og bruge en ældre *save file*⁵⁷.

Det interaktive narrativ gør spilleren til en *proxy author* der aktivt bestemmer narrativets udfald via de div. narrative veje, uanset intentionen, men da alle valg medfører konsekvenser inddrages spilleren alligevel

⁵⁶ *main story*: det overordnede plot der udgør et narrativ.

⁵⁷ *save file*: når man gemmer spillets progression undervejs; der er her en tendens i, at når man er utilfreds med et valgs udfald, at man åbner sit tidligere gemte punkt og prøver igen (Webber & Griliopoulos, 2017: 28).

pga. sin interaktive rolle (Tavinor, 2009: 125 – 126). Jo mere omfattende muligheden er for interaktion, qua de *affordances* der er i videospillet, des bedre kan man opnå *immersion*. Immersion forudsættes af hvad Walton og Currie teoretiserede ifm. *make-believe*; hvoraf man indlever sig i det fiktive narrativ.⁵⁸

Immersion er en norm indenfor videospil, også i spilpraksis; hvoraf man tilgår dette interaktivt qua en *prop* – f.eks. en controller – og teoretisk; da begrebsligt er dette en stor del af grundlaget for hvorledes et videospil vurderes og kritiseres (Tavinor, 2009: 51). Hvorledes videospil teknologisk har udviklet sig, har gjort graden af *immersion* bedre og bedre til det punkt, hvor spilleren kan indgå i den virtuelle verden og glemme tid og sted, samt kan engagere sig på samme vis som det er muligt på andre områder i det virkelige liv (Tavinor, 2009: 50 – 51).

Videospil er det mest *immersive* medium af alle og grunden hertil er baseret på den følelsesmæssige inddragelse der sker qua interaktiviteten, der ifølge Tavinor, gør at immersion motiveres af forbindelsen mellem fantasien og følelser. Tavinor uddyber forbindelsen således:

The connection of the imagination to the emotions may be necessary for hypothetical thoughts about the future to be motivationally efficacious in the present, and this is why the imagination has an emotional valence. | (Tavinor, 2009: 145)

Ligesom Currie, mener Tavinor, at man kan følelsesmæssigt inddrages i et fiktivt narrativ, da ligesom når man projicerer sig ind i en anden karakters situationelle verden, kan man danne hypotetiske tanker om givne moralske udfald som derved kan motivere en interaktiv *immersion* – hvilket læringsmæssigt også er grundlaget for følelsernes inddragen. *Immersion* i videospil, ligesom muligheden for interaktion, er på et andet plan end i videospil end hos andre traditionelle kunstformer; specielt fordi spilelementet i kunstformen skaber objektiver der engagerer spilleren i hvorledes den fiktive verden påvirkes af handling (Tavinor, 2009: 145). Man tilgår kunstformen på en anden måde end de traditionelle, da man her har en aktiv funktion i værket hvoraf man kan opdage, undersøge og præge narrativets udvikling. I stedet for, hvor f.eks. en film har én slutning; er spillerens egen implementeret. For i videospil er det ikke kun kunstnerens udtryk der skinner igennem. I videospil er der nemlig, som nævnt tidligere, tre distinktive stemmer: udviklerens, spillet og spillerens (Melissinos, 2015). Hvilket blot igen uddyber hvor anderledes interaktiviteten i videospil er fra de traditionelle kunstformers.

Der indgår dog, udover graden af interaktivitet, et yderligere element i videospil der er unikt til kunstformen: *competitive gameplay*⁵⁹. Aspektet, ligesom Ebert kritiserede, er den eneste kvalitet der, ifølge

⁵⁸ Se 6.3

⁵⁹ *competitive gameplay*: interaktion mellem spillere hvoraf man kæmper mhp. at vinde.

Tavinor, strider imod videospils kategorisering som kunst (Tavinor, 2009: 192). Men kan videospil stadig være kunst, hvis kun visse aspekter underbygger dette? Ifølge Aaron Smuts, amerikansk filosof, er det vigtigste spørgsmål kunstfilosofien kan stille om videospils kunststatus blot; om videospil er kunst eller ej (Smuts, 2005). Problemet spørgsmålet rejser kan bedst løses ved at sammenligne nærmere, hvorledes videospil kan paralleliseres til de traditionelle kunstformer, hvoraf Smuts konkluderende selv mener, at: »by any major definition of art many modern videogames should be considered art.« (Smuts, 2005 /Tavinor, 2009: 175 – 176).

Smuts udsagn åbner op for hvorledes videospil kan passe ind i en passende teoretisk forståelse af kunst, men der mangler dog stadig at uddybes hvorfor. Heraf fremhæver Tavinor, qua Wittgensteins *Familienähnlichkeit; cluster theory* (Wittgenstein, 1968 / Tavinor, 2009: 176). 'Klyngeteorien' ifm. kunst omfatter hvorledes genstande kan kategoriseres under samme koncept via nogle kriterier – eller 'familieligheder' som Wittgenstein begrebsliggør det. F.eks. hvis man fremhæver konceptet *maleri* fungerer dette koncept kun fordi det passer til alle former for malerier, og ikke kun ét specifikt; hvilket gør det muligt at definere og kategorisere et fænomen eller en genstand. Klyngeteori omfatter altså nogle egenskaber der typisk indgår i konceptet eller kategoriseringen (Tavinor, 2009: 176). Tavinor påpeger: »Cluster theories of art claim that art can be characterized by a set of conditions which an object might meet in any number of ways.« (Tavinor, 2009: 177).

Et bud på en kunst-klyngeteori kommer fra Gaut, som mener at egenskaberne der indgår i en dom om hvorledes noget kunst, omfatter egenskaberne:

- (1) possessing positive aesthetic properties, such as being beautiful, graceful, or elegant (properties which ground a capacity to give sensuous pleasure); (2) being expressive of emotion;
- (3) being intellectually challenging (i.e., questioning received views and modes of thought); (4) being formally complex and coherent; (5) having a capacity to convey complex meanings; (6) exhibiting an individual point of view; (7) being an exercise of creative imagination (being original); (8) being an artifact or performance which is the product of a high degree of skill; (9) belonging to an established artistic form (music, painting, film, etc.); and (10) being the product of an intention to make a work of art. | (Gaut, 2000: 28 / Tavinor, 2009: 177)

Gaut mener her, at hvis egenskaben er tilstede i en genstand argumenterer dette for genstanden som værende kunst, og fraværelsen argumenterer imod (Gaut, 2000: 28). Egenskaberne er dog ikke fuldt ud definitive, da egenskaberne, ifølge Gaut, skal revideres løbende når nyere kunstformer anerkendes (Gaut, 2000 / Tavinor, 2009: 177). Et kunstværk kan heraf kategorimæssigt muligvis mangle én eller to af disse egenskaber, men ikke størstedelen.

Videospil opfylder Gauts kunstegenskaber tilfredsstillende, når man kontekstualiserer disse med det tidligere diskuterede og undersøgte materiale – den eneste egenskab hvorfra det kniber er nr. 9; da videospil ikke er en anerkendt etableret kunstform. Der er dog allerede argumenteret for videospils æstetiske indhold og hvorledes de kan udtrykke følelser samt påvirke dem, hvorledes de kan være intellektuelt udfordrende qua at de kan sætte spørgsmålstejn div. moralske opfattelser, hvorledes de qua spilaspektet kan være komplekse og qua narrativet sammenhængende, hvorledes de kan formidle komplekse betydninger, hvorledes der udtrykkes et individuelt 'point-of-view' heraf qua *player-character*, hvorledes de udviser en kreativ fantasi og originalitet qua interaktiviteten og narrativerne, hvorledes videospil er et produkt af en høj grad af specifikke færdigheder samt at disse i nyere tid – ligesom film – er intenderet som værende kunst. Derved er videospil – vha. Gauts kategoriserende klyngeteori og rent egenskabsmæssigt – meget vel kunst.

Kunststatus er dog ikke samtidigt et kvalitetsstempel, som nævnt ifm. Dickie.⁶⁰ Kvaliteten er det kriterie som Statens Kunstfond vurderer ud fra, og som det fremgår af eksemplet med de kvaliteter der vurderes ud fra i udvalget for kunstrådet Kunsthåndværk og Design, anvendes der heri nærmest en lignende tilgang som Gaut argumenterede.⁶¹ Hvis et værk eller en kunstners generelle egenskaber passer inden for rammerne, kan der modtages støtte; men reflektivt skal Statens Kunstfond kvalitetskriterier alle opfyldes. Hvilke kvalitetskriterier kunne dette så omfatte, ifm. videospil?

Ved at reflektere over dette, kan man her fremhæve ét muligt kvalitetskriterie: korrekt formidling til passende aldersgrupper – specielt til børn og unge. Man kan argumentere, at videospil ikke skal indeholde, som Gaut tidligere kaldte, *ethical* eller *aesthetic flaws*, da dette blot vi stride imod det overordnede kvalitetskrav og derved medtænkes som fejl i et værk.⁶² Dette kan underbygges med Bamfords påpegelse af dårlig kvalitetskunsts manglende eller muligvis skadende effekt.⁶³ Hvilket betyder, at videospil, hvis disse skulle tildeles kunststøtte skal være PEGI-rangeret for at kunne modtage kunststøtte. Problemet er dog her, at PEGI kun fortæller om givent negativt indhold, for den passende aldersgruppe, og ikke om det positive.⁶⁴ Og dette betyder blot, at Statens Kunstfond skal udtænke et system, modsat PEGI's, der omhandler de kvalitetskriterier, også indenfor en passende aldersgruppe, som kunstfonden mener danner grundlaget for tildeling af kunststøtte qua hvorledes kunsten hensigtsmæssigt formidles bedst til spilleren samt muligvis de værdier, som der menes, er attråværdige at formidle.

⁶⁰ Se 4.2

⁶¹ Se 5.0

⁶² Se 7.2

⁶³ Se 6.2

⁶⁴ Se 8.2

Melissinos og Tavinor er dog enige om, at selv hvis videospil ikke kan opnå anerkendelse som kunstform endnu, så er denne diskursive opfattelse stadig undervejs. Tavinor skriver:

Perhaps in the future, as in the case with film, no one will seriously doubt the potential for the medium of videogaming to produce sophisticates and moving art, and our use of the term *art* will have once again expanded to encompass a new type. | (Tavinor, 2009: 194)

Tavinors argument passer umiddelbart med den præcedens der sættes qua Statens Kunstfonds tilføjelse af bl.a. film, som en støttet kunstform, i 1994. Selvom film på daværende tidspunkt havde været af stor kulturel betydning, blev denne først anerkendt som kunstform sent i dets 'liv' – film blev allerede lettere tilgængelige i starten af 1900-tallet. Og hvis det har taget film næsten 100 år at blive anerkendt som kunstform i Danmark, eller blot 32 år fra at Statens Kunstfond blev dannet: så kan det meget vel tage noget tid for videospil. Dog er det stadig nærmest imponerende, at der ikke er blevet tilføjet yderligere kunstformer der kan modtage kunststøtte, i over 20 år.⁶⁵ Derfor mener Tavinor at:

we must use our *judgement* rather than a set of clear logical conditions to decide whether and indeed when videogames are art. Furthermore, that judgment should be informed by our understanding of art | (Tavinor, 2009: 194 – 195)

Heraf kan man benytte bl.a. Gauts klyngeteori-tilgang som baggrunden til at kunne foretage disse *æstetiske domme*, som Kant kalder dem, og anvende paralleliseringer som præcedens for videospils kunststatus. Og ifølge Dickie, må medlemmer af *the artworld* vurdere dette.⁶⁶ Men som Ahrendtsen pointerede i den danske kunstdebat, så kan tilgangen til kunsten og kulturen muligvis være anderledes fra landsdel til landsdel – så videospils kunststatus vil også være anderledes fra land til land.⁶⁷ Hvilket betyder, at selvom USA's videospildiskurs er anderledes fra Danmarks samt dets kunststatus, så skal aspekterne og argumenterne vurderes på ny i Danmark og ikke blot godtages *as is*.

Det kan dog ikke afvises, at en eventuel tildeling af kunststøtte også ville kunne udvikle videospil i en retning hvoraf der ingen tvivl ville være om dets kunststatus. Som Jensen argumenterede tidligere, vil støtte af videospil give flere arbejdspladser, hvilket ligeledes vil være med til at kunne fremme væksten af udgivne videospil.⁶⁸ Ifølge Tavinor har teknologien netop muliggjort at videospil kan opnå kunststatus, og hvis der tildeles flere penge til videospil, vil dette ligeledes udvikle teknologien og derved udvikle videospil yderligere (Tavinor, 2009: 7). Tildeling af kunststøtte kan derved meget vel også have en

⁶⁵ Se 5.

⁶⁶ Se 4.2

⁶⁷ Se 5.1

⁶⁸ Se 8.3.1

virkning på selve kunstformen. Dog skal kunstformen anerkendes, på given vis, for at kunne opnå nok støtte.

I forlængelse, og som en afsluttende bemærkning for dette afsnit, mener Melissinos, at: »However, as an art form that is still in its early stages, the rapid rate at which the medium has expanded to achieve output worthy of that definition is astounding.« (Melissinos, 2016).

8.4 Kunstformens (mulige) dannelseseffekt –

Videospil er særegen i dets interaktion med spilleren og er det, som heri vil uddybes mhp. hvorledes læring og dannelse af spilleren kan opnås qua mediet. Først skal den interaktive del af videospil, der blev uddybet i forrige afsnit, derfor knyttes og paralleliseres med tidligere teori for at kunne argumentere hvorledes videospil muligvis bibringer dannelse.

Platon mener at *efterligning* – dét at påtage sig en rolles karaktertræk – på sigt vil ændre aspekter af efterlignerens personlighed. Hvilket betyder at *efterligning* kan bibringe en moralsk påvirkning, alt efter om karakterens er god eller ond. Platon er heraf af den overbevisning, at karakterer med moralsk forkastelige karaktertræk skal censurere – eller som han siger det: forvises fra Staten (Platon, 2013). Platon påpeger også, at hvis en *efterligning* introduceres i barndommen, så kan denne fæstnes i individet og derved blive en del af individets identitet.⁶⁹ Dette stemmer også overens med Bamford og resten af debatten om kunstens indflydelse på børn og unge; hvilket giver forældre og institutioner en stor opgave med at kvalitetssikre effekten af hvad der formidles. Så er spørgsmålet dog om *efterligning* også er muligt i videospil?

I videospil handles der qua en *player-character* som defineres således: »A term, derived from role-playing games [...] wich denotes the character that acts as the player's fictional proxy in the game world.« (Tavinor, 2009: 205). En *player-character* muliggør interaktionen i videospilverdenen, når man påtager sig den pågældende rolle der gives i videospillet (Tavinor, 2009: 62). Det er dog essentielt at *player-character* har epistemisk adgang til de virtuelle fakta der præsenteres i videospilverdenen, for overhovedet at gøre interaktionen mulig, da dette muliggør den *agency* spilleren benytter for at kunne indgå i videospilsværden ved at kunne se, lytte og tale (Tavinor, 2009: 79 – 80). Spilkarakteren har desuden en fiktiv historie og personlighed, som blotlægges gennem spillets udvikling og de valg der foretages herigennem (Tavinor, 2009: 70 – 71).

⁶⁹ Se 7.1

Man kan blive følelsesmæssigt forbundet med sin *player-character*, som muliggøres af de moralske dilemmaer man introduceres til i videospilverdenen hvoraf der skal træffes et valg (Tavinor, 2009: 107). Det er denne moralske resonans man indgår i, qua sin *player-character*, der bl.a. gør at man kan vælge at udvikle sin karakter, i det givne *role-playing game*⁷⁰, som spilleren selv ønsker – som i ”The Witcher 3: Wild Hunt”. I andre videospil er denne karakter mere fastlagt og der kan ikke foretages deciderede valg, men man indgår stadig i *player-character's* identitetsudvikling. Dette kan f.eks. kontekstualiseres vha. ”Dying Light”.

Crane er udsendt på vegne af ”Global Relief Effort” og bliver sendt ind i Harran, der p.t. er en zombievirus-karantænezone, via faldskærm. Efter en dårlig landing bliver Crane reddet af en gruppe parkour-udøvere der, grundet en sportsbegivenhed, blev fanget i karantænezonen og har, under lederskab af Brecken, dannet et fællesskab som prøver at sikre overlevelse for dem selv og andre (Techland, 2015). Alle er stort set inficerede, også Crane, men modstår virussen vha. airdrops med medicin fra GRE. Crane er sendt ind i Harran for at hente en fil der indeholder virussen strukturelle opbygning i den tro at GRE vil lave en vaccine. Undervejs har Crane kæmpet moralsk med sine objektiver – da de virker uretfærdige mod de karantæneramte og hans nye bekendtskabers kamp for overlevelse – men parerer alligevel ordrer. Dog viser det sig senere, at GRE vil gøre virussen til et våben i kommercielle hensigter og her vælger Crane at gå imod sine ordrer og kontakter, med stort besvær, omverdenen via radio. I sidste øjeblik reddes Harran fra at blive ildbombet, da dem som skulle smide bomberne var oplyst om at der ingen overlevende var i området og blot skulle sænke smitten (Techland, 2015).

En *efterligning* af karakteren omfatter heri ”Dying Light”, gennem Crane, et skift fra et pligtetisk standpunkt til et nærhedsetisk standpunkt, hvoraf karakteren vælger at handle efter sin egen forståelse af retfærdighed.⁷¹ Hvad *efterligningen* muligvis kan bibringe for spilleren i dette narrativ; er en ændring i spillerens opfattelse af retfærdighed samt muligvis, grundet zombier, en ændring i spillerens anskuelse af vold da den her gives et formål. Heraf skal det dog påpeges, at selvom der ikke er deciderede valg, ligesom f.eks. i ”The Witcher 3: Wild Hunt” at vælge mellem, så foretages der stadig valget at fortsætte med spillets narrative udfald, og derved modtager spilleren også konsekvenserne af sine valg samt handlinger. Denne moralske indflydelse af *efterligning* kan desuden paralleliseres med Curries mening om karakterrealisme.

⁷⁰ *role-playing game*: rollespils-spil, når man påtager sig en rolle som underholdning, og ikke ifm. et skuespil.

⁷¹ Som en sjov indskydelse ifm. at Crane i ”Dying Light” viger fra det pligtetiske standpunkt, så omfatter disse karakterer, der følger pligtetikken blindt i videospil, oftest ’de onde’; *villains* (Webber & Griliopoulos, 2017: 200).

Videospillet og de moralske dilemmaer der indgår i objektiverne er blot en *prop* for fantasien, hvis man benytter Waltons udgangspunkt. Det er herigennem der skabes en forbindelse mellem fantasien og følelserne, som ifølge Currie, gør at det moralske erfaringsgrundlag kan udvikles. Currie mener, at dette er muligt fordi man projicerer sig selv ind i karakteren i det fiktive narrativ, hvorefter man erfarer og derefter supplere disse erfaringer til det virkelige liv. Altså kan man opnå moralsk erfaring til senere benyttelse i det virkelige liv.⁷² Dog skal karakteren være realistisk, for ellers kan denne ikke paralleliseres til én selv – hvilket ifm. Crane betyder, at man skal kunne forholde sig til hans handlingsgrundlag, dvs. at man kan rationalisere hvorfor Crane bryder med sit objektiv for at kunne redde de karantæneramte – hvilket jeg personligt mener er muligt. Og hvis man, ifølge Costantino og Bamford, skal udvikle gavnlige værdier hos børn og unge – så er empati for sine medmennesker vel ikke et dårligt udgangspunkt som en kognitiv fordel ved kunstformen?⁷³

Videospils fiktive narrativer kan bibringe moralsk refleksion samt læring – også om moralske dilemmaer. Interaktiviteten i videospil gør det ligeledes muligt at kunne deltage i disse moralske dilemmaer på en anden vis end i andre medier (Tavinor, 2009: 9). Ifølge Webber & Griliopoulos er dette muligt, qua de konsekvenser der præsenteres når der foretages et valg eller en handling – ligesom i tankeeksperimenter – hvilket vil uddybes senere i dette afsnit. Disse moralske dilemmaers indgåelse i videospil har dog også en pragmatisk dimension, dvs. et formål som spil; de er som nævnt viljen, eller drivkraften, der driver narrativet videre – bl.a. qua »subtle fictive nudges« (Tavinor, 2009: 98). Blot den moralske forkastelighed der indgår i at skulle slå modstanderne ihjel agerer, ifølge Tavinor, som »game fodder.« (Tavinor, 2009: 166). Volden er ikke tilfældig.

Spillerens forskellige reaktioner på fiktive narrativer i *gameplay*⁷⁴ kan nemlig blive inkorporeret ind i de valg og den strategi der er essentiel for videospillet (Tavinor, 2009: 99). Hvilket betyder, at reaktionerne heraf er hensigtsmæssige – ligeså de moralske. Dette mener Tavinor underbygger, hvorledes videospil skal tages seriøst som kunstform, da kunstformen selv tager de moralske implikationer seriøst (Tavinor, 2009: 9). Dette er dog ikke unikt til videospil. Kunstnere anvender forskellige metoder til at trykke på ens emotionelle 'knapper', da dette er således man – som Waltons og Curries teori også omfatter – kan »become emotionally immersed« (Tavinor, 2009: 139). Deraf gives volden i videospil ligeledes et pragmatisk formål, som spil.

⁷² Se 6.3

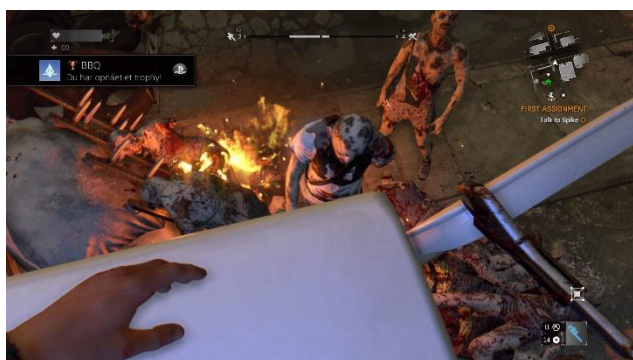
⁷³ Se 6.1 og 6.2

⁷⁴ *gameplay*: oplevelsen qua sammenspillet mellem spillets narrativ, dets affordances og platformen.

Volden i videospil har også et moralsk formål, hvilket kan belyses vha. Thyssen. Thyssens bud på forholdet mellem æstetik og moral samt hvorledes voldeligt indhold indgår i kunst, er dog ikke henvist til videospil. Dets principper er dog stadig applikérbare, da Thyssens anskuelse af voldeligt indhold omfatter en anskuelse af volden som værende hensigtsmæssigt qua et givent formål.⁷⁵ Argumentet man kan benytte her, er af en praktisk art, hvoraf man hhv. kan anskue videospil, som et *puzzle* og/eller et *tankeeksperiment*.

Kritikken af videospil omhandler, at det voldelige indhold i videospil muligvis kan gøre dets spillere mere voldelige; men baggrunden for det voldelige indhold er pragmatisk funderet i opgaveløsninger; *puzzles*. De objektiver der indgår i videospil, lige meget hvorledes de fremtræder, er implementeret qua disses funktion i et spil, og det voldelige indhold er derved blot opgaveløsninger og objektiver i forklædning (Tavinor, 2009: 189 – 190). Grunden til denne 'forklædning' kan begrundes, som Thyssen fremhæver, i den fascination der er om emnet hos mennesket.

Et eksempel på hvorledes fascinationer kan fordre visse former for emner der bliver taget op, i videospil, kan f.eks. være spil som "Dying Light" og "Horizon Zero Dawn".



"Dying Light" fra 2015



"Horizon: Zero Dawn" fra 2017

Videospillene, som vist på billederne, handler begge om civilisationer der væltes hhv. af zombievirusens udbrud eller teknologiens udslettelse af mennesket. Fascinationen stammer her fra versioner af *dommedag* som man ligeledes findes i megen litteratur, film og kunst – fra et religiøst udgangspunkt eller ej. Spillene indeholder begge større eller mindre grader af vold generelt ved at være spil, men udtryksmæssigt kan man påpege, at *dommedag* også er af en voldelig natur – hvad enten der er tale om et zombieudbrud eller maskinerne der tager over og udrydder os.

Narrativerne opbygger hele den virtuelle verden qua *affordances* og har hver sin unikke form for *immersion* – men dette kan blot være en forklædning for læring gennem fiktion og problemløsning. Dog skal der

⁷⁵ Se 7.3

påpeges, at den eneste forskel fra *puzzles* i andre kunstformer – som f.eks. i film og litteratur – er, at i videospil kan der ageres på forståelsen af problemet og handles vha. muligheden for interaktion, som gives via den *player-character* der er en del af den virtuelle verden (Tavinor, 2009: 190).

Erik Kain, en videospilsjournalist, har bemærket tendensen, at videospilskritikken ofte virker hensigtsmæssig mod, at videospil indeholder vold blot for voldens skyld. Kain fremhæver dog, som han mener må gøres ofte for at forsvare videospil, at:

Killing in video games, whether stomping on a goomba or shooting a Nazi, is a form of puzzle-solving. It involves reaction time, skill, precision and patience. It requires learning systems and mechanics. It requires practice. The act of killing in video games is far detached from the act of killing real life, and even though there are an abundance of ultra-violent clips to draw from, most violence in games is much tamer than the stuff certain activists show us to make us afraid.

| (Kain, 2018)

Kain tilslutter sig derved Thyssens mening om, at volden i et videospil har et andet formål end blot at introducere vold – volden anvendes til at tiltrække fascinerede spillere der qua volden blot løser *puzzles* i spillet. Hvilket derved kan bibringe udvikling af givne færdigheder indirekte, og i forlængelse bevirke en moralisering af spilleren vha. en bagvendt moralisme.

Man kan dog være fristet til at sige; 'det er jo bare et spil', som svar på videospilskritikken, men derved benægter man videospillets mulighed for at kunne bibringe andet end underholdning, da de blot er spil. Tavinor afviser dette, da nogle spilaktiviteter ikke er helt uskyldige, samt påpeger, at der trods alt er en mulighed for, at grunden til man kan tage let på de moralske implikationer i videospil, er fordi spillerne kan udvikle en form for ligegyldighed på sigt overfor volden (Tavinor, 2009: 152 – 153). Volden kan derved muligvis normaliseres og dæmpe den moralske intuition. Dog påpeger Kain: »It's almost always violence involving good guys fighting bad guys.« og selvom volden derved ikke virker så skandaløs længere, så udøves den dog altid fra et 'godt' udgangspunkt (Kain, 2018). Hvilket givent kan udvikle spillerens moralske standpunkt til konsekvent at tage de 'gode' valg.

Webber & Griliopoulos' standpunkt vedr. videospil er, at i de nogle tilfælde kan være både filosofiske komplekse, etisk berigende og moralsk instruerende (Webber & Grilopoulos, 2017: xviii). Et videospils udfald kan nemlig, ifølge dem, være behjælpelige sat ifm. filosofiske, og nærmere etiske tankeeksperimenter (Webber & Griliopoulos, 2017: 4 – 6). Webber & Griliopoulos fremhæver heraf et uddrag fra filosofen Marcus Schulzkes simulationsfilosofi:

Video games have several advantages over traditional narrative thought experiments. They provide more complex decision-making environments, incorporate the effects of probability and luck, and make players active participants in the narratives. | (Schulzke, 2014 / Webber & Griliopoulos, 2017: 19)

Webber & Griliopoulos uddyber heraf, at hvis et tankeeksperiment indgår i et videospil, så kan der opnås et aspekt der ikke indgår i de teoretiske – en direkte håndgribelig konsekvens, da man netop indgår interaktivt i konsekvenserne af de valg og handlinger man tager (Webber & Griliopoulos, 2017: 14). Webber & Griliopoulos skriver:

The fact that video games are played, rather than simply read or watched or listened to, gives [videogames] an advantage when it comes to using them to explore philosophical thought experiments. | (Webber & Griliopoulos, 2017: 14)

Kontekstualiserende og i forlængelse af dette argument, kan man bruge et eksempel fra videospillet ”inFAMOUS”. Spillets præmis forudsætter, at man skal tage udgangspunkt i *good karma* eller *evil karma* – og man bliver nødt til at blive i den rolle man påtager sig, for ellers er der ingen fremskridt i spillet, da denne ’karma’ udvikler evner. Hvilket betyder, at man derved ikke kan blive stærk nok, hvis man prøver at forblive i en moralsk gråzone. Spillet kan ikke vindes, hvis man ikke vælger at være hhv. god eller ond. Derved har alle valgene der tages i spillet, da det er et *objective gameplay*⁷⁶, ligeledes en god eller dårlig konsekvens. Ét af de moralsk udfordrende valg man skulle foretage i spillet, skiller sig særligt ud, og personligt, er dette en af de oplevelser jeg har haft i videospil som jeg aldrig vil glemme.

Cole bliver udfordret af Kessler til at redde indbyggerne i den karantænezone de befinder sig i – hvori en elektromagnetisk bombe sprang og gav Cole elektrokinese-evner, men slog samtidigt tusindvis af mennesker ihjel – og som den sidste udfordring fortæller Kessler, at Cole nu skal vælge om han vil redde sin ekskæreste Trish, eller seks læger (Sucker Punch Productions, 2009). De er hængt op på armerede bygninger i hver sin retning og der er kun tid til at vælge hvilken bygning man skal løbe imod. Cole elsker Trish, men er dog ikke sammen med hende, fordi han mener, at hans nye kræfter er farlige, og lægerne er vigtige for overlevelsen i karantænezonen, da regeringen stort set har indespærret alle indbyggere af frygt for hvad hændelsen kunne betyde.

Så kommer valget: den du elsker eller det der er bedst for indbyggerne. Et valg der nærmest er et klassisk tankeeksperiment indenfor konsekvensetikken. Det er valget der her vil vise ens moralske ’farver’, om

⁷⁶ *objective gameplay*: *gameplay* baseret på givne objektiver – som f.eks. *quests* (opgaver man skal løse og valg der skal tages), af hvilke agerer som videospillets formelle regler og interaktivitets-muligheder.

man udvikler *good* eller *evil karma*. Det er også her, at videospillets fordele kommer frem, dvs. konsekvensen ved valget. Hvis man tager det *good karma*-valg og man når toppen af bygningen med lægerne; så detonerer bomben hos Trish og hun dør. Og hvis man tager det *evil karma*-valg og når toppen af Trish' bygning, indser man at det ikke hende og at hun derimod hænger sammen med lægerne; og så detonerer bomben på den anden bygning. I begge tilfælde skynder man sig bagefter hen til Trish, hvoraf hun når at sige få ord før hun dør. Alt efter valget man tog, så er Trish enten stolt af Cole og elsker ham, eller så er hun skuffet og hader ham fordi han ikke tænker på andre end sig selv (Sucker Punch Productions, 2009).

Heraf kan man fundere over hvorledes man så kan påvirkes moralsk godt af videospil? Hvis man fremhæver eksemplet fra "inFAMOUS" kan man påpege, at der her indgår et element der er typisk hos videospil: succes eller fiasko (Tavinor, 2009: 133). Selvom Trish dør i begge tilfælde, udgøres succesen eller fiaskoen af, om man har taget et valg der kommer de uskyldige indbyggere til gode eller ej. Følelsen af succes knyttes ligeledes til det moralske gode valg og fiasko til det moralske dårlige valg – hvilket knytter disse fiktive følelser til handling (Tavinor, 2009: 133). Heraf er antagelsen, at man qua succes præges til at foretage de moralsk gode valg.

Tavinor sammenfatter på følelsers indgåelse i videospil således:

It is here, by the way, that videogames strike me as having the greatest potential to make a distinctive contribution to the arts, in the way they draw audiences into their fictional worlds, reconnecting the fictional emotions with action. | (Tavinor, 2009: 133)

Vores følelser opstår her i den tætte forbindelse følelserne har til fantasien og det er denne 'knap' som spiludviklerne trykker på, når de vælger at kreere den virtuelle verden og udfaldene heri (Tavinor, 2009: 139). Forbindelsen fungerer ligesom Waltons *make-believe*. Hvilket, ifølge Currie, kan medføre, at man kan udvikles moralsk over tid. Og udgør baggrunden for Thyssens bagvendte moralisme, der via volden, kan bevirke at man kan foretage disse 'gode valg'. Som det bl.a. er tilfældet med f.eks. Crane der redder Harran, eller de muligheder man har som Geralt for at redde Ciri og andre der har brug for en monsterjæger, eller Aloy der kan stoppe maskine-voldelighedsvirussen, eller Cole der – på ond eller god manér – kan redde de overlevende i karantænezonen med de evner han blev givet, eller som mørket der brænder ens blomsterblade kreerer sympati for naturen (Techland, 2015 / CD Projekt, 2015 / Guerrilla Games, 2017 / Sucker Punch Productions, 2009 / Thatgamecompany, 2009).

Pippin Barr, en filosofispil-udvikler, mener ligesom Currie, at man kan øve sig moralsk gennem et fiktivt narrativ og at man derved konsekvent vil handle anderledes i en spilverden end i den virkelige verden

(Webber & Griliopoulos, 2017: 28). Udover Barrs filosofigrad er han også spiludvikler og interesserer sig for hvorledes man kan lave filosofiske undersøgelser i spil. Spilfilosofisk finder Barr det interessant, at til forskel fra den virkelige verden, hvori man ikke kan 'fortryde' en handling, kan man i spilverdenen trods alt gå tilbage til en tidligere *save file* indtil man har succes (Webber & Griliopoulos, 2017: 28 – 29). Derfor skabte Barr sit spil, "Trolley Problem" (Pippin Barr, 2011), på sådan en måde, at man kun kan spille det én gang – medmindre man selvfølgelig sletter sine cookies, eller spiller det i en anden browser.

Et andet aspekt Barr gjorde med sit spil, er dets simpelhed rent visuelt. Barr mener nemlig at det visuelle kan distrahere fra rent etiske spørgsmål. Barr uddyber:

One thing I was wondering is just about the possible, kind of, aesthetics of ethics, in a way [...] and what you might need to do encourage a player who would normally just make whatever decision they wanted, and not act terribly ethically, to really actually engage with it and think about what they would really do. | (Webber & Griliopoulos, 2017: 29)

Det visuelle, ifølge Barr, kan virke belønnende og motivere spilleren til at tage den mere 'blodige' vej, hvis der f.eks. er »fountains of blood or something«, der lokker når man slå modstandere ihjel (Webber & Grilopoulos, 2017: 30). Barr åbner herved op for en kritik af, at handlinger i videospil ikke kan sammenlignes med virkeligheden, men rent filosofisk mener Barr derimod, at hvis man isolerer nogle faktorer så kan videospil være meget filosofiske og give muligheden for at præsentere en filosofisk problematik på en unik måde mere direkte – end hos Currie, hvor det virker mere indirekte.

Barr understreger desuden, at videospil alle er versioner af *the trolley problem*, i den forstand at man præsenteres for et valg der skal tages hurtigt og aktivt med en medfølgende konsekvens og kritiserer samtidigt at videospil oftest ikke har disse *real-time* elementer – hvilket bevirker at man kan trække tiden ud i spillet (Webber & Griliopoulos, 2017: 30). Altså kan de moralske valg kritiseres for, at man kan bruge mere tid på at tænke over sit valg. Man kan dog påpege, at 'normalt' *gameplay*, som f.eks. at kæmpe mod fjender, kræver en lige-nu-og-her-beslutning. Narrativt har man derimod mere tid til at beslutte et valg og dets givne udfald.

Barrs kritik er tilfældet hos mange spil, men nogle som f.eks. "The Witcher 3: Wild Hunt", har få valg som skal tages på få sekunder, ellers så vælger spillet for én (CD Projekt, 2015). Også "Telltale", et spilfirma, laver konsekvent disse *real-time* valg. Og alle deres spil er lavet omkring samme koncept, hvoraf man indgår i et interaktivt narrativ qua valg og handlinger der skal tages hurtigt – om så der narrativt er tale om "The Walking Dead", "Batman" eller "Game of Thrones" (Telltale; a). "Telltale" tilføjer det interaktive element ind i velkendte narrativer og giver spilleren en direkte indflydelse på udfaldet; som

normalt ikke er muligt i disse narrativer der normalt ses i TV. Denne spiltilgang er spændende, hvis man f.eks. benytter Beardsmores optik.

Beardsmore mener, at hvad man lærer knyttes til, hvordan man lærer det.⁷⁷ Hvilket betyder, at der i forskellen mellem en TV-serie og et ”Telltale”-spil er én stor forskel: interaktionen. Herigennem gøres spilleren til en moralsk agent og kan lære af mediet på en hel anden måde, end hvis man blot så filmen udspille sig. Det er forskellen mellem at være iagttagere og spiller. Man sætter decideret noget ’på spil’ når skal kunne lære gennem videospil. Specielt når beslutningen skal tages hurtigt, kan læringen knyttes til spilleren på et andet niveau end før, eller blot agere som en moralsk *baseline* når man udforsker spilverdenen, hvori spilleren kan udforske sin egen moral ubevidst. Læringen, moralsk eller æstetisk, vha. videospil kan desuden underbygges qua den førnævnte undersøgelse der siger, at 71 procent af forældre mener at videospil har haft en positiv virkning på deres børn.⁷⁸

PEGI-systemet er her essentielt, hvis man skal kunne formidle bedst muligt til alle. Dog mest kritisk er det hos børn og unge, da som Bamford påpeger, kan dårlig kvalitetskunst have ingen eller en direkte skadelig virkning på børn og unge.⁷⁹ I videospil indgår aldersgrupper og indhold i kvalitetsvurderinger, hvilket PEGI italesætter qua dets system; hvis man er yngre end aldersbegrænsningen så passer spillet ikke til barnet eller den unge modenheds- og evnemæssigt. Det er på sin vis modenhed som Bamford mener, muliggør at man kan udvikle sværere færdigheder jo ældre man er. Læring og alder følges ad.

Dette kan muligvis også have en indflydelse på hvorledes kvalitetskrav for videospil evt. kunne defineres, hos et videospilsudvalg i Statens Kunstfond, da videospil netop har andre forbehold end de traditionelle kunstformers. Interaktiviteten er heraf nødvendig at italesætte i et videospils-kvalitetshenseende, for at kunne sikre korrekt formidling hvis der skulle kunne tildeles kunststøtte hertil – specielt fordi interaktiviteten i videospil også udgør kritikaspektet ifm. voldelighedsargumentet og dets kunststatus.⁸⁰ Afslutningsvist for afsnittet vil der nu opsamles.

Ifølge Øvlisens udtalelse i kunstdebatten, så skal kunsten berige os og ryste vores vanetænkning, hvoraf fhv. kulturminister, Per Stig Møller⁸¹, mener:

Kender vi ikke kunsten, litteraturen, filmhistorien, får vi begrænset vores medmenneskelige erfaring til det umiddelbart oplevede. Det kan aldrig blive så omfattende, som det en alsidig

⁷⁷ Se 7.2

⁷⁸ Se 8.2

⁷⁹ Se 6.2

⁸⁰ Se 8.2 og Ebert i 8.3.1

⁸¹ Se 5

kunstindsigt bibringer. Kunsten viser os de evige menneskelige problemer, vi alle slås med: kærlighed, ambitioner, had, kamp, jalousi og død. | (Rasmussen, 2010)

Kunsten skal være alsidig – hvilket videospil kan bidrage til samt har potentialet for at kunne udvikle yderligere. Selvfølgelig kan man være kritisk overfor hvor hensigtsmæssigt det er, at præsentere videospil til børn og unge i et uddannelseshenseende, men så længe kvalitetskrav og muligvis PEGI-systemet følges, så har videospil et dannelsespotentiale som et spritnyt formidlingsmedie. Specielt hvis der tages hensyn for givne æstetiske eller etiske fejl – som Gaut kalder dem.⁸² Disse elementer er essentielle i argumentationen vedr. tildeling af kunststøtte til videospil, hvis hensigten er at formidlingen skal have en effekt qua udvikling og styrkelse af de kreative evner hos danske borgere. Dog forudsætter dette, at videospil anses som værende en kunstform.

Interaktivitetsaspektet ifm. videospils kunststatus kan forvares via, hvorledes andre kunstformer sætter en præcedens for, hvorledes videospils kunststatus kan vurderes. Blot Gauts klyngeteoritilgang kan argumentere for videospils status, men selve interaktivitetsaspektet mener flere – Tavinor, Backe Melissinos, Webber & Griliopoulos – er det som nærmest har revolutioneret kunsten, qua bl.a. at give spilleren en stemme side om side med kunstnerens i en interaktiv fiktion, hvori man har en rolle i narrativets udfald. Hvor man kan opleve kunstnerens verden og undersøge dets helhed, hvor man kan tage aktive valg om karakterernes handlinger og hvor man er drivkraften for kunstværkets realisering. Man kan i videospil kun opleve kunstformen hvis man engagerer sig fuldt ud – ét flygtigt blik, som hvis man skulle nå at se alle malerier i et kunstmuseum på en skoleudflugt, er ikke nok.

Også selve engagementet man skal putte i at indgå i kunstformen og opleve den, kan også være et argument i sig selv for hvorledes kunstformen har en tydelig positiv effekt hos børn og unge, men hvis kunstformen skal kunne tildeles kunststøtte, skal man også kunne medtænke hvad formidlingen hensigtsmæssigt kunne medføre. Gennem specialet har der været mange forskellige argumenter for og imod videospils kunststatus, samt hvilken effekt tildeling af kunststøtte til videospil kunne bibringe for det spillere. Disse vil opsummeres kort nedenfor.

Opsamlingsmæssigt er de største argumenter imod videospil, at der ikke er tale om en kunstform samt at videospil gør dets spillere voldelige. Men hvis man anvender de traditionelle kunstformer som præcedens, eller anvender en kunstgeneraliserende klyngeteori, er videospil meget vel kunst. Selve voldelighedsargumentet mangler forskning til at underbygge sin påstand. Dog når man medtænker, at kunst kan have en moralsk påvirkning på dets iagttager, kan man godt forstå hvorfor denne kritik kommer

⁸² Se 7.2

igen og igen. I praksis vil hensigtsmæssig moralsk korruption her ses som en fejl i værket – hvilket ville stride imod en eventuel kvalitetsvurdering – og angiveligt blive sorteret fra i vurderingen om kunststøtte. Metaforisk vold kan derimod, indholdsmæssigt, have en moraliserende effekt i stedet.

De største argumenter for tildelingen af kunststøtte til videospil tager sit udgangspunkt i kunstdebatten, æstetisk dannelse og moralens indgåelse i kunsten. I kunstdebatten fremstår det, at kunstens opgave er at skabe debat, give indsigt, erfaring separat fra det levede liv og at kunsten skal berige os. Kunsten skal, kort sagt, tilføje værdi. Ifølge Costantino, Bamford, Walton og Currie udgøres værdien her af udviklingen af kognitive evner, eller nærmere moralske dyder, og færdigheder til at man på bedst vis kan leve sit liv i et samfund. Her udvikles æstetiske og moralske attråværdige aspekter som, ifølge Platon, over tid kan fæstnes i identiteten når man, ligesom Currie mener, projicerer sig ind i en karakters liv. Derved kan der opnås erfaringer uden for det umiddelbart levede liv.

Dannelsesprojektet som kunsten bibringer, og som Statens Kunstfond støtter, afhænger dog af den kvalitet som kunsten har da kvalitetskunst kan have en dannende effekt og ikke-kvalitetskunst kan have ingen eller en dårlig effekt. Kvaliteten kan vurderes vha. tilstedeværelsen af hvad Gaut kalder *aesthetic* eller *ethical flaws*, da disse strider imod kvalitetsspørgsmål. Men man skal dog ikke lade indholdet udgøre det største argument, hvis dette virker amoralsk eller nærmere voldeligt da dette indhold, ifølge Thyssen, kan agere som en bagvendt moralisme. Den bagvendte moralisme kan have en dannende effekt qua fascinationen af 'det onde' som mennesket har, der her agerer som modsætningen til det man skal stræbe efter i livet – hvilket medfører en moralsk undersøgelse af selvet. Thyssen skrev netop, at: »Så vi dyrker det onde [...] fordi vi kun via det onde kan komme ind på livet af det gode« (Thyssen, 1998: 343 – 344). Hvilket betyder, at når videospil ofte besidder vold i givne former, så kan disse muligvis bibringe spilleren et bedre og mere moralsk godt liv. Simpelt kan videospil blot være kunstformen der netop udgør menneskets nuværende fascination, og derigennem bibringer en moralisering.

Alligevel kritiseres videospils indhold for at have en moralsk forkastelig effekt på dets spillere, men kvalitetsvurderinger hænger hos videospil ofte sammen med graden af interaktivitet, *immersion* og/eller hvor gennemført dets kunstneriske udtryk er. Men som en ikke-anerkendt kunstform er kunstmæssige kvalitetskriterier svære af antage, hvilket derved betyder at man først skal kunne argumentere for hvorledes videospil er en kunstform. Dog, ifølge Tavinor og Gaut, sætter de traditionelle kunstformer, og de generelle egenskaber som kunst besidder, en form for præcedens for hvorledes videospil burde anerkendes som en kunstform.

Videospil er angiveligt en kunstform i egen ret med unikke aspekter der alligevel ikke indgår på samme måde hos de traditionelle kunstformer, men ifølge Melissinos, gør netop dette videospil til den mest betydningsfulde kunstform nogensinde, da man erfarer gennem videospil på et helt andet plan end hos de traditionelle kunstformer. Spilleren indlever sig også så meget i kunstformen at man, ifølge Webber & Griliopoulos, glemmer at man spiller. Man indgår så overbevisende i kunstformen at der skabes en anden verden end den levede, hvori man kan erfare, lære og udforske gennem formidlingsmediet.

Videospils kunststatus er dog stadig besværlig at fastslå, men som Dickie påpegede, så kan noget godt være kunst uden det er blevet tildelt dets status endnu og derved, ifølge Gaut, kan videospil meget vel besidde disse egenskaber; blot uden en egentlig kunststatus. Statussen vil dog alligevel kunne ændre perspektivet på hvilken betydning der ligges i videospils effekt som kunstform. Men hvis man er i tvivl om en eventuel kunststatus, ifølge Kant, må man selv undersøge det nærmere. Hvilket Statens Kunstfond, på vegne af danskerne, burde opfordres til. Selvom det er op til hver enkelt at foretage en æstetisk dom, så vil den diskursive opfattelse qua kunstfondens symbolistiske statusgivende effekt, stadig ændres blandt danskerne – og give videospil muligheden for at forme danskernes erfaringsgrundlag; diskursivt og æstetisk.

9.0 Konklusion –

Videospil anses i dag af nogle som en seriøs kunstform og er endda muligvis den vigtigste i nyere tid. Videospil kritiseres dog for at lære børn og unge at være voldelige – men der findes ingen forskning der definitivt understøtter dette. Derfor kræves der yderligere forskning før man kan genoptage voldelighedsargumentet ifm. hensigtsmæssigheden i videospil samt i kvalitetshenseender, hvoraf der kan bibringes optimal dannelse via kvalitetskunst og ingen eller skadende påvirkning gennem ikke-kvalitetskunst.

Videospil kan have en dannende effekt moralsk og erfaringsmæssigt qua sin kategorisering som fiktion, men er stadig anderledes fra andre fiktioner, da videospils interaktion med spilleren ikke findes i tidligere kunstformer. De traditionelle kunstformer sætter dog stadig en præcedens for hvorledes videospil kunne anerkendes som kunstform. Kvalitet er her altafgørende for at kunne bibringe en dannelsesproces, og selvom man ikke er 'initieret' ind i kunstfondens kvalitetsoptik, kan man alligevel påpege, at der må være tale om kvalitet når kunsten kan engagere dets iagttager, skabe debat, refleksion og æstetisk, samt derigennem moralsk, udvikling. Derfor er videospil kunst.

Videospil bidrager heraf til en moralsk undersøgelse hos spilleren, en igangsættelse af fantasien og inddragelsen af følelser – hvilket kan have en dannende effekt æstetisk og moralsk. Videospil kan flytte spillerens perspektiv og derved bibringe empati for hvorledes man indgår i et samfund på bedste vis. Spilleren er viljen der driver narrativet frem, hvoraf man indgår i narrativets formidlende udfoldelse og gives en aktiv rolle i kunsten. Og dette blot er én af grundene til hvorfor videospil burde opnå kunststatus og derigennem kunne tildeles kunststøtte.

Der er mange argumenter der kan benyttes både for og imod en teoretisk tildeling af kunststøtte til videospil. Men det essentielle er her, hvilken betydning disse kunne have rent praktisk ifm. kunstfondens vurdering, hvis kunstformen blev taget op til overvejelse. Ifm. kunstfondens kvalitetskrav kunne man postulere, at nogle af de argumenter heri specialet kunne danne et udgangspunkt for hvorledes udvalget kunne forme deres særegne kriterier for kunststøtte.

Ét kriterie kan f.eks. omfatte, at der i formidlingen af kunstformen skal være klare aldersbegrænsninger – hvilket kan begrænse muligheden for en eventuel skadelig effekt på dets spillere – så det givne spil kan bibringe den form for udvikling som ønskes dannelsesmæssigt. Ligesom al kunst skal dets publikum derved medtænkes. Men ikke kun fra fremstillernes synspunkt, også fra Statens Kunstfonds; qua dennes igangværende dannelsesproces. Ét andet kriterie kunne f.eks. være selve hensigtsmæssigheden, æstetisk og moralsk, i det givne videospil.

Man kan dog kun spekulere om videospil nogensinde, eller før eller siden, vil modtage kunststøtte, men alligevel vil jeg postulere at der er flere argumenter for – af de argumenter som er undersøgt i dette speciale – end imod, når man tager udgangspunkt i Statens Kunstfonds hensigtsmæssige formål med kunsten. Om videospil muligvis tildeles kunststøtte eller ej, kan ikke fastlås definitivt. Men undersøgelsen heri har, om end ikke blot, givet indblik i hvorledes staten har en indvirkning på kulturel udvikling qua kunsten samt hvorledes kunsten er af betydning for mennesket mhp. dannelse.

Men videospildiskursen, ligesom alle andre diskurser, er stadig under udvikling. Konsensus om kunstformens kunststatus er ifølge nogle lige om hjørnet og anerkendelsen heraf, qua Statens Kunstfond, kan muligvis bibringe en diskursiv ændring i anskuelsen af videospil hos en større del af danskerne. Hvilket kan være attråværdigt i et dannelsesobjektiv. Videospil har potentialet til at udvikle og styrke danskernes kreative evner og kunststøtten kan muligvis, mest effektivt, brede denne virtuelle formidling.

Debat kan forhåbentligt pejle i kunstens retning og give danskerne muligheden for interaktivt at undersøge fremstillernes og deres egne kreative stemmer virtuelt. Det kræver dog valget om at starte, både diskursivt og interaktivt. Uden spilleren kan videospil nemlig ikke leve op til sit potentiale og dette potentiale er her som æstetisk dannelse – ifm. udviklingen af kreative evner samt moralsk undersøgelse – yderst interessant.

Litteraturreferencer:

- Bamford, A. (2006) – "*The Ildsæl in the Classroom: A Review of Danish Arts Education in the Folkeskole*" – rapport på vegne af Statens Kunstråd [online].
> www.kunst.dk/publikationer/arkiv-statens-kunstraad-2003-2013/statens-kunstraads-rapporter/ <
Sidst besøgt: 28.03.2018
- Bamford, A. (2009) – "*The Wow Factor: Global Research compendium on the impact of the arts in education*" – Waxmann Verlag, 2. udgave.
- Barker, C. (2012) – "*Cultural Studies: Theory and Practice*" – SAGE Publications, 4. udgave, 1. oplag.
- Beardmore, R. W. (1971) – "*Art and Morality*" – Macmillan.
- Christensen, A. M. S. (2011) – "Hvad er filosofisk etik?" – side 7 til 17, i: *Filosofisk Etik*, Aarhus Universitetsforlag, 1. udgave, 1. oplag.
- Costantino, T. E. (2015) – "Aesthetic Education" – side 229 til 335, i: *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, red.: James D. Wright, Elsevier, 2. udgave.
- Currie, G. (1990) – "*The Nature of Fiction*" – Cambridge University Press.
- Davies, D. (2005) – "Fiction" – side 263 til 273, i: *The Routledge Companion to Aesthetics*, red.: Berys Gaut & Dominic McIver, Routledge, 2. udgave.
- Dickie, G. (1974) – "What is Art? An Institutional Analysis" – side 426 til 437 (nyprintet fra side 19 til 52), i: *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*, Cornell University Press.
- Gaut, B. (2000) – "Art as a Cluster Concept" – i: *Theories of Art Today*, red: N. Carroll, University of Wisconsin Press.
- Gaut, B. (2005) – "Art and Ethics" – side 341 til 352, i: *The Routledge Companion to Aesthetics*, red.: Berys Gaut & Dominic McIver, Routledge, 2. udgave.
- Goldman, A. (2005) – "The Aesthetic" – side 181 til 192, i: *The Routledge Companion to Aesthetics*, red.: Berys Gaut & Dominic McIver, Routledge, 2. udgave.
- Grossman, D. & DeGaetano, G. (1999) – "*Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie, and Video Game Violence*" – Crown Publishers.
- Havelock, E. (1963) – "*Preface to Plato*" – Cambridge University Press.
- Janaway, C. (2005) – "Plato" – side 3 til 13, i: *The Routledge Companion to Aesthetics*, red.: Berys Gaut & Dominic McIver, Routledge, 2. udgave.
- Jørgensen, D. (2010) – "Skønhedens betydning" – side 193 til 214, i: *Erkendelse, moral og system*, red.: Carsten Fogh Nielsen & Thomas Larsen, Philosophia, 1. udgave, 1. oplag.

- Kant, I. (2013) – "*Kritik af dommekraften*" – Oversat af: Claus Bratt Østergaard, Det Lille Forlag, 1. udgave, 3. oplag.
- Klausen, S. H. (2004) – "Begreb, intuition og virkelighed: Overvejelser over filosofisk metode" – side 148 til 158, i: *Filosofiske studier*, bind 23.
- Levinson, J. (2001) – "Introduction: aesthetics and ethics" – side 1 til 25, i: *Aesthetics and Ethics*, red.: Jerrold Levinson, Cambridge University Press, 1. udgave, 2. oplag.
- Livingston, P. (2005) – "Narrative" – side 275 til 284, i: *The Routledge Companion to Aesthetics*, red.: Berys Gaut & Dominic McIver, Routledge, 2. udgave.
- Lübcke et al., P. (2010) – "*Politikens Filosofileksikon*" – redigeret af: Poul Lübcke, Politikens Forlag, 2. udgave, 2. oplag.
- Pappas, N. (2017) – "Plato's Aesthetics, Republic 3: Impersonation" – på: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, red.: Edward N. Zalta, Fall 2017 Edition [online].
> www.plato.stanford.edu/entries/plato-aesthetics/#Rep3Imp <
Sidst besøgt: 20.03.2018
- Pinker, S. (1997) – "*How the Mind Works*" – Penguin Books.
- Platon (2013) – "Staten I-X" – side 111 til 522, i: *Platons samlede værker i ny oversættelse (Bind IV)*, oversat af: Martin Harbsmeier, Steffen Lund Jørgensen, Rasmus Sevelsted og Chr. Gorm Tortzen, Gyldendal, 1. udgave, 1. oplag.
- Schiller, F. (1970) – "*Menneskets æstetiske opdragelse*" – oversat af: Per Øhrgaard, Gyldendals Uglebøger.
- Schulzke, M. (2014) – "Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments" – side 251 til 265, i: *Philosophy & Technology*, volume 27.
- Smuts, A. (2005) – "Are Video Games Art?" – *Contemporary Aesthetics* [online].
> www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299 <
Sidst besøgt: 29.04.2018
- Sonne-Ragans, V. (2013) – "*Anvendt Videnskabsteori: Reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver*" – Samfundslitteratur, 1. udgave, 2. oplag.
- Sørensen et al., A. S. (2010) – "*Nye Kulturstudier: teorier og temaer*" – Tiderne Skifter, 1. udgave, 2. oplag.
- Tavinor, G. (2009) – "*The Art of Videogames*" – Wiley-Blackwell, 1. udgave.
- Thyssen, O. (1998) – "*En mærkelig lyst: Om iagttagelse af kunst*" – Gyldendal, 1. udgave.
- Walton, K. (1990) – "*Mimisis as Make-Believe*" – Harvard University Press.
- Webber, J. E. & Giliopoulos, D. (2017) – "*Ten Things Video Games Can Teach Us*" – Robinson, 1. udgave.
- Wittgenstein, L. (1961) – "*Tractatus Logico-Philosophicus*" – Oversat af: D. F. Pears & B. F. McGuinness,

Routledge & Kegan Paul.

Wittgenstein, L. (1968) – *“Philosophical Investigations”* – Blackwell.

Artikelreferencer:

Ahrendtsen, A. (2017) – ”Nedlæg Statens Kunstfond” – *Berlingske*, 21/01/17 [online].

> www.b.dk/kommentarer/nedlaeg-statens-kunstfond <

Sidst besøgt: 06.03.2018

Arildsen, V. (2017) – ”Computerspil kan også være kunst” – *ITU*, 30/01/17 [online].

> www.itu.dk/om-itu/presse/nyheder/2017/computerspil-kan-ogsaa-vaere-kunst <

Sidst besøgt: 19.04.2018

Brovall, S. & Hjortshøj, M. & Benner, T. (2015) – ”Hver anden vil spare på kunsten og kulturen” – *Politiken*, 03/11/15 [online].

> www.politiken.dk/kultur/art5597240/Hver-anden-vil-spare-p%C3%A5-kunsten-og-kulturen <

Sidst besøgt: 04.03.2018

Carstensen, I. (2016) – ”Statens Kunstfond til DF: Fingrene væk fra kunststøtten” – *Berlingske*, 04/09/16 [online].

> www.b.dk/kultur/statens-kunstfond-til-df-fingrene-vaek-fra-kunststoetten <

Sidst besøgt: 06.04.2018

Deardorff, N. (2015) – “An Argument That Video Games Are, Indeed, High Art” – *Forbes*, 13/10/15 [online].

> www.forbes.com/sites/berlinschoolofcreativeleadership/2015/10/13/an-argument-that-video-games-are-indeed-high-art/#674daf567b3c <

Sidst besøgt: 20.04.2018

Ducharme, J. (2018) – “Trump Blames Video Games for School Shootings. Here’s What Science Says” – *TIME*, 12/03/18 [online].

> www.time.com/5191182/trump-video-games-violence/ <

Sidst besøgt: 14.04.2018

Elkær, M. (2009) – ”S vil skyde støtten til computerspil kraftigt i vejret” – *Computerworld*, 10/08/09 [online].

> www.computerworld.dk/art/52515/s-vil-skyde-st-tten-til-computerspil-kraftigt-i-vejret <

Sidst besøgt: 19.04.2018

- Hornemann, J. D. (2006) – ”Kunst er at skabe debat” – *Kristeligt Dagblad*, 28/03/06 [online].
 > www.kristeligt-dagblad.dk/kultur/kunst-er-skabe-debat <
Sidst besøgt: 01.03.2018
- Jelved, M. (2014) – ”Borgernes Kunstfond - ikke statens” – *Jyllands-Posten*, 27/05/14 [online].
 > www.jyllands-posten.dk/debat/kronik/article6759875.ece <
Sidst besøgt: 06.03.2018
- Kain, E. (2018) – ”It’s True: Violent Video Games Are Totally Sick” – *Forbes*, 10/03/2018 [online].
 > www.forbes.com/sites/erikkain/2018/03/10/if-violent-video-games-caused-mass-shootings-we-would-all-be-killers/#26887b9b4d2b <
Sidst besøgt: 07.04.2018
- Larson, L. (2017) – ”Playing The Sims Is Better Meditation than Meditation” – *GQ*, 14/12/17 [online].
 > www.gq.com/story/playing-the-sims-is-better-meditation-than-meditation <
Sidst besøgt: 12.04.2018
- Lee, D. (2018) – ”Trump holds games violence meeting” – *BBC News*, 09.03.2018 [online].
 > www.bbc.com/news/technology-43325712 <
Sidst besøgt: 13.04.2018
- Lewis, A. B. (2007) – ”Et samfund uden kunstnere kan ikke overleve” – *Information*, 13/10/07 [online].
 > www.information.dk/debat/2007/10/samfund-uden-kunstnere-kan-overleve <
Sidst besøgt: 03.03.2018
- Llambías, P. (2008) – ”Hvad skal vi egentlig med kunst?” – *Information*, 14/03/08 [online].
 > www.information.dk/debat/2008/03/egentlig-kunst <
Sidst besøgt: 06.03.2018
- Looper Staff – ”How the Joker haunted every actor who played the role” – *Looper* [online].
 > www.looper.com/13883/joker-haunted-every-actor-played-role/ <
Sidst besøgt: 21.03.2018
- Majcher, C. (2017) – ”Antallet af danske computerspil-udgivelser er fordoblet på to år” – *Jyllands-Posten*, 19/10/17 [online].
 > www.jyllands-posten.dk/livsstil/digitalt/computer/ECE9961829/antallet-af-danske-computerspiludgivelser-er-fordoblet-paa-to-aar/ <
Sidst besøgt: 19.04.2018
- Melissinos, C. (2015) – ”Video Games Are One of the Most Important Art Forms in History” – *TIME*, 22/09/15 [online].
 > www.time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/ <

Sidst besøgt: 20.04.2018

Melissinos, C. (2016) – ”Why gaming is now for adults and art lovers” – *CNN International*, 11/11/16 [online].

> www.edition.cnn.com/style/article/video-games-highest-form-of-art/index.html <

Sidst besøgt: 23.04.2018

Molina, B. & Snider, M. (2018) – ”Trump slams violent video games. For parents, ratings should just be a start” – *USA Today*, 12.03.2018 [online].

> www.usatoday.com/story/tech/news/2018/03/12/video-game-ratings-should-just-start-parents/415804002/ <

Sidst besøgt: 13.04.2018

Newman, H. (2017) – ”The History Of Video Games In One Infographic” – *Forbes*, 29/11/17 [online].

> www.forbes.com/sites/hnewman/2017/11/29/the-history-of-video-games-in-one-infographic/#f871db71a5c8 <

Sidst besøgt: 04.04.2018

Nielsen, F. V. (2016) – ”Råddenskab i Statens Kunstfond skal vi til livs” – *Information*, 21/04/16 [online].

> www.information.dk/debat/2016/04/raaddenskab-statens-kunsthond-livs <

Sidst besøgt: 06.03.2018

Rasmussen, A. B. (2010) – ”Vi har glemt hvorfor vi støtter kunsten” – *Information*, 01/12/10 [online].

> www.information.dk/kultur/2010/11/glemt-hvorfor-stoetter-kunsten <

Sidst besøgt: 01.03.2018

Schmidt-Rasmussen, C. (2018) – ”Den mystiske kvalitet” – *kunsten.nu*, 19/02/18 [online].

> www.kunsten.nu/journal/den-mystiske-kvalitet/ <

Sidst besøgt: 05.03.2018

Scutti, S. (2018) – ”Do video games lead to violence?” – *CNN International*, 22/02/18 [online].

> www.edition.cnn.com/2016/07/25/health/video-games-and-violence/index.html <

Sidst besøgt: 23.03.2018

Thorsen, A. (2017) – ”Computerspil udstiller vores moral, måske skubber de endda til den” – *Zetland*, 17/02/17 [online].

> www.zetland.dk/historie/sOPV447w-aopXLwdn-683bd <

Sidst besøgt: 14.04.2018

Tucker, A. (2012) – ”The Art of Video Games” – *Smithsonian Magazine*, 03.2012 [online].

> www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-art-of-video-games-101131359/ <

Sidst besøgt: 14.02.2018

Ørskou, G. (2016) – ”Statens Kunstfond: Lad fagfolk prioritere kulturen” – *Altinget*, 20/09/16 [online].

> www.altinget.dk/kultur/artikel/statens-kunstfond-lad-fagfolk-prioritere-kulturen <

Sidst besøgt: 06.03.2018

Hjemmesidereferencer:

BQ, BrainyQuote – ”Jan Vogler Quotes” – *www.brainyquote.com* [online].

a > www.brainyquote.com/quotes/jan_vogler_836626 <

Sidst besøgt: 22.05.2018

DDO, Den Danske Ordbog – ”video”, ”spil”, ”videospil”, ”fjernsynsapparat”, ”rindalisme”, ”rolle” og ”vold” – *www.ordnet.dk* [online].

a > www.ordnet.dk/ddo/ordbog?query=video <

b > www.ordnet.dk/ddo/ordbog?query=spil <

c > www.ordnet.dk/ddo/ordbog?query=videospil <

d > www.ordnet.dk/ddo/ordbog?query=fjernsynsapparat <

e > www.ordnet.dk/ddo/ordbog?query=rindalisme <

f > www.ordnet.dk/ddo/ordbog?query=rolle <

g > www.ordnet.dk/ddo/ordbog?query=vold <

Sidst besøgt: 26.03.2018

DR – ”Dansk computerspil får to internationale priser” – *www.dr.dk* [online].

a > www.dr.dk/nyheder/kultur/medier/dansk-computerspil-faar-internationale-priser <

Sidst besøgt: 19.04.2018

PEGI – ”Home” & ”About PEGI: What Does the Labels Mean?” – *www.pegi.info*, [online].

a > www.pegi.info <

b > www.pegi.info/page/what-do-labels-mean <

Sidst besøgt: 14.04.2018

PlayStation – ”Brug af SHARE-knappen” – *www.playstation.com* [online].

a > www.playstation.com/da-dk/get-help/help-library/apps---features/playstation-apps---features/using-the-share-button/ <

Sidst besøgt: 04.04.2018

Statens Kunstfond – ”Om Statens Kunstfond”, ”13 rigtige om Statens Kunstfond og inhabilitet”, ”Statens Kunstfond på 5 minutter” & ”Statens Kunstråds Rapporter” – *www.kunst.dk* [online].

a > www.kunst.dk/statens-kunstfond/om-statens-kunstfond/ <

b > www.kunst.dk/statens-kunstfond/om-statens-kunstfond/12510/ <

c > www.kunst.dk/fileadmin/_kunst2011/user_upload/Dokumenter/Kunsthjelpen/Publikationer/2017/SKFpaa_5_min_2017.pdf <

d > www.kunst.dk/publikationer/arkiv-statens-kunstraad-2003-2013/statens-kunstraads-rapporter/ <
Sidst besøgt: 03.03.2018

Telltale – “all series” – *www.telltale.com* [online].

a > www.telltale.com/series <

Sidst besøgt: 04.05.2018

Thatgamecompany – ”flower” – *www.thatgamecompany.com* [online].

a > www.thatgamecompany.com/flower/ <

Sidst besøgt: 25.04.2018

Urban Dictionary – “aesthetic”, “moral” & “video games” – *www.urbandictionary.com* [online].

a > www.urbandictionary.com/define.php?term=aesthetic <

b > www.urbandictionary.com/define.php?term=video+games <

c > www.urbandictionary.com/define.php?term=Moral <

Sidst besøgt: 26.02.2018

Videospilreferencer:

Atari (1972) – “PONG” – Atari Inc.

Blizzard Entertainment (2004) – “World of Warcraft” – Blizzard Entertainment.

CD Projekt Red (2015) – “The Witcher 3: Wild Hunt” – CD Projekt.

Electronic Arts (1992) – “Mortal Kombat” – Electronic Arts.

Google (2016) – “Tilt Brush” – Google.

Guerrilla Games (2017) – “Horizon Zero Dawn” – Sony Interactive Entertainment.

Harmonix (2007) – “*Rock Band*” – MTV Games.

Maxis (2000) – “*The Sims*” – Electronic Arts.

Pippin Barr (2011) – “*Trolley Problem*” – Pippin Barr.

Playdead (2016) – “*INSIDE*” – Playdead.

Sony Interactive Entertainment (1999) – “*Everquest*” – Sony Interactive Entertainment.

Sucker Punch Productions (2009) – “*inFAMOUS*” – Sony Computer Entertainment.

Techland (2015) – “*Dying Light*” – Warner Bros. Interactive Entertainment.

Thatgamecompany (2009) – “*Flower*” – Sony Computer Entertainment.