

Ragnhild Tronstad

For en mediespesifikk spilleestetikk

Abstract

A media-specific aesthetic of play considers the game mechanic to be the primary modality of play grounded in interaction design. Usually, evaluations of games as «art» are based on criteria drawn from aesthetic genres such as the visual arts, film or literature. However, literary qualities, for instance, may often be enjoyed at the expense of interactivity in games, creating a curious opposition between games that are enjoyed for their gameplay and games that are enjoyed as «art». In this situation, recognition for games as an art form in its own right may be difficult to obtain.

Keywords:

- Aesthetics of play
- Media specificity
- Art
- Play and games

I en mediespesifikk spilleestetikk regnes spillmekanikken som spillets primære modalitet, basert i interaksjonsdesign. Det er riktignok sjelden en slik forståelse legges til grunn når spill vurderes eller lanseres som «kunst». I stedet benyttes kriterier vi er kjent med fra andre estetiske former, som film eller litteratur. Ofte kan imidlertid filmatiske eller litterære kvaliteter komme i konflikt med spillmekanikkens interaktive modus. Dermed oppstår et motsetningsforhold mellom spill som fungerer som spill, og spill som vurderes som kunst, noe som gjør det vanskelig å oppnå anerkjennelse for spill som en kunstnerisk uttrykksform.¹

I en rekke eksempler på lekende kunst og kunstneriske spill fra 1700-tallet og frem til i dag viser spillkunstneren og -forskeren Mary Flanagan i boken *Critical Play. Radical Game Design* (2009) hvordan kunstfeltet til stadighet har vært influert av ulike former for spill og lek. Slik ønsker hun å inspirere en oppvoksende generasjon av spilldesignere til å skape *meningsfylte* spill, det vil si spill som fyller en funksjon utover underholdningsaspektet. Et spørsmål som boken imidlertid ikke går nærmere inn på er i hvilken grad det er forenlig med spillets eller lekens vesen å skulle underlegge det et seriøst formål. Mye kan nemlig tyde på at kombinasjonen er et umulig paradoks. Nær sagt alle spilldefinisjoner som har hatt innflytelse på spillforskningsfeltet, regner spillet eller lekens autonomi som en av dens vesentlige bestanddeler: For å kvalifisere som lek må aktiviteten nettopp *ikke* tjene noe ytre formål, hevdes det. Ser vi nærmere på noen av Flanagans mange eksempler, er det også slående hvor lite leken den såkalt «lekende kunsten» fremstår sammenlignet med genuin lek. Når den fremstår som leken i kunsthistorisk sammenheng, beror nok

dette på at den her vurderes i forhold til verker av mer «seriøs» art. Også her antydes altså en motsetning mellom «kunst» og «lek» som jeg skal komme tilbake til senere i artikkelen.

Å formidle et (kritisk eller seriøst) budskap gjennom spilldesign innebærer å forholde seg til spill som et medium i dobbel forstand, som *materiale* og som *formidlingskanal*.² Alle som designer spill, vil nødvendigvis måtte forholde seg til spill som medium i materiell forstand. Spilldesignere som har et budskap å formidle, må i tillegg forholde seg til spillmediet som en type formidlingskanal. For å illustrere hvordan spill kan fungere som formidlingsmedium vil jeg opprette et analytisk skille mellom to ulike forståelser:

- 1 Et spill, med alt det inneholder av regler og spillmekanikk samt eventuelle instruksjoner, fortellinger og visuelle virkemidler, kan forstås som et medium bestående av flere modaliteter (spillmekanikk, fortellinger, bilder, etc.³) Modalitet brukes her i henhold til Kress' definisjon, som en «representasjonsmodus» eller et «middel for å skape mening» (Kress 2004).
- 2 I en alternativ, mediespesifikk forståelse er det modaliteten spillmekanikk⁴ som definerer spillets medium. I den grad det er *spillet* som formidler et budskap, gjøres dette gjennom den interaksjonsbaserte spillmekanikken, og ikke ved hjelp av narrativer eller visuelle virkemidler, ifølge denne forståelsen.

Jeg understreker at dette er et analytisk skille: Så lenge de fleste spill tar i bruk flere modaliteter enn spillmekanikk, kan det i praksis være vanskelig å isolere spillmekanikkens medierende funksjon. Det er heller ikke poenget – poenget er at vi skal være oppmerksomme på at spillmekanikk også kan fylle denne funksjonen. Følgende tre kunstneriske bearbeidelser av sjakk illustrerer hvordan de ulike modalitene påvirker hverandre i et spill, men også hvordan det er mulig å skille ut spillmekanikken som et medium eller en modalitet i seg selv:

Yoko Onos *White Chess Set* (aka *Play It by Trust*, 1966) ble opprinnelig lansert som en protest mot Vietnamkrigen. Spillet består av bare hvite brikker, og er dermed i praksis uspillelig (med mindre man har en veldig god visuell hukommelse, slik at man er i stand til å huske sine posisjoner fra trekk til trekk). I stedet for å legge til rette for en engasjerende omgang sjakk oppfordrer *White Chess Set* til refleksjon over hva sjakk «egentlig» representerer.

Et kunsthistorisk nærliggende annet eksempel er Takato Saitos Fluxus-sjakk (1964), hvor de tradisjonelle sjakkbrikkene er byttet ut med alternative materialer som krydder, lyder eller edelstener (*Spice Chess*, *Sound Chess*, *Jewel Chess*). Også her fungerer det nye materialet som modalitet eller representasjonsmedium. I motsetning til Onos *White Chess Set* kan Saitos *Spice Chess* fremdeles spilles, men spilleren må bruke luktesansen i stedet for synssansen for å skille brikkene fra hverandre, slik at dynamikken i spillet blir annerledes (og sannsynligvis en god del langsommere) uten at egentlig spillmekanikken er endret.

Eksempel nummer tre, Ruth Catlows *Rethinking Wargames: 3 Player Chess* (2003) går mer radikalt til verks og retter sin revisjon direkte mot spillmekanikken i sjakk, mens brikkene beholdes som de er. I Catlows spill introduseres tre konkurrerende parter: Hvite kongelige, svarte kongelige, samt en hær av forente hvite og svarte bønder som ikke lenger støtter noen av kongene. Hvite kongelige slåss mot svarte kongelige, mens bøndenes oppgave er å dempe konflikten og motarbeide at de hvite tar brikker fra de svarte (og omvendt). Lykkes bøndene fem trekk på rad, inntreer en periode med fred. I denne perioden vil metaforisk «gress» gro på spillbrettet. Etter fem slike perioder med fred vil gresset dekke hele spillområdet og alle de kongelige brikkene, og bøndene har da vunnet (Catlow 2003; Flanagan 2009, 114–115).

Eksempelene illustrerer spillmodifikasjonens ulike ontologiske nivåer, og demonstrerer hvorfor spillmekanikken står i en særstilling i forhold til andre modaliteter i spill: Selv om Onos *White Chess Set* i praksis er uspillelig, er det fremdeles åpenbart sjakk som er konseptet. Både Onos og Saitos bearbeidelser av sjakkspillet resulterer altså i versjoner av sjakk. I Catlows tilfelle, derimot, er det ikke lenger sjakk, men et helt nytt spill vi har å forholde oss til. Brikkene og brettet – som kommuniserer visuelt/taktilt – refererer til sjakk som vi kjenner det, mens spillmekanikken er en annen. I Onos og Saitos spill beholdes referansen til sjakk gjennom spillmekanikken, mens den brytes på andre modale nivåer idet fargen og brikkene skiftes ut. Av dette kan vi slutte at spillets «vesen» – det som gjør at vi kjenner igjen et spill som akkurat det spillet – ligger i spillmekanikken snarere enn i spillets andre modale nivåer, og at det dermed kun er gjennom forandring av reglene man kan lage genuint nye spill. Forandringer som utelukkende retter seg mot spillets andre modale nivåer, kan i høyden kalles modifikasjoner av spillet. Selv om det finnes eksempler på elegant, subversiv kritikk utført på begge måter, er det fra et spillforskerperspektiv spesielt interessant når kritikken uttrykkes via det spillmekaniske nivået. For det første er det utfordrende konseptuelt og fordrer at forskeren definerer og tar i bruk en mediespesifikk terminologi, noe som hindrer at hun kan lene seg på vante forestillinger om mediering og representasjon, lånt fra andre medieformer. For det andre innebærer slik subversjon faktisk spill-design, og kan potensielt sett representere en genuin nyskapning på feltet.⁵

En undersøkelse av spillet som estetisk medium vil i forlengelsen av dette argumentet måtte rette seg mot spillmekanikken først og fremst. I en mediespesifikk forståelse av spillets estetikk fremstår altså spillmekanikken som spillets primære modalitet. En slik forståelse ser imidlertid sjelden ut til å være rådende når spill vurderes eller lanseres som «kunst». I stedet ser vi at kriteriene som avgjør hvorvidt et spill faller innenfor eller utenfor en kunstdefinisjon, er basert på andre estetiske former som billedkunst, film eller litteratur. Når disse kriteriene ofte viser seg å stå i direkte konflikt med spillmekanikk som estetisk verdi, oppstår det et motsetningsforhold mellom spill som fungerer som spill, og spill som vurderes som kunst. Dette er situasjonen, og problematikken, som i denne artikkelen søkes belyst gjennom et utvalg spillanalyser.

Å skulle anvende kunstbegrepet i sammenheng med spillene som analyseres, krever noen innledende avklaringer slik at hensikten min med å bruke det, og måten jeg bruker det på, fremstår noenlunde tydelig. Hensikten min med å undersøke spill og lek i et kunstperspektiv er ikke å bidra til en umiddelbar oppvurdering av spillet eller lekens status idet jeg inkluderer spill og lek i en definisjon av hva som er «kunst». For meg er en slik oppvurdering i seg selv uinteressant, og for øvrig, som jeg konkluderer med senere i artikkelen, noe som eventuelt vil skje av seg selv når mediet er modent for det. Snarere er hensikten min å undersøke hvordan spill og lek kan fungere som kunstneriske medier.

Så til det mer intrikate spørsmålet om hvordan kunstbegrepet brukes i denne artikkelen, og hvordan det skal forstås. I Thierry de Duves analyse (2003) ble kunst til og med modernismen i hovedsak bestemt etter formalistiske kriterier, mens vi i dag, etter Duchamp, må forholde oss til et mer ubestemt, konseptuelt begrunnet kunstfelt. Når det står enhver, kunstner eller lekmann, fritt å peke ut og definere hva de vil som «kunst», er det mindre mulig enn noen gang tidligere å skulle enes om en felles definisjon. Men selv om vi ikke blir enige, har de aller fleste en oppfatning av hva som kan, ikke kan eller kanskje kan inkluderes i deres forståelse av hva som er «kunst», basert på egen erfaring med, og interesse i, kunsthistorien og samtidskunsten. Mange er også i stand til å sjonglere med flere mulige kriterier for at noe kan bestemmes som «kunst». Så i stedet for å forsøke meg på en omfattende redegjørelse en gang for alle, vil jeg i hver enkelt analyse eksplisitt gjøre rede for de spesifikke elementene i spillet som gjør at jeg (eller andre) inkluderer det i en kunstdefinisjon.

Spill som kunst

Når et spill vurderes til kunststatus, begrunnes dette gjerne i følgende to kriterier (ett eller begge): At spillet formidler en kritisk holdning – et budskap – som gjør at det har en funksjon utover den rent underholdende, og/eller at det innehar det jeg vil kalle estetisk verdi (se f.eks. Flanagan 2009; Galloway 2006; Paul 2003). Som regel blir både kritikken og spillets estetiske verdi formidlet gjennom, eller begrunnet i, andre modaliteter enn spillmekanikken.⁶ Selv blant spillentusiaster er det utbredt å «glemme» spillmekanikken, og i stedet fremheve fiksjonsuniversets kompleksitet og omfang, eller kvaliteten og detaljrikdommen i spillets visuelle uttrykk når det skal gis en estetisk begrunnelse på hvorfor man mener et bestemt spill kan vurderes som «kunst».⁷ En slik (begrenset) forventning til spillets estetiske potensial reflekterer holdningen at spill er narrative og/eller visuelle medier, først og fremst.

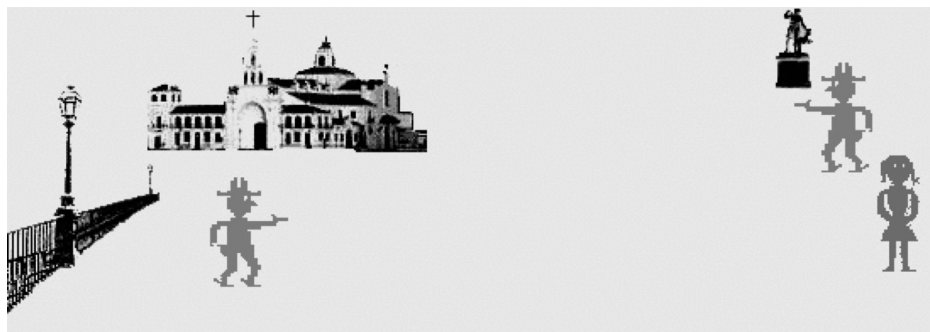
Spill som skal formidle et bestemt budskap, vil ofte ta i bruk andre modaliteter enn spillmekanikk, antakelig fordi spillmekanikken ikke oppfattes som et tilstrekkelig presist instrument for å formidle akkurat dette budskapet. Men det er ikke slik at alle spill formidler budskap. Det heller ikke slik at spill må fungere som for-

midlere av budskap eller mening for å formidle en estetisk opplevelse. Spillmekanikken i *Tetris* kan formidle en estetisk opplevelse av å være i spill, uten at det som formidles bidrar til ytterligere estetisk refleksjon (slik en klassisk hermeneutisk estetikk forstår estetisk formidling). Hvis vi betrakter spillmekanikken som spilllets primære modalitet, kunne vi i et modernistisk, autonomiestetisk perspektiv vurdert *Tetris* som ypperlig spillkunst, basert på formalistiske kriterier. Men så lenge spillmediet i sin utviklingshistorie ikke har vært gjennom en modernistisk periode med idealisering og rendyrking av mediespesifikke trekk, slik de andre kunstformene har, vil det å skulle vurdere et spill som kunst basert på slike kriterier oppleves som fremmed. Attributtene som i et autonomiestetisk perspektiv kunne definere *Tetris* som ypperlig spillkunst, er – naturlig nok – attributter vi ikke kjenner igjen fra andre, etablerte kunstformer. Dermed er vi heller ikke i stand til å kjenne igjen *Tetris* som kunst.

Natalie Bookchins *The Intruder* fra 1999 er et eksempel på et spill som har tilegnet seg en mer udiskutabel kunststatus, begrunnet både i spilllets formale utnyttelse av mediespesifikke trekk og i budskapet spillet formidler. Spillet kommenterer og remedierer Jorge Luis Borges' novelle ved samme navn (1970 [1966]). Her presenteres vi for the Nilsens; et brødrepar så nært knyttet til hverandre at fornærmet man den ene, måtte man regne med to fiender. Ved fortellingens begynnelse er begge ungarer og trives best i eget selskap. Så en dag henter den eldste av dem hjem en ung kvinne, Juliana. Begjæret etter kvinnen truer snart med å ødelegge forholdet mellom de to brødrene, og etter en del frem og tilbake – hvor Juliana blant annet blir solgt til et horehus for så å bli hentet hjem igjen (å besøke henne der ble simpelthen for dyrt!) – ender det med at eldstemann dreper Juliana, og ber sin yngre bror om hjelp til å begrave liket. Etterpå omfavner de hverandre, rørt. Det gode forholdet deres er gjenopprettet, og Julianas skjebne blir kun enda en historie som binder dem sammen.

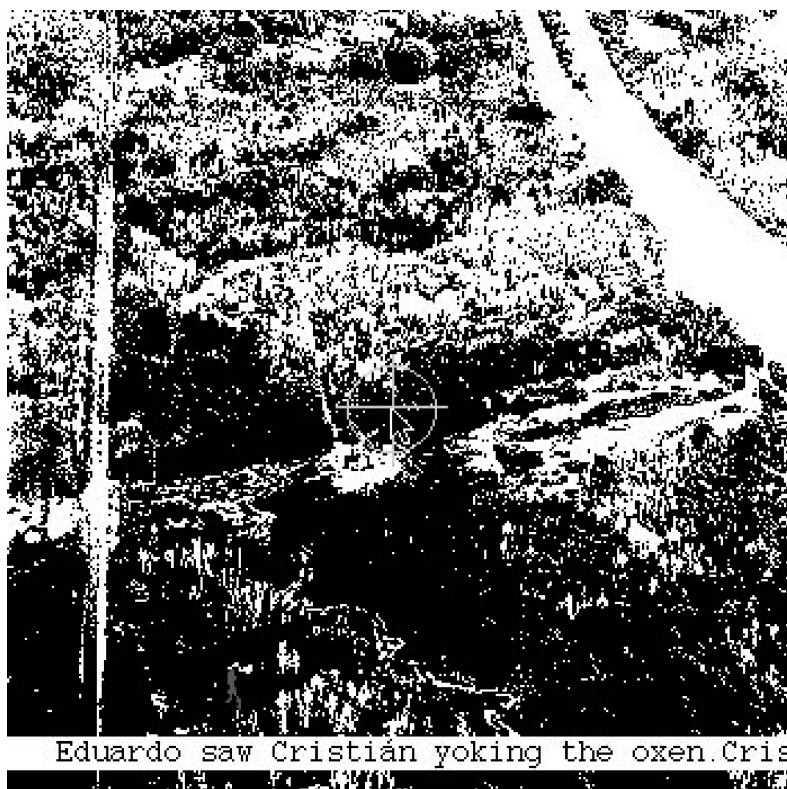
Innholdet i novellen leses opp i spillet av en kvinnestemme. Deler av historien er også representert i tekstfragmenter i de ulike brettene. Fremdriften i historien er imidlertid avhengig av at spilleren spiller brettene igjennom etter hvert som de dukker opp. Hvis spilleren ikke foretar seg noe, stopper fortellingen opp. For å høre hele historien må spilleren gjennom ti ulike brett, med enkel, tildels klassisk, spillmekanikk. Det klassiske bordtennisspillet Pong kan gjenkjennes på ett av brettene, skytespillet Space Invaders på et annet. Ellers dreier det seg om å utføre enkle handlinger som å hoppe over hindringer og fange dalende objekter.

Spillmekanikken er altså i seg selv ikke spesielt interessant i dette spillet. Snarere er det budskapet spillet kommuniserer, og *hvordan* spillet kommuniserer dette budskapet, som har gitt det kunststatus. Spilldesignen utnytter mulighetene som ligger i spillmediet til å formidle Borges' historie slik bare et spill kan gjøre det: Ved å tvinge spilleren til å spille frem historien gjøres han eller hun medskyldig i historiens utfoldelse. Tidvis kan dette ses helt konkret i brettens visuelle nivå, hvor situasjonene som er avbildet, ligger tett opp til temaet i historien.



Figur 1: *The Intruder*, Natalie Bookchin 1999.

Spillet begynner ganske uskyldig med at vi må fange opp ord for å få fremdrift i historien. Siden må vi innta de to brødrenes perspektiv, og slåss om Juliana (fig. 1). Så deltar vi i jakten på henne i et slags krigsspillsscenario hvor vi til sist må skyte og drepe henne for å få høre slutten på historien (fig. 2).



Figur 2: *The Intruder*, Natalie Bookchin 1999.

Fordi spilleren aktivt må spille frem et eventuelt budskap, kan spill tematisere mediebrukerens delaktighet og ansvar i forhold til innholdet som konsumeres i en mer direkte forstand enn andre medier. Dette er et mediespesifikt trekk som flere har forsøkt å utnytte retorisk for å skape såkalt seriøse spill, altså spill som har en funksjon utover underholdningsaspektet.⁸ Selv om det å bruke spillmediet retorisk til å formidle et seriøst budskap er en karakteristikk som ofte kjennetegner kunstspill, er naturligvis ikke et seriøst budskap i seg selv tilstrekkelig for å oppnå kunststatus. *The Intruder*, på sin side, formidler ikke bare et seriøst budskap, men demonstrerer også en estetisk og formmessig selvbevissthet idet ett av de mest fundamentale trekkene ved spill – kravet om publikums interaksjon med verket – nettopp er det som utnyttes og som tilfører Borges' fortelling ekstra brodd og dimensjon.⁹ At det var et av de tidligste dataspillene som demonstrerte denne typen mediebevissthet, har naturligvis også bidratt til å gjøre spillet til en klassiker blant kunstspill.

Som representant for gruppen kritiske kunstspill er *The Intruder* likevel atypisk i det at spilllets motivasjon og politiske budskap tar utgangspunkt i en fiksjonstekst. Vanligvis er slike spill motivert av hendelser i virkeligheten, som de refererer mer eller mindre direkte til. Et interessant eksempel er *Hush* (Antonisse og Devon 2007), et spill med åpenbare kunstneriske kvaliteter som tematiserer folkemordet i Rwanda i 1994. *Hush* er designet av masterstudenter i interaktiv mediekunst ved University of Southern California i 2007, og er et såkalt rytmespill (som f.eks. *Guitar Hero* og *Dance Dance Revolution*). Spillmekanikken i et rytmespill definerer en bestemt rytmisk sekvens hvor respons skal gis tilbake til spillet i henhold til nøyaktig definerte tidsintervaller. Selv om spillmekanikken for så vidt er den samme, er opplevelsen av å være i spill fundamentalt annerledes i *Hush* enn i *Dance Dance Revolution*.¹⁰ Dette indikerer at også andre modaliteter enn spillmekanikken kan ha sterk innflytelse på den estetiske spillopplevelsen.

Spillforsker og -designer Ian Bogost, som har spesialisert seg på en genre han kaller «overtalende spill» (*persuasive games*), omtaler *Hush* som en «vignett»: «a brief, indefinite, evocative description or account of a [...] situation.» (Bogost 2008). Som form er vignetten egnet til å formidle en karakter, snarere enn å følge et narrativ, forklarer han. Karakteren som formidles i *Hush*, og som spilleren gestalter i spillet, er en ung tutsikvinne med et spedbarn i armene. Kvinnen og barnet befinner seg i en mørk liten hytte, hvor silhuetene av hutusoldater som passerer utenfor, kan ses gjennom et vindu. Lyden av en radio blander seg med spedbarnets pludring og kvinnens rolige sang, før alt overdøves av fryktelige lyder utenfra som kommandorop, maskingeværskvalper og skrik fra mennesker som mishandles og myrdes. Oppgaven vår i spillet er å synge vuggeviser som roer og bysner barnet i søvn slik at soldatene ikke oppdager skjulestedet vårt. «Syngingen» utføres ved å respondere i riktig øyeblikk på lysende bokstaver på skjermen, akkurat når de lyser som sterkest. Bokstavene dukker opp etter hverandre på ulike steder på skjermen, og det gjelder å identifisere og finne frem til den korresponderende tasten før tiden er ute – eventuelt, hvis det er tid igjen, vente tålmodig til bokstaven på

skjermen lyser på sitt sterkeste før man trykker ned tasten. Trykker man for tidlig eller for sent, vil barnet bli urolig og etter hvert avsløre skjulestedet. Umiddelbart medfører en slik feiltasting at lydene utenfra blir sterkere og mer brutale, et utvetydig budskap om at situasjonen er i ferd med å tilspisse seg. Måten budskapet formidles på rammer spilleren direkte, «på kroppen», og pulsen øker. Slik både fordrer og hensetter spillmekanikken spilleren i en tilstand av stresset årvåkenhet som må tøyles og overvinnes slik at det som uttrykkes og formidles (i spillet, til barnet) er en behersket ro. Jo nærmere farene synes å være, desto mer prekært – og umulig – fremstår det å skulle formidle ro og trygghet i situasjonen. Her speiler spillsituasjonen morens faktiske situasjon (selv om graden av stress i de to situasjonene naturligvis ikke kan sammenlignes).

Denne realismeeffekten, hvor spilleren opplever «på kroppen» (noe som kan minne om) morens situasjon, beror på spesifikke affordanser (Kress 2004) ved spillmekanikk forstått som en modalitet. Affordanser er, ifølge Kress, de elementene i en modalitet som muliggjør kommunikasjon.¹¹ Ulike modaliteter har ulike affordanser. Dette medfører at kommunikasjon kan foregå på ulike plan og med ulike midler og materialiteter, avhengig av både hvilken modalitet som benyttes, og hvordan den benyttes.

I et estetisk perspektiv kan affordanser forstås som de mediespesifikke trekkene som særpreger de ulike mediene. Ifølge et modernistisk ideal bør de ulike kunstartene konsentrere seg om de definerende egenskapene ved sitt medium for å modnes og på sikt kunne nå sitt fulle potensial. Modernismen i kunsten representerte slik en periode hvor man skilte mellom og forsøkte å rendyrke kunstartenes ulike mediale egenskaper, og er i dag i stor grad forlatt til fordel for et fornyet fokus på tverrmedialitet og det interdisiplinære. Men spill er i denne forbindelse et «nytt» kunstnerisk medium, som ikke har vært gjort til gjenstand for en slik systematisk, selvrefleksiv granskning. Det kan derfor være en nyttig øvelse for spilldesignere og spillforskere å fokusere på spilllets mediale særegenheter i en periode. En rendyrking av det spillspesifikke vil gjøre oss i bedre i stand til å definere spill i forhold til andre medier, og bevisstgjøre oss spilllets potensial som et kunstnerisk medium.

Uten en slik bevisstgjøring er det utelukket at mediet skal kunne holde tritt med resten av kunstfeltets utvikling, for uten en forutgående disiplinær forankring kan interdisiplinaritet ikke bli annet enn diletantisme. Tverrmedialitet, på sin side, forutsetter et begrep om definerte mediale egenskaper som man velger å gå på tvers av.

Det kunne altså være fruktbart i en overgangsperiode, mens mediet modnes, å dyrke de affordansene som er knyttet til spillmekanikk som modalitet. Interaktivitet og et konkurranseelement er eksempler på affordanser som særpreger spillmekanikk, og som er nødvendig for at realismeeffekten beskrevet ovenfor skal kunne finne sted. Medier som ikke byr på interaktivitet eller et konkurranseelement, kan dermed ikke formidle samme type opplevelse. Samtidig kan ikke spillmekanikken alene forklare vår opplevelse av morens situasjon. Da ville spill med samme spillmekanikk, som *Guitar Hero* og *Dance Dance Revolution*, oppleves på samme måte –

og det gjør de jo ikke. Snarere er det en bestemt kombinasjon av flere modi, som lyd, bilde, animasjon, narrativ og spillmekanikk, som bidrar til å skape og formidle denne situasjonen som vi opplever som såpass «sterk» og mettet med «mening», at vi er tilbøyelig til å tilkjenne *Hush* en kunststatus vi ikke umiddelbart tilkjenner de øvrige to spillene.

Det er flere indikasjoner på at spillmekanikkens kvalitet isolert sett har hatt lite å si for denne kunststatusen. For ikke bare brukes samme spillmekanikk i de to andre spillene til å formidle en fundamentalt annerledes type erfaring: Vel så interessant er det at spillere som ellers verdsetter denne typen spillmekanikk, har vist seg å være utilgjengelige for opplevelsen av morens situasjon. Vant som de er med mer utfordrende spill av samme type er de ikke lenger i stand til å oppleve den langsomme, regulære versjonen av spillmekanikken i *Hush* som noen utfordring. Som medievante storspillere har de dessuten lært seg å se igjennom de andre modalitetene, for slik å kunne analysere og angripe spillmekanikken mest mulig effektivt og direkte. Strippet for andre modaliteter fremstår spillmekanikken i *Hush* naturlig nok som temmelig banal. Slik er både *The Intruder* og *Hush* spill som anerkjennes som kunst til tross for en isolert sett lite imponerende spillmekanikk.

Spill som ukunst

Men hvorfor skal nå spill og lek på død og liv oppnå kunststatus? Ifølge «happenings» far, Allan Kaprow, er det heller kunsten som kunne behøve statusforandring og bli mindre selvhøytidelig, mer leken. I artikkelserien «The Education of the Un-Artist» (1971–1974) polemiserer Kaprow mot avantgardens (tilsynelatende) avstandstagen fra kunsten, som ga seg utslag i ulike former for ikke-kunst og anti-kunst. Ikke annet enn koketteri, hevder han: Snarere enn et oppgjør med kunstinstitusjonen dreier det seg om en fordekt manøver for å gjøre kunsten enda mer eksklusiv, i betydningen «ekskluderende» så vel som «økonomisk innbringende». I stedet anbefaler han at kunstnere kvitter seg med den uproduktive selvhøytideligheten som hefter ved kunstmerkelappen, og relanserer seg som ukunstnere.

En ukunstners oppgave er nemlig å gjøre akkurat det samme som kunstnere gjør, bare uten å kalle det kunst – med andre ord, å leke. I en kultur som legger alt for mye vekt på arbeid og konkurranse, og som har glemt å nyte den ikke-målrettede leken, har den nye yrkesgruppen av ukunstnerne en viktig samfunnsoppgave i å lære videre til folk flest *kunsten å leke*. Slik kan vi skape et bedre samfunn for alle, mener Kaprow.

Kaprows egne happeninger fra 1960-årene kunne ligne ganske mye på lek, med utførlige instruksjoner til forveksling lik spilleregler.¹² Forbindelsen til Fluxus-bevegelsen og dennes selvfølgelige plass innenfor kunstinstitusjonen (i alle fall sett med dagens øyne) gjør det likevel vanskelig å lese Kaprows happeninger som noe annet enn kunst. Eksempelet illustrerer dermed på ironisk vis Kaprows poeng

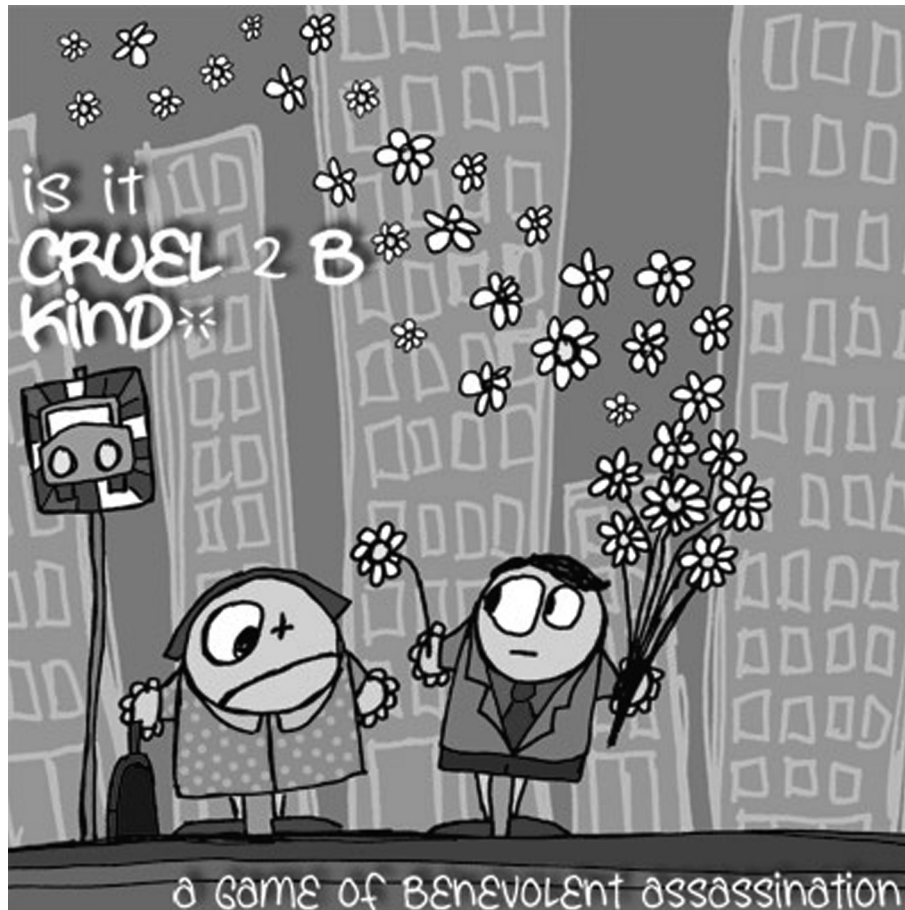
og viser hvordan det nær sagt er umulig for en kunstner å kvitte seg med kunstmerkelappen når man utfører handlinger som tidligere har inngått i en kunstsammenheng.

Befinner man seg utenfor institusjonen «kunst», blir imidlertid situasjonen en annen. Elena Perez' og Anders S. Løvlies doktorgradsprosjekter etablerer og undersøker nye genre i skjæringspunktet mellom spill og kunst. Her utforskes bruk av spillelementer som retorisk virkemiddel for å få folk til å delta i kreativ virksomhet utenfor kunstinstitusjonen. Perez' nyskapning «pervasive theatre» er en sammenkobling av deltakende teater og spillkategorien «pervasive games».¹³ Hypotesen hennes er at innførsel av et konkurranseelement i teatersituasjonen kan stimulere den teatreale utfoldelsen, idet konkurranseinstinkt og målbevissthet tar brodden av en eventuell prestasjonsangst hos deltakerne (Perez 2010). Løvlies form «poetically augmented reality» introduserer stedsspesifikk poesi og prosa i bybildet via en GPS-basert applikasjon for smarttelefon (Løvlie 2011). For å skaffe tekster til prosjektet arrangerte han ulike former for tekstkonkurranser og inviterte etablerte forfattere så vel som vanlige folk til å delta. En av Løvlies interessante erfaringer fra prosjektet er at det å inkludere spesifikke regler som begrenser og strukturerer poesiens form, ikke bare ser ut til å senke terskelen for deltagelse, men også stimulerer til økt kreativitet og løssluppenhet blant de av deltakerne som ikke er profesjonelle forfattere (Løvlie 2010).

Innføringen av et spillelement kan altså bidra til å ufarliggjøre kreativ utfoldelse, interaksjon og intervensjon. Å underlegges spilleregler innebærer at man fritas for personlig ansvar for de handlingene man utfører i spillet, og man står dermed friere til å overskride egne grenser. Faktorer som engasjement, forpliktelse og tempo virker i spillsituasjonen forsterkende på hverandre og bidrar til at man «glemmer seg selv», det vil si, man glemmer å være selvbevisst og utøve selv-sensur.

Cruel 2 B Kind, lansert av spilldesignerne og -teoretikerne Jane McGonigal og Ian Bogost i 2006, er et såkalt allestedsnærværende (*ubiquitous*) eller pervasivt spill. Spillet kan minne om en av Kaprows happeninger, men befinner seg samtidig et godt stykke utenfor kunstinstitusjonen. Det spilles utendørs og inneholder verken imponerende grafikk (som kan vurderes som «billedkunst») eller historier (som kan vurderes som «litteratur»). Brukt som eksempel i denne sammenheng representerer altså *C2BK* på den ene siden ukunst, på den andre siden et spill hvis primære modalitet er dets spillmekanikk.

C2BK settes opp i et avgrenset byområde hvor alle som ønsker det kan være med og stille lag, alene eller i gruppe. Poenget i spillet er å beseire motspillerne før de beseirer deg, og våpnene man har til rådighet er et sett med forhåndsdefinerte vennlige ord. Bylivet går sin gang mens spillet forløper, slik at man aldri kan være sikker på om menneskene man møter i spillet er med som spillere eller ikke. Det sikreste er uansett å behandle dem som om de er med. Skulle man i løpet av spillets gang støte på noen som ikke er motspillere, men vanlige innbyggere, vil de vennlige ordene ikke skade, men forhåpentlig bli oppfattet som en velment kompliment.



Figur 3: *Cruel 2 B Kind*, Ian Bogost og Jane McGonigal, 2006–

Tre komplimenter defineres for hvert spill og fungerer som våpen. Når man møter noen, gjelder det å være først ute med å gi komplimenten: Gir motparten sin kompliment først, har man nemlig tapt runden. Dette innebærer at man blir inkludert som deltaker i dennes lag, slik at lagene bare blir større og større til det til slutt bare er to store lag igjen, og det endelige slaget står.

Det er et sympatisk trekk ved *C2BK* at det å tape tidlig i spillet ikke gjør så mye, siden man automatisk inkorporeres i et nytt lag og kan fortsette moroa. Til tross for at spillet strengt tatt både er målrettet og agonistisk, muliggjøres dermed det Kaprow verdsatte høyest ved leken som fenomen, nemlig at den kontinuerlige deltagelsen fremstår som et mål og en verdi i seg selv. Målet er altså hverken å vinne, bekrefte seg selv eller seire over noen, men *det å være i spill*.

Umiddelbart fremstår *C2BK* som et spill utelukkende motivert av og begrunnet i spillmekanikk: et «spill for spillets skyld», uten seriøse budskap eller formål som

hefter ved eller legitimerer spillet. Ikke desto mindre kan også dette spillet fungere som medium for sosial kritikk, avhengig av konteksten det settes opp i. Det kan for eksempel fungere politisk intervensjoner i byrommet, hvis det settes opp i byområder som normalt ikke har mye fotgjengertrafikk. Slik kan spillet anvendes av grasrotbevegelser for å gjøre hevd på områder av byen som av ulike årsaker er blitt gjort utilgjengelig for folk flest, og bidra til større følelse av tilhørighet hos de som deltar. McGonigal forteller at når spillet ble satt opp første gang i San Fransisco, valgte de et område i finansdistriktet som i stadig større grad var blitt privatisert slik at folk ikke lenger følte de hadde rett til å befinne seg der. Å invadere et slikt område med en gjeng spillere er ikke bare et statement – det er faktisk og konkret å ta det tilbake.

Sett i dette perspektivet er også *C2BK* et eksempel på «critical play» – altså lek som fyller en funksjon utover det å underholde spillerne. I lys av denne seriøse funksjonen til spillet blir slektskapet til performative kunstformer som Fluxus-bevegelsens «events» og happeninger enda mer iøyenfallende. Likevel opplever jeg det som mer kontroversielt å betrakte *C2BK* som «kunst», enn verk som *The Intruder* og *Hush*. Der jeg ved sistnevnte uten større vanskeligheter analytisk kan gjøre rede for elementer som bidrar til at jeg forstår dem som «kunst», fremstår *C2BK* som et verk det ikke er like relevant å vurdere på denne måten. Hva kan være årsaken til dette?

For en mediespesifikk spilleestetikk

I en relativt brutal slakt av utstillingen *Press Play – kunsten i dataspill* på Bergen Kunstmuseum høsten 2010 ga kunstanmelder i *Bergens Tidende* Øystein Hauge følgende analyse av hva det er som til syvende og sist hindrer spill i å bli anerkjent som kunst:

Problemet med den interaktive deltakerkulturen (som dataspill er en del av sammen med sport og andre former for visuelt interessante leker) er at den mangler «kred». Den er blottet for virkelig alvor og er vanligvis avskåret fra de sirklene som tilskriver kunsten dens verdi. [...] For spørsmål om verdi er alltid et spørsmål om makt. Kunstverdi er noe vi finner opp, ikke noe som avdekkes. [...] Selvsagt finnes det et mangfold av kvaliteter i dataspill, i det grafiske uttrykket, i graden av interaktivitet, i lydbildet, i fortellingen osv. Problemene er at disse kvalitetene ikke har noen mening i kunstverdenen så lenge de ikke er bekreftet. (Hauge 2010)

Hauge har åpenbart et vesentlig mer elitistisk syn enn de Duve på hvem og hva som får definere «kunst». Likevel synes jeg at han har et veldig godt poeng: Spill mangler nettopp «kred» som kunstnerisk medium. Selv om mange faktorer bidrar til denne situasjonen, tror jeg den viktigste årsaken ligger i at spill, når det vurderes som en kunstform, aldri blir vurdert på egne premisser. Hverken blant spillentusiaster eller kunstvitere er det, som vi har sett, tradisjon for å anføre spillmekanikk som et kriterium når et spill tilkjennes kunststatus.

Vurderingen av et spill som «kunst» kan begrunnes formalistisk og/eller konseptuelt. Grovt kan vi si at der spillentusiaster ofte gir uttrykk for et formalistisk kunstsyn, er det å kjenne igjen kunst basert på konseptuelle kriterier mer utbredt blant kunstvitere. Når spillentusiaster utenfor «de sirklene som tilskriver kunsten dens verdi» opphøyer et spill til «kunst» begrunnet, la oss si, i spillets overbevisende grafikk, er dette kriterier som har begrenset gyldighet hos de som definerer kunstfeltet. Når en som behersker en konseptuell kunstforståelse, kjenner igjen et spill som «kunst», er det til gjengjeld nesten ikke til å unngå at det som gjenkjennes og anerkjennes, er trekk vi finner også i andre kunstformer. For hvilke elementer er det egentlig som gjør at et spill som *The Intruder* så uproblematisk lar seg ordne inn under en kunstforståelse, mens *C2BK* blir stående utenfor?

Jeg tror det viktigste elementet er budskapet som formidles i *The Intruder*: På den ene siden at spillet formidler et rystende, tankevekkende budskap (som forøvrig allerede besitter kunststatus i og med at det opprinnelig er Borges' budskap); på den andre siden *hvordan* dette budskapet formidles – i lett gjenkjennelig narrativ form. Spillmekanikken i *The Intruder* byr på lite emergens,¹⁴ så hvis man går tilbake til spillet etter å ha fullført det, er det neppe for å spille de ulike brettene på nytt. Budskapet kan imidlertid gjerne betraktes som en emergent komponent i dette spillet, i tråd med klassisk hermeneutisk forståelse av kunstens virkemåte, hvor meningen som formidles er en kilde til stadig fornyet innsikt. Slik fremstår *The Intruder* som en typisk representant for kunstspillgenren – formidlingen av et budskap er verkets primære mål, mens publikums interaksjon med verket bare er en nødvendig etappe på veien mot dette målet.

Cruel 2 B Kind er på den annen side et spill med mye emergens på interaksjonsnivå, hvor et refleksivt, meningsfylt budskap er vanskeligere å gripe. Som spill betraktet fremstår *C2BK* langt mer engasjerende enn *The Intruder*, og det kan spilles igjen og igjen med ulikt og overraskende utfall hver gang. Ikke desto mindre har vi sett at spillet kan ha en kritisk og intervenserende funksjon hvis forholdene ellers ligger til rette for det, og slik fungere som et medium for sosial forandring. Her demonstrerer altså *C2BK* hvordan spill kan gis en seriøs funksjon uten at det går på bekostning av en engasjerende spillmekanikk, så lenge man finner formidlingsløsninger tilpasset spillets medium.

Når vi likevel har problemer med å kjenne igjen denne kritiske funksjonen til *C2BK* er det antakelig fordi vi ennå ikke er fortrolig med å tenke spillmekanikk som modalitet og medium med et eget sett affordanser. I stedet går vi ut fra at eventuelle kritiske budskap må formidles på lignende måte i spill som i andre medier. Innledningsvis i artikkelen spurte jeg om det egentlig er forenlig med spillets vesen å skulle underlegges et seriøst formål. Et spill som *Hush*, hvis refleksive, kritiske innhold bare er tilgjengelig for spillere som ikke helt behersker spillmekanikken, er et eksempel blant mange på at sammenkoblingen ofte er problematisk. *C2BK* viser at svaret likevel ikke er negativt: Det er mulig å designe spill som både oppleves som engasjerende av storspilleren, som kan spilles igjen og igjen og samtidig formidle et seriøst budskap – men det er ikke mange som behersker denne

kunsten. Som kunstnerisk medium er spill og lek fremdeles relativt utforskede områder, både blant designere og medieforskere. Slik de andre kunststartenes autonomi ble hevdet gjennom en periodisk modernisme, hvor man fokuserte på å identifisere og utvikle de ulike medienes særegne trekk og affordanser, vil spillmediets modning avhenge av i hvilken grad spilldesignere og -forskere er i stand til å fremheve og videreutvikle de trekkene som kjennetegner spillet som estetisk medium. Målet må være å utvikle en mediespesifikk spilleestetikk med et begrep om kunstnerisk kvalitet som tar utgangspunkt i mediets egne affordanser, og ikke, som i dag, lånes fra andre kunstneriske medier.

Spill opptrer allerede som kunst i mange sammenhenger, men evner sjelden å begeistre både spillentusiasten og kunstelskeren samtidig (selv om disse godt kan finnes i samme person). Grunnen jeg har anført er at de elementene som i dag får definere et spill som «kunst», sjelden er de samme som bidrar til en engasjerende spillopplevelse. Min visjon for mediets modning er derfor at det etter hvert skal falle oss like naturlig å definere spillkunst ut i fra mediespesifikke kriterier som dette er selvsagt innenfor andre kunstformer: Ikke bare formalistisk, men også på sikt konseptuelt. Først da kan spill betraktes som en etablert estetisk uttrykksform, og eventuelt gjøre krav på kunstnerisk «kred».

Ragnhild Tronstad, seniorforsker
Institutt for design, Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo
E-post: ragnhild.tronstad@aho.no

Referanser

- Antonisse, Jamie og Devon Johnson (2007): «Hush» (dataspill). Hentet fra <http://www.jamieantonisse.com/hush/> 16.03.2011.
- Bogost, Ian (2008): «Persuasive Games: Videogame Vignette», *Gamasutra*, 12. februar. Hentet fra http://www.gamasutra.com/view/feature/3537/persuasive_games_videogame_.php 16.03.2011.
- Bogost, Ian og Jane McGonigal (2006–): «Cruel 2 B Kind» (spill). Info hentet fra <http://www.cruelgame.com/> 21.06.2012.
- Bookchin, Nathalie (1999): «The Intruder» (dataspill). Hentet fra <http://bookchin.net/intruder> 14.10.2010.
- Borges, Jorge Luis (1970 [1966]): «The Intruder» (novelle). I Jorge Luis Borges og Norman Thomas di Giovanni (overs. og red.): *The Aleph and Other Stories 1933–1969*. New York: E.P. Dutton & Co.
- Carroll, Noël (1985): «The Specificity of Media in the Arts», *Journal of Aesthetic Education*, Vol. 19, nr. 4. S. 5–20. Hentet fra <http://www.jstor.org/stable/3332295> 14.10.2011.
- Catlow, Ruth (2003): «Rethinking Wargames: 3 Player Chess» (spill). Info hentet fra http://www.furtherfield.org/rcatlow/rethinking_wargames/docs/3playerchess.htm# 14.10.2010.
- de Duve, Thierry (2003): *Kant etter Duchamp*, Oslo: Pax.
- Flanagan, Mary (2009): *Critical Play. Radical Game Design*. Cambridge, MA: The MIT Press.

- Galloway, Alexander R. (2006): *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gibson, James J. (1986 [1979]): «The Theory of Affordances», i *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale, NJ: Erlbaum. S. 127–143.
- Hauge, Øystein (26.10.2010): «Ute av verden», anmeldelse av utstillingen «Press Play – kunsten i dataspill», *Bergens Tidende*. Hentet fra [http://dl.dropbox.com/u/2572589/BT%2026.sept%202010%20\(Ut%20av%20verden\).pdf](http://dl.dropbox.com/u/2572589/BT%2026.sept%202010%20(Ut%20av%20verden).pdf) 16.03.2011.
- Järvinen, Aki (2008): *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design*. Doktoravhandling. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 701. Tampere: Universitetet i Tampere. Hentet fra <http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11046> 20.06.2012.
- Kaprow, Allan (1967): «Self-Service» (happening). Beskrevet i Allan Kaprow (1995 [1968]): «Self-Service: A Happening», i Mariellen R. Sandford (red.): *Happenings and Other Acts*. London og New York: Routledge. S. 230–234.
- Kaprow, Allan (1996 [1971–1974]): «The Education of the Un-Artist, Parts I–III», i *Essays on the Blurring of Art and Life*. Berkeley og Los Angeles: University of California Press. S. 97–147.
- Klastrup, Lisbeth (2010): «Når handlingsrommet bliver en modalitet. Om spilæstetisk analyse af websites», i Martin Engebretsen (red.): *Skrift/Bilde/Lyd. Analyse av sammensatte tekster*. Kristiansand: Høyskoleforlaget. S. 125–147.
- Kress, Gunther (2004): «Reading Images: Multimodality, Representation and New Media», paper presentert på konferansen *IIID Expert Forum for Knowledge Presentation*, Institute of Design, IIT Chicago, IL, 30.–31. mai 2003. Hentet fra <http://www.knowledgepresentation.org/BuildingTheFuture/Kress2/Kress2.html> 21.02.2011.
- Løvlie, Anders Sundnes (2010): «Flâneur – Designing a Locative Game for Locative Literature», paper presentert på konferansen *Games: Design and Research*, Høgskolen i Volda, 3.–4. juni 2010.
- Løvlie, Anders Sundnes (2011): *Textopia: Experiments with Locative Literature*. Doktoravhandling. Oslo: Universitetet i Oslo.
- Montola, Markus, Jaakko Stenros og Annika Waern (2009): *Pervasive Games. Theory and Design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Paul, Christiane (2003): *Digital Art*. London: Thames & Hudson.
- Perez, Elena (2010): «Pervasive Theatre and Design: New Methodologies», paper presentert på konferansen *Games: Design and Research*, Høgskolen i Volda, 3.–4. juni 2010.
- Sicart, Miguel (2008): «Defining Game Mechanics», *Game Studies. The International Journal of Computer Game Studies*, vol. 8, nr. 2. Hentet fra <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> 20.06.2012
- Tronstad, Ragnhild (2004): *Interpretation, Performance, Play, and Seduction: Textual Adventures in Tubmud*. Doktoravhandling. Oslo: Unipub.
- Tronstad, Ragnhild (under utgivelse): «Emergence», i Marie-Laure Ryan, Lori Emerson og Benjamin Robertson (red.) *The Johns Hopkins Guide to Digital Media and Textuality*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Noter

- 1 Jeg skylder Martin Engebretsen og de øvrige deltakerne i arbeidsgruppa Visuell kultur på NMLs mediekonferanse i Ålesund 2010 stor takk for mange gode innspill til et tidlig utkast av artikkelen. Takk også til Synne Skjulstad og Andrew Morrison for nyttige innspill i siste fase.
- 2 Merk at jeg forholder meg til spilldesign i vid forstand, ikke begrenset til dataspill. Selv om det i medievitenskapelig sammenheng kanskje er mer åpenbart å tenke seg dataspill som et medium, er det ikke det jeg er ute etter å definere her, men *spillet* som medium.
- 3 Også spillets handlingsrom kan defineres som en modalitet, ifølge Klastrup 2010.
- 4 Modaliteten jeg refererer til som «spillmekanikk», er den praktiske/materielle realiseringen av spillets regelsystem. (Den performative realiseringen dekkes bedre av begrepet *gameplay*. Et spills *gameplay* kan imidlertid omfatte flere modaliteter i tillegg til spillmekanikken.) Spillforsker og -designer Aki Järvinen definerer spillmekanikk på følgende måte: «A game mechanic makes a particular set of rules available to the player in the form of prescribed causal relations between game elements and their consequence to particular game state(s)» (Järvinen 2008: 254). Han gir også følgende informative forklaring av begrepet: «Game mechanics are essential elements in that they are always about doing something significant in the game. In everyday experience, they are what playing a game is about. Game mechanics are best described with verbs: Choosing, guessing, moving, aiming, shooting, collecting, kicking, trading, performing, bidding, etc. Thus the nature of a mechanic, i.e. the action it conducts, might come to define the game experience as an interactive experience for the player. For instance, jumping defines ski jumping, and guessing or knowing characterizes quiz games» (Järvinen 2008: 263). For en mer formalistisk definisjon og diskusjon av begrepet spillmekanikk, se Sicart 2008.
- 5 I artikkelen «The Specificity of Media in the Arts» (1985) går Noël Carroll ut mot det han kaller «tesen om mediespesifisitet» i kunsten, ut i fra en (ganske vrang) forestilling om at dennes formål først og fremst er å begrense hva slags kunst som skal være tillatt å utføre i og med de ulike mediene. Min agenda her er på ingen måte å begrense hva som skal være mulig eller tillatt å utføre med spillet som medium, snarere tvert imot. Slik jeg forstår og anvender tesen om det mediespesifikke i kunsten, er poenget med å studere mediets spesifikke affordanser at man blir bedre i stand til å mestre mediet man jobber i. Dette tror jeg skaper et mer interessant og fruktbart grunnlag for eksperimentering og nyskaping enn om man skal være nødt til å vende seg til andre kunstformer for teknikker og inspirasjon.
- 6 Det finnes selvsagt unntak. I boken *Gaming – Essays on Algorithmic Culture* oppfordrer medieforskeren Alexander R. Galloway til større vektlegging av *gameplay* fremfor grafikk innenfor kunstspilldesign: «We need an avant-garde of video gaming not just in visual form but also in actional form. We need radical gameplay, not just radical graphics» (2006: 125). Også Flanagan (2009) fremhever interessante eksempler på kunstspill hvor spillmekanikken er sentral for den estetiske opplevelsen. Disse fremstår likevel som unntak i den store sammenhengen, og Galloway demonstrerer i praksis tett

tilknytning til filmvitenskap og en filmvitenskapelig estetisk forståelse i analysene sine av dataspill, som til dels undergraver bokens uttalte fokus på *gameplay* og det «algoritmiske» i dataspillkulturen.

- 7 Observasjonen er gjort gjentatte ganger, blant annet i undervisningssammenheng når studenter innenfor emner som omhandler dataspill og estetikk, skal diskutere hva som gjør at de eventuelt oppfatter et spill som «kunst». Disse studentene er som regel entusiastiske spillere, med mye (data)spillerfaring.
- 8 Eksempelvis spill brukt til læring, reklame, folkeopplysning eller propaganda.
- 9 Et annet trekk som ofte preger verk hvor spill og fortelling kombineres, og som gjerne fremheves som et mediespesifikt kvalitetskriterium i forhold til disse, er multilinearitet. Paradoksalt nok er dette trekket nesten fraværende i *The Intruder*: Selve fortellingen forløper snarere helt lineært, akkurat som i boken.
- 10 I *Dance Dance Revolution* utfører spilleren kombinasjoner av dansetrinn på en trykkfølsom matte til musikk. Trinnene skal korrespondere i tid med instruksjonene som ruller over skjermen i form av pilkombinasjoner som antyder føttenes skiftende posisjoner.
- 11 Begrepet om «affordances» ble opprinnelig lansert av psykologen James J. Gibson for å beskrive handlingsrommet som tillates et gitt subjekt i møte med dets omgivelser (Gibson 1986 [1979]).
- 12 Eks.: «Two people telephone each other. Phone rings once, is answered «hello». Caller hangs up. After a few minutes, other person does the same. Same answer. Phone clicks off. Repeated with two rings, three rings, four rings, five rings, six rings, seven, eight, nine, etc.... until a line is busy.» (Fra happeningen *Self-service*, 1967). Se forøvrig min diskusjon av likheten mellom happeninger og spill/lek i Tronstad 2004.
- 13 «Pervasive games» er betegnelsen på en spillgenre hvor spillene griper inn i spillernes dagligliv, altså hvor «den magiske sirkelen», som i tradisjonell spillteori skiller spill/lek fra ordinære handlinger, ikke lenger er helt tett. Montola et al. bruker følgende definisjon: «A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially.» (2009, 12.)
- 14 Emergens er når kombinasjoner av enkle komponenter sammen utgjør eller medfører større kompleksitet enn summen av delene skulle tilsi. I en mediespesifikk spilleestetikk vil emergens være en kjerneverdi, slik jeg ser det. Meningen til begrepet emergens er imidlertid omdiskutert, og innenfor spillforskningsfeltet er det flere som anbefaler at man ikke bruker det siden det dermed anses å være «upresist». Det er likevel ingen andre ord som dekker det samme betydningsfeltet som begrepet «emergens». Jeg tillater meg derfor å bruke det som en samlebetegnelse på flere kvaliteter som gjør at et spill kan spilles igjen og igjen uten å bli kjedelig, som uforutsigbarhet, overraskende utvikling og kompleksitet. En grundigere presentasjon av begrepet og hvordan det brukes innenfor spillforskning, finnes i Tronstad (under utgivelse).