



Digital danning: Dataspill som arena for selvrepresentasjon og lek med identitet(er)

Digital formation: Videogames as an arena for self-representation and identity play

Lykke Guanio-Uluru

Professor ved Høgskulen på Vestlandet, Institutt for språk, litteratur, matematikk og tolking

hagl@hvl.no

Sammendrag

Å spille dataspill er en av de mest utbredte fritidssystemene blant norske barn og unge. Likevel finnes det foreløpig få undersøkelser av denne praksisen i en norsk kontekst. Basert på svar fra en spørreundersøkelse jeg foretok blant elever på 9. trinn i desember 2019, analyserer og diskuterer jeg i denne artikkelen et utvalg norske ungdommers forhold til sine digitale identiteter, eller spillavatarer. Resultatene fra undersøkelsen viste at flere av ungdommene ofte utformet spillavatarer som liknet dem selv. På bakgrunn av disse funnene, og med støtte i spillteori, empirisk spillforskning og teorier om sansning og kognisjon, argumenterer jeg for at dataspill kan være viktige redskaper i ungdommers identitetseksperimentering, og at spillopplevelser kan bidra til nye former for posthuman selvforståelse.

Nøkkelord

dataspill, spillavatarer, spørreundersøkelse, spillteori, posthumanisme, sansekyborg

Abstract

The playing of videogames is a prevalent practice among Norwegian youth. Still, there is yet little research focussing on this practice in a Norwegian context. Based on a survey undertaken among Norwegian 9th graders in December 2019, this article analyses and discusses the relationship of these youngsters to their digital identities, or game avatars. Results from the survey reveal that several of the respondents tended to modify their avatars to resemble themselves. Based on these findings and drawing on anthropological research on game avatars and digital identity formation, on game studies, and on theories of posthuman cognition, I argue that videogames may be significant sites for young people's experimentation with identity and for the development of new kinds of digitally based, posthuman identities.

Keywords

videogames, game avatars, survey, game studies, posthuman, sensory cyborgs

Å spille dataspill er en av de mest utbredte fritidssystemene blant norske barn og unge (Hylland, Haugsevje, Schnell & Miland, 2019, s. 37), og mange spiller hver dag (Medietilsynet, 2020, s. 5). I desember 2019 gjennomførte jeg en spørreundersøkelse blant elever på 9. trinn om deres spillopplevelser. I denne

artikkelen analyserer og diskuterer jeg ungdommenes forhold til sine digitale identiteter, eller spillavatarer, basert på svar fra spørreundersøkelsen og med bakgrunn i dataspillteori.

Vi kan si at dataspill posisjonerer spilleren som deltager i navigerbare digitale rom, der

de opptrer som handlende subjekter. Muligheten til å representere navigerbare rom er særegen for digitale medier: «Linear media such as books and films can portray space, either by verbal description or image, but only digital environments can present space that we can move through» (Murray, 2017, s. 96). Ved å representere navigerbare rom legger dataspill til rette for romlig utforsking, og for det Henry Jenkins (2007) har kalt romlig historiefortelling. Dataspill setter altså spilleren i en posisjon der hen må utføre ergodisk arbeid (Aarseth, 1997), i form av spillerhandlinger, for å realisere spillopplevelsen. Slik konstitueres spilleren som en aktør i spillets verden. På denne måten gir dataspill barn og unge tilgang til erfaringskontekster de vanligvis ikke har adgang til, som det å kjøre bil (i et motorsportspill) eller håndtere våpen (i skytespill). I tillegg kan de gi spilleren mulighet til å skape og prøve ut ulike typer digitale identiteter, ettersom avatarene ofte kan utformes eller endres av spilleren. Identitetsutforskning er dermed et sentralt aspekt ved mange dataspill (Schell, 2020, s. 125) – et tema de har felles med (annen) ungdomslitteratur: Som Svein Slettan har bemerket, er nettopp «*identitetsøking og livsmeistring* [...] ungdomslitteraturens hovedtematikk» (2014, s. 22, utheving i originalen).

I dataspill for flere spillere, såkalte flerspillerspill, innebærer spillingen samhandling med (representasjoner av) andre (virkelige) spillere. Slike dataspill blir digitale arenaer for sosiale identitetsmarkeringer og sosialt spill. Som Jesse Schell påpeker: Tenåringer er generelt interessert i å eksperimentere med nye typer opplevelser, «and some of those can happen through gameplay» (2020, s. 125). Ungdomslitteratur og dataspill er ulike kulturelle uttrykk som kan bidra til ungdommers identitetseksperimentering og -forståelse(r).

Mye av den norske forskningen på barn og unges forhold til dataspill har hittil dreid seg om å kartlegge ungdommers medievaner. Den viktigste undersøkelsen på dette feltet er Elise Seip Tønnessens longitudinelle

studie *Generasjon.com* (2007). I denne artikkelen spør jeg hvordan norske ungdommer selv beskriver sitt forhold til avatarene i favorittspillene sine, og drøfter hvordan spilling av dataspill legger til rette for særegne former for identitetsopplevelser, som oppstår på bakgrunn av estetiske trekk ved dataspillet og den kognitive sammenkoblingen mellom spill og spiller som skjer underveis i spillingen. Mitt utgangspunkt er at slike mediespesifikke opplevelser av digital(e) identitet(er) utgjør formative erfaringer, som jeg her kaller digital danning.

I undersøkelsen og drøftingen av digital danning trekker jeg veksler på antropologisk forskning på spillavatarer og digital identitetsdanning (Boellstorff, 2008; Helgesen, 2016), teoretiske perspektiver på samspillet mellom dataspill og spiller (Klevjer, 2012; Yee, 2014) og teorier om sansning og kognisjon i et posthumant perspektiv (Hayles, 2017). De delene av spørreundersøkelsen som særlig analyseres her, er utformet i lys av disse teoriene, som også informerer analysen. Etter at jeg har presentert og drøftet resultater fra den empiriske undersøkelsen, reflekterer jeg over hvordan digitale dannelseserfaringer kan bidra til å forme ungdommers identitet(er), med støtte i perspektiver på det posthumane (Hayles, 1999; Flanagan, 2014; Melnic & Melnic, 2018).

Om spørreundersøkelsen

Informantutvalget i den empiriske undersøkelsen besto av 44 elever, 23 jenter og 21 gutter, fra to skoler i Østlandsområdet.¹ Opplegget var utformet for å involvere elevene i en samtale omkring estetiske virkemidler i dataspill, med utgangspunkt i elevenes egne spillopplevelser. Niende trinn ble valgt på grunnlag av kompetansemålene i den gjeldende læreplanen i norsk: Ett av kompetansemålene i LK16 i norsk for 10. år var at elevene skulle kunne beskrive samspillet mellom estetiske virkemidler i sammensatte tekster og reflektere over hvordan man påvirkes av lyd, språk og bilder. Refleksjon om spillestikk var derfor relevant på 9. trinn, for å

bygge denne kompetansen, og en motivasjon for lærere til å ville delta i undersøkelsen. Flere skoler ble kontaktet for å rekruttere informanter, og utvalget er basert på respons fra faglærere.

Metoden spørreskjema ble valgt for å fange opp individuelle refleksjoner fra et større antall elever. Individuelle svar var ønskelig fordi sosial dynamikk kan farge svarene i gruppeintervjuer (Frey & Fontana, 2005), og for at ulike spillere skulle komme til orde. Undersøkelsens overordnede forskningsspørsmål var: Hvordan beskriver ungdommer sine egne spillopplevelser i et estetisk perspektiv?

Faglærer var til stede mens undersøkelsen varte. Innledningsvis presenterte jeg meg, og viste så lysark med spilleksempler, for å invitere til samtale om ulike spillsjangere. Presentasjonen inneholdt også en kort eksemplifisering av estetiske trekk ved dataspill, der begreper som visuell stil, regler, spillverden, lyd og musikk, konsolltype, sjanger og følelsesmessige opplevelser ble introdusert som aspekter av spillopplevelsen.² Målet var å stimulere ungdommene til å tenke på sine egne spillopplevelser i et estetisk perspektiv. Resultatene må ses i lys av denne innledende innrammingen. Elevene fikk tjue minutter til å svare på spørreundersøkelsen, og arbeidet konsentrert.³

Spørreskjemaet inneholdt tjue spørsmål. Seks var lukkede avkryssningsspørsmål. De øvrige var åpne spørsmål, som var formulert så enkelt og tilgjengelig som mulig.⁴ Avkryssningsspørsmålene samlet informasjon om hvor ofte respondentene spilte, hvilken plattform de brukte mest, om de spilte mest sammen med andre eller alene, hvilken type spillkontroller de foretrakk, og respondentens kjønn. Spørreskjemaets øvrige spørsmål oppfordret elvene til å beskrive og forklare ulike aspekter ved deres egen opplevelse av favorittdataspillet, for eksempel: hva slags spill de spiller mest; hva de gjør når de spiller; hva de liker spesielt godt ved spillet; hvordan lyd og musikk påvirker dem når de spiller; hvordan de vil beskrive karakterene eller

avatarene i spillet, og i hvilken grad de identifiserer seg med spillavataren.

I databehandlingen ble de håndskrevne spørreskjemaene transkribert til digital tekst,⁵ og svarene ble kodet ved hjelp av tematisk analyse (Braun & Clarke, 2006). Dataanalysen hadde tre hovedfaser, som undersøkte ulike trekk ved det innsamlede materialet. Den første fasen isolerte hovedtendenser i respondentenes svar på hvert av spørsmålene. Den andre fasen kodet for tema på tvers av spørsmålene. Spillerposisjonering, det vil si hvordan respondentene posisjonerte seg psykologisk i forhold til opplevelsene de beskrev, trådte frem som et interessant perspektiv i den andre fasen. Den tredje fasen, som presenteres og drøftes her, var en teoridrevet innholdsanalyse (Hsieh & Shannon, 2005) som undersøkte hvordan ungdommene beskrev sitt eget forhold til spillavataren(e) i sine favorittspill.

Spillavataren som sanseprotese og selvrepresentasjon

Rune Klevjer har argumentert for at man må skille mellom «avatar» forstått som en spillbar karakter eller person, og «avatar» forstått som et (hvilket som helst) objekt som gir spilleren fysisk handlingsmulighet og et nærvær i spillverdenen (2012, s. 8). For eksempel kan avataren i et bilspill være en racerbil. Klevjer understreker hvordan spilleren sanselig og intuitivt settes i forbindelse med spillmiljøet ved hjelp av avataren: «When we play, because the avatar extends the body rather than pure agency or subjectivity, screen space becomes a world that we are subjected to, a place we inhabit» (s. 13). Avataren kan altså fungere som en slags sanseforlengende protese inn i spillets digitale rom. Ulike forsøk har vist at spilleren ubevisst identifiserer seg med avataren sin, og at avatarene folk fikk spille med, påvirket selvbildet deres: For eksempel fikk spillere med høyere avatarer større selvtillit (Yee, 2014, s. 152). Utformingen av spillavataren er altså et kraftfullt psykologisk element i spillet.

Tom Boellstorff (2008) bruker begrepet

virtuell egenart («virtual selfhood») for å beskrive følelsen av et «selv» spilleren over tid opparbeider i en virtuell verden. I en antropologisk studie av den virtuelle verdenen *Second Life* (Linden Lab, 2003) fant Boellstorff at avataren var sentral for spillerens følelse av virtuell egenart: «Avatars, however, were not just abstract anchors of virtual perspective; they were the modality through which residents experienced virtual selfhood» (Boellstorff, 2008, s. 129, min utheving). Avataren er spillerens handlingsredskap i spillverdenen, men kan også være et organ for utforsking av virtuell egenart.⁶

Også barn kan utvikle en følelse av virtuell egenart. I en antropologisk studie av norske åtte- og niåringeres fysiske og digitale lekpraksiser fant Espen Helgesen at flere av barna «over time [...] became emotionally attached to their digital selves»; altså utviklet de virtuell egenart, gjennom en følelsesmessig tilknytning til avataren (2016, s. 99). Barnas identifikasjon med avataren de hadde utformet, gjorde at de ble følelsesmessig berørt dersom noen «tok over» avataren de hadde laget, eller endret avatarens utseende (s. 105). Flere av barna hadde derfor to ulike avatarer: én de brukte sammen med venner de stolte på, og én de var mindre knyttet til, og som de brukte sammen med mer perifere bekjenskaper (s. 107).

Mange nyere spill, som for eksempel *Sims 4* (Maxis, 2014), gir spilleren mulighet til å utforme ulike trekk ved avatarene, for å legge til rette for digital selvrepresentasjon, og for å underbygge identifikasjon og en opplevelse av virtuell egenart. I *Sims 4* kan spilleren velge alt fra avatarens øyne-, hud- og hårfarge til kroppsholdning, ganglag, stemmeleie, yrkesambisjoner og personlighetstrekk. En forståelse av avataren som et redskap for selvrepresentasjon gjør det lettere å forklare hvordan spillselskaper som Epic Games kan tjene store penger på å selge kosmetisk utstyr til digitale spillfigurer (slik de gjør for eksempel i det populære skytespillet *Fortnite*).

Studier fra ulike nasjonale kontekster viser at unge spillere etterstreber «kulhet» når

de utformer sin(e) virtuelle identitet(er), ettersom «kulhet» er en viktig sosial valuta blant barn og unge, også på digitale plattformen. Digital kulhet kan være både kosmetisk, med vekt på avatarutforming og -utstyr (se Kafai mfl., 2010; Helgesen, 2016), og knyttet til spillerens prestasjoner i spillet, ved hjelp av avataren (se Carter mfl., 2020). Spillhandlinger utført ved hjelp av digitale avatarer kan derfor ha betydning for selvfølelsen til barn og unge som er engasjert i spilling. Samtidig er det viktig å huske at barn og unge, som andre spillere, spiller på ulike måter og med utgangspunkt i ulike behov og perspektiver. I spørreundersøkelsen på 9. trinn stilte jeg flere spørsmål om avatarens utforming og om spilleridentifikasjon, for å innhente data om hvordan ungdommene selv forsto dette forholdet.

Sansekyborger: spillet og spilleren som kognitiv krets

Dataspill og virtuelle verdener legger altså til rette for opplevelser av virtuell egenart – det vil si opplevelser av egen identitet som man bare kan realisere digitalt. For å forstå hvordan slike opplevelser er kognitivt dannende, er det nyttig å gå veien om N. Katherine Hayles (2017, s. 117) begrep *kognitive sammenstillinger*. Hayles bruker dette begrepet for å beskrive den informasjonskretsen som oppstår når mennesker kobler seg opp mot tekniske systemer:

Because humans and technical systems in cognitive assemblages are interconnected, the cognitive decisions of each affect the others, with interactions occurring across the full range of human cognition, including consciousness/unconsciousness, the cognitive nonconscious, and the sensory/perceptual systems that send signals to the central nervous system. (s. 118)

Hayles understreker hvordan avanserte tekniske systemer samhandler med «hele spekteret av menneskelig kognisjon», både på bevisst og ubevisst nivå, via sansesystemet, som

sender signaler til sentralnervesystemet. Denne typen samhandling karakteriserer spillopplevelser, som er interaktive fordi spilleren settes i forbindelse med datamaskinens systemnivå (programvarekoder) gjennom et brukergrensesnitt. Dataspillets brukergrensesnitt har en mekanisk-motorisk side i form av spillkontrollene, skjermen og tastaturet, men består også av det Schell kaller et virtuelt brukergrensesnitt (2020, s. 346), som er en integrert del av den kognitive tolkningen og opplevelsen av spillet. For å «sanse» og delta i spillverden må spilleren interagere med, og beherske, spillets mekanisk-motoriske og virtuelle brukergrensesnitt.

Det virtuelle brukergrensesnittet består av audiovisuelle trekk ved spillet og inkluderer trekk ved selve spillmiljøet som hjelper spilleren å tolke og navigere (Jørgensen, 2012, s. 145). I eventyrspillet *Unravel*, for eksempel, «glitrer» enkelte overflater i det ellers naturrealistiske miljøet for å signalisere funksjonen «klatre» til spilleren. Glitrefunksjonen er en del av det virtuelle brukergrensesnittet, og målet med dette semiotiske tegnet er å understøtte spillerens handlingsevne i spillverdenen ved å gi hen informasjon om ulike handlingsvalg. Miguel Sicart bruker begrepet *semiotisk domene* for å beskrive de ulike metaforene, kontekstene og kulturelle praksisene som omgir dataspillets kjernemekanikk (2013, s. 45). Han understreker hvordan spillets semiotiske domene, og spillets ulike henvisninger og metaforer, kan tolkes ulikt ettersom alle spillere er kulturelt situerte, og har ulike forutsetninger (s. 39). Spillopplevelser aktiverer altså både spillerens sanseapparat og tolkningsevne. Dette skjer ved at maskinsystemet sender stimuli til det menneskelige sansesystemet og svarer på menneskelige handlingsskudd som kommuniserer med spillets systemnivå. Spillerens sansesystem blir dermed «koblet på» en tilbakemeldingskrets som oppstår mellom maskinsystemet og spilleren.

Hayles' beskrivelse av hvordan mennesker kan inngå i kognitive kretser med tekniske systemer, kan ansees som en mer spesi-

sert beskrivelse av Donna Haraways (1991) posthumane kyborgbegrep, som hun skapte blant annet for å bryte ned dikotomien menneske–maskin. Som Victoria Flanagan (2014) peker på, har kyborgbegrepet stått sentralt i den posthumane debatten. Dataspilleren, som er koblet opp til datamaskinens tekniske system ved hjelp av det fysiske og virtuelle brukergrensesnittet, og som bruker maskinsystemet til å uttrykke seg med og gjennom, blir en sansemessig og kognitiv kyborg – i det minste så lenge spilløkten varer.

Fordi spillernes sansesystem og maskinsystemet kobles i samme krets, kan vi si at dataspillet skaper sansekyborger: Spillopplevelsen kan forstås som en kognitiv og fysisk menneske–maskin-hybrid, der spillteknologien, spillets design og den enkelte spillers realisering av spillets muligheter virker sammen. Dermed blir dataspillet en arena for det jeg kaller posthuman estetisk danning, det vil si danningserfaringer skapt av posthumane sansekyborger når de er koblet sammen med maskiner i kognitive kretser. Som vi skal se, viste undersøkelsen at informantene i varierende grad oppfattet seg som innlemmet i slike kognitive sammenstillinger.

Ungdommers spillvaner: et overordnet blikk

Alle ungdommene som deltok i undersøkelsen, hadde spillerfaring. 40 prosent svarte at de spiller flere ganger i uken, mens 36 prosent oppga at de spiller hver dag. Et hovedfunn i den innledende analysen var at ungdommenes spillvalg i stor grad fremsto som individuelle: De 44 respondentene nevnte til sammen 66 spilltitler, og bare 7 av disse ble nevnt av flere enn 3 personer. Spillene som ble nevnt av flest, *Minecraft*, *Sims*, *Fortnite*, *Hayday*, *GTA*, *Fifa*, *Grand Theft Auto* og *Call of Duty*, lå på Medietilsynets liste over mest spilte spill fra 2020, noe som tyder på at svarene var statistisk representative.⁷

Hovedvekten av spilltitlene som ble nevnt, var handlingsspill og prosessorienterte spill, men også skrekkspill, eventyrspill og strate-

gispill var representert.⁸ Det mest slående var hvor få av spillene som ble nevnt av flere: Bare 16 titler ble nevnt av mer enn én person. Dette resultatet står i kontrast til en av Tønnessens konklusjoner fra 2007: at «fjernsyn og dataspill ser ut til å bidra til å strømlinjeforme mediekonsumet [til norske ungdommer]» (2007, s. 58). Funnet tilsier også at det under Medietilsynets oversikter over de mest spilte spillene på ulike alderstrinn skjuler seg et omfattende og variert korpus av spill fra ulike sjangere, der utvalget først og fremst styres av den enkeltes individuelle smak. Et slikt nyanserende bilde er viktig som supplement til store, kvantitative undersøkelser, som tilslører individuelle variasjoner.

64,5 prosent av respondentene svarte at de oftest spiller alene. Dette kan ha sammenheng med at mobilen er den plattformen unge oftest spiller på: 48 prosent hadde krysset av for at de oftest spiller på mobil. Mobilen er også den plattformen flest unge har tilgang til.⁹ Konsollen lå på andre plass, med 27 prosent av svarene. To respondenter oppga å spille VR (spillutstyr med omsluttende «briller» som stenger det fysiske spillrommet ute), og én respondent oppga nettbrett som sin mest brukte spillplattform.

Lokalisering i spilllets kognitive krets

I den andre fasen av databehandlingen, som kodet for tema på tvers av spørsmålene, trådte spillerposisjonering, det vil si hvordan respondentene posisjonerte seg psykologisk i forhold til opplevelsene de beskrev, frem som et interessant perspektiv, sett i lys av Klevjers observasjon om at «screen space becomes a world that we are subjected to, a place we inhabit» (2012, s. 13). Respondentenes varierende spillerposisjonering fremsto særlig tydelig i svar på spørsmålet «Hva gjør du når du spiller ditt favorittspill? Beskriv hvordan du spiller». Her viste det seg at enkelte lokaliserte seg psykologisk «inne i» spillet, og beskrev spillhandlingene de utfører når de spiller: «Kjør bil, bygger, dreper folk», «Jeg spiller fotball», «Jeg gjør oppdrag og dreper fiender». Svarene tyder på at disse

respondentene først og fremst forbandt spillingen med handlingsresponsen «i» spillet.

Andre fokuserte utelukkende på de fysiske omgivelsene i spillsituasjonen, og posisjonerte seg psykologisk «utenfor» spillet: «Da sitter jeg i stolen min med lyset av og med musikk», «Sitter på gjesterommet i senga», «Ligger i senga eller på sofaen. Spiller mens jeg spiser eller drikker melk». Muligens identifiserte disse ungdommene seg i mindre grad med spillhandlingene, og kanskje hadde de ikke utviklet en følelse av å være «beboere» i spillet, slik Klevjer beskriver.

Det var også enkelte som plasserte seg i en psykologisk terskelposisjon, og viste til sin samhandling med det fysiske brukergrensesnittet: «Når jeg spiller favorittspillet mitt, trykker jeg på knapper», «Jeg spiller med mobilen i hendene mine», «Trykker på skjermen». Svarene kan tyde på at den kinestetiske siden ved spillingen var viktig for disse respondentene, eller at de brukte mye kognitiv kapasitet på å mestre det fysiske brukergrensesnittet.

Svarene avdekket samtidig et spenn av ulike spillpraksiser, fra det dedikerte: «Jeg liker spillet VELDIG», «Jeg er veldig fokusert på den og ikke noe annet», via det sosiale: «Når jeg spiller *Fortnite*, pleier jeg å ringe fetterne mine. Spiller *Fortnite* på mobil», til det mer likegyldige: «Sitter helt vanlig og spiller i et par minutter, og så går jeg og gjør noe annet fordi det blir uinteressant». Sitatene viser varierende former for spillerengasjement. Det er rimelig å anta at graden av spillerengasjement påvirker intensiteten i og effekten av de posthumane, estetiske danningserfaringene spilleren skaper og opplever.

Avataren som instrument og identitetspunkt

Med utgangspunkt i Hayles' (2017) begrep kognitiv sammenstilling og Boellstorffs (2008) begrep virtuell egenart var jeg interessert i å undersøke hvordan ungdommene ville beskrive forholdet til avatarene sine. Ut fra svarene på oppfordringen «Beskriv hvor-

dan du spiller», og ungdommens ulike grader av «påkobling» i den kognitive kretsen, var det rimelig å anta at spillerne som var mest «inne i» spillet, ville identifisere seg sterkere med spillavataren.

Rundt to tredjedeler av ungdommene oppga å spille spill der de kunne modifisere avataren, noe som kan styrke spillerens identifikasjon med spillkarakteren. På spørsmålet «Når noe skjer med avataren i ditt favorittspill, føles det som det skjer med deg?» svarte halvparten at det følte, eller følte litt, som noe skjedde med dem selv når det skjedde noe med avataren.

Den andre halvparten av ungdommene, som svarte at det ikke følte som noe skjedde med dem, ga forklaringer som på ulike måter handlet om at de ikke identifiserte seg med spillkarakteren, enten sansemessig: «Hvis karakteren blir skutt så føler ikke jeg det», eller i form av agens: «Fordi jeg valgte de valgene og ikke avataren». Noen viste til at spilllets form ikke inviterte til identifikasjon: «I spillet så dør man ofte, så etter hvert så merker man ingenting», eller til at de ikke oppfattet spillet som virkelig: «Fordi det er et spill og man har flere sjanser hvis noe går galt». Disse spillerne lot primært til å oppfatte avataren som et instrument for egen agens (jf. Klevjer, 2012).

Flere av ungdommene uttrykte følelsemessig tilknytning til avataren som en følge av en opplevelse av å være «inne i» spillet: «Hvis jeg er veldig inne i det, så kan det fort føles ut som det er meg som blir truffet», «Jeg føler ikke at noe skjer med meg sånn egentlig. Men når jeg fokuserer mye på spillet, kan jeg føle at det er jeg som er i den verdenen». Av dem som oppga å identifisere seg «litt» med det som hendte med avataren, fremhevet flere at de tenkte på, eller hadde utformet, avataren som «seg selv»: «Hvis jeg lager avataren så den ser ut som meg, så kan det føles litt ut som det skjer med meg», «Jeg har lagd avataren sånn at den ser ut som meg. Så later man litt som det er seg», «Fordi det er 'deg' på en måte». Beskrivelsene understøtter Helgesens (2016) funn: Respondenter som

laget avatarer som liknet dem selv, ble påvirket følelsemessig dersom noe skjedde med avataren. Som en av dem uttrykte det: «Man tenker jo at man på en måte er karakteren sin, så hvis det skjer noe dumt med den, føler jeg det også litt.»

Spillerens oppfatning av spilllets realisme påvirket også graden av innlevelse. Flere som svarte at de ble påvirket av det som skjedde med avataren, hadde en slik begrunnelse: «Det er et VR-spill, så hvis jeg faller ned fra noe, virker det veldig realistisk», «Spillet er så realistisk (det er GTA)». En spiller knyttet identifikasjon med avataren til fokaliseringen i spillet: «Når man spiller *Skyrim*, kan man se ting fra avatarens perspektiv.»

Flere begrunnet også følelsen av å bli påvirket av det som skjedde med avataren, med egne følelsesreaksjoner på utfallet av spillhendelser: «Når jeg dør, blir jeg sur», «Jeg taper så jeg banner, men ikke høyt», «Når du vinner, blir du veldig glad, når noen dreper deg, blir du skuffet».

Mens Andrew Burn (2005), på bakgrunn av en undersøkelse av engelske tolvåringers opplevelser med dataspillet *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, konkluderer med at spillernes grad av innlevelse avhenger av spillererfaring (på den måten at mer erfarne spillere spiller strategisk, mens mindre erfarne spiller lever seg mer inn i spillet), var det i denne undersøkelsen ikke noe tydelig sammenfall mellom graden av spillerinnlevelse og spillererfaring. En av spillerne, som oppga å spille hver dag, og som oppga å spille mange ulike spilltitler, skrev for eksempel: «Blir glad i avatarene jeg spiller, så blir mer emosjonell.» Det så ut til at spillestil, og ikke bare spillererfaring, påvirket spillerens tilnærming til spillet. Fordi flere av respondentene oppga mange ulike spilltitler, var det ikke mulig å se noen klar sammenheng mellom graden av avatarinnlevelse og spillsjanger.

Enkelte respondenter uttrykte også en form for hybrid identitetsopplevelse: «Når jeg (Steve) faller ned i lava og begynner å brenne, blir jeg varm.» Steve er standardavataren i *Minecraft*. Her omtaler spilleren både

«jeg» og «Steve» som aspekter av «seg selv» og sin sanseerfaring i spillet. En annen spiller forklarer: «Jeg føler ikke det, føler at figuren gjør det bare.» Beskrivelsen viser en form for sansemessig hybriditet, der spilleren både signaliserer en identifikasjon med og en kognitiv distanse fra avataren. Den kognitive sammenstillingen av spillet og spilleren fører altså i noen tilfeller til beskrivelser av en form for identitets-pluralisering.

Avsluttende refleksjoner

På bakgrunn av tidligere forskning på spillavatarer og digital identitetsdanning, og data samlet inn gjennom en spørreundersøkelse, har denne artikkelen undersøkt hvordan norske ungdommer beskriver sitt forhold til sin(e) digitale identitet(er) eller spillavatarer. Analysen viste at dette forholdet var preget av varierende grader av identifikasjon og distanse. Omtrent halvparten av ungdommene svarte at de i noen eller i større grad opplevde at det som skjedde med avataren, skjedde med dem selv. Identifikasjonen var særlig til stede hos spillere som oppfattet avataren som en representasjon av dem selv, eller som hadde utformet avataren slik at den liknet dem selv. Enkelte av beskrivelsene viste også spor av en plural identitetsforståelse, der skillet mellom eget selv og det digitale selv var uklart eller hybridisert, også når beskrivelsene ble fremstilt i etterkant av selve spillopplevelsen. Den andre halvparten av respondentene hadde større kognitiv distanse til avatarene og oppfattet dem mer som handlingsredskaper i spillsituasjonen (jf. Klevjer, 2012). Resultatene fra undersøkelsen viste at graden av identifikasjon med både spillhendelsene og spillavataren(e) var et resultat av ulike spillestiler, og ikke bare av spillerfaring.

Samlet sett underbygger resultatene i spørreundersøkelsen at spilling av dataspill kan legge til rette for særegne former for identitetsopplevelser, som oppstår på bakgrunn av estetiske trekk ved dataspillet: subjektsposisjoneringen, som er en affordans ved den spillerstyrte karakteren, agensen og

innlevelsen som handlingsvalgene i spillene legger til rette for, og oppkoblingen i et hybrid kognitivt og sanselig kretsløp med spillsystemet som spillhandlingene forutsetter. Slike identitetsopplevelser og danningserfaringer har jeg her kalt posthuman estetisk danning. Et interessant spørsmål, som det kan være verdt å undersøke nærmere, er hvordan slike digitale sanseerfaringer og identitetsopplevelser eventuelt akkumuleres over tid.

I *How We Became Posthuman* (1999) reflekterer Hayles over hvordan oppfinnelsen av lydopptakeren i sin tid gjorde det mulig å skille en menneskelig ytring fra tiden og stedet der ytringen fant sted. Fordi stemmen vår speiler våre individuelle erfaringer, argumenterer Hayles for at denne teknologien innebar en endring i selvbevissthet: «Manipulating sounds through tape-records thus becomes a way of producing a new kind of subjectivity» (s. 220). Det ser ut til at dataspill, som lar oss projisere manipulerbare versjoner av «oss selv» inn i digitale handlingsrom, og som gjennom det fysiske og virtuelle brukergrensesnittet aktiverer både bevisste og ubevisste deler av sanseapparatet vårt, også bidrar til å danne nye former for subjektivitet. Slike sammensatte, posthumane identitetsopplevelser kjennetegnes av at det oppstår deler av «en selv» som bare kan erfares og uttrykkes digitalt. Flere har tematisert hvordan spilling av dataspill gir slike posthumane identitetserfaringer, for eksempel Diana og Vlad Melnic, som med referanse til Jonathan Boulter (2015) bemerker: «By opening the individual's identity to other selves, gaming can be perceived as [...] 'posthuman aesthetic theory put into practice'» (Melnic & Melnic, 2018, s. 168–169). En slik praktisk, posthuman estetikk iscenesetter det kognitive samspeillet mellom menneske og maskin, og skaper det jeg her har kalt sansekyborger.

Ungdomslitteratur tilstreber å ligge tett på ungdommers livsverden, og Flanagan peker på en tendens, som oppsto omkring 2005, til at ungdomsromaner i økende grad utforsker

posthumane identitetsforståelser, ofte ved hjelp av menneske–maskin-hybrider (kyborger) som fokaliseringskarakterer (2014, s. 2). Disse bøkene er nettopp preget av identitetspluralitet, der «individuals are viewed as embodied subjects whose identities are reconfigurable and plural» (s. 65). Det er nærliggende å se denne litterære fremveksten av plurale subjektiviteter i sammenheng med ungdommers økende tilgang til digitale identitetserfaringer, ikke minst gjennom spillmediet. Når beskrivelser av det plurale

selvet migrerer til ungdomslitteraturen, tyder det på at slike identitetskonstruksjoner har blitt en del av ungdomskulturen.

Takk

Takk til elever og lærere som deltok i undersøkelsen, og til dosent Bjørg Oddrun Hallås for innspill til det empiriske forskningsdesignet, og underveis i analysen. Takk også til fagfeller og andre kvalifiserte lesere, og til Kulturrådet og Høgskulen på Vestlandet som finansierte undersøkelsen.

Noter

- 1 Undersøkelsen var en del av et større forskningsprosjekt om dataspilleestetikk, finansiert gjennom Kulturrådets satsing «Digital kultur, estetiske praksiser», se <https://www.kulturradet.no/fou/vis-artikkel/-/ni-nye-forskningsprosjekter-om-kunst-og-kultur-i-en-digital-tid>.
- 2 Kategoriene var inspirert av Egenfeldt-Nielsen, Smith & Toscas drøfting av spilleestetikk (2016, s. 121–153).
- 3 Spørreundersøkelsen var utformet i tråd med NSDs retningslinjer, var anonym og samlet ikke inn personopplysninger. Deltagelse var frivilling, og deltagerne og foresatte var informert på forhånd.
- 4 Utformingen av spørreskjemaet ble diskutert med forskerkolleger for å sikre validiteten. En småskala prestudie medførte enkelte modifiseringer av spørreskjemaet.
- 5 Skrivefeil og språklige feil er rettet i sitater.
- 6 Virtuell egenart er muligens mindre viktig i enspillerspill enn i virtuelle verdener og flerspillerspill, selv om dette også avhenger av spillets design.
- 7 Data til Medietilsynets undersøkelse ble samlet inn i samme tidsrom som datamaterialet i denne undersøkelsen, i desember 2019 (se Medietilsynet, 2020, s. 19).
- 8 Det er ulike måter å dele inn spill i sjangere på. Her bukes inndelingen fra Egenfeldt-Nielsen mfl. (2016). Handlingsspill (*action games*) er motorisk krevende og ofte konkurransepregede spill. I eventyrspill (*adventure games*) skal spilleren ofte avdekke en fortelling, gjerne gjennom gåteløsning. Strategispill (*strategy games*) har ofte en krigstematikk, og spillarenaen er typisk utformet som et klassisk brettspill. De prosessorienterte dataspillene (*process-oriented games*) definerer ikke noe tydelig mål for spilleren, men gir hen et system å spille med. Simulasjoner av virkelige erfaringskontekster, for eksempel det å styre et fly (som i *Flight Simulator*), er en undersjanger av prosessorienterte spill.
- 9 99 prosent av elvene i aldersgruppen 12–16 år har egen mobil (Medietilsynet, 2020, s. 5).

Referanser

- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton UP.
- Boulter, J. (2015). *Parables of the Posthuman: Digital Realities, Gaming, and the Player Experience*. Wayne State UP.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Burn, A. (2005). Potter-Literacy – from book to game and back again; literature, film, game and cross-media literacy. *Papers: Explorations into Children's Literature*, 14(3).
- Carter, M., Moore, K. Mavoa, J., Horst, H. & Gaspard, L. (2020). Situating the Appeal of Fortnite Within Children's Changing Play Cultures. *Games and Culture*, 15(4), 453–471. <https://doi.org/10.1177/1555412020913771>.

- Christoffersen, L. & Johannesen, A. (2012). Datainnsamling ved hjelp av spørreskjema. *Forskningsmetode for Lærerutdanningene*, s. 129-140. Abstrakt Forlag.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H. & Tosca, S.P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
- Eilertsen, A. & Holm, A. (2018). Dataspill. I *Store norske leksikon*. Hentet 20. november 2019 fra <https://snl.no/dataspill>.
- Flanagan, V. (2014). *Technology and Identity in Young Adult Fiction*. Palgrave Macmillan.
- Frey, J.H. & Fontana, A. (2005). The Interview: From Neutral Stance to Political Involvement. I: N.K. Denzin & Y.S. Lincoln, *The Sage Handbook of Qualitative Research* (s. 695–726). Sage.
- Guanio-Uluru, L. (2016). War, Games, and the Ethics of Fiction. *Game Studies*, 16(2).
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.
- Hayles, N.K. (1999). *How We Became Posthuman*. University of Chicago Press.
- Hayles, N.K. (2017). *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*. University of Chicago Press.
- Helgesen, E. (2016). Facing the Future: Online Sociality and Emerging Forms of Play among Children in Norway [Doktorgradsavhandling]. Universitetet i Bergen.
- Hsieh, H.-F. & Shannon, S.E. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, Vol. 15 (9), 1277-1288.
- Hutcheon, L. & O'Flynn, S. (2013). *A Theory of Adaptation* (2. utg.). Routledge.
- Hylland, O.M., Haugsevje, Å.D., Schnell, A.J. & Miland, K.P. (2019). Ung kultur. <https://intra.tmforsk.no/publikasjoner/filer/3579.pdf>.
- Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. Hentet fra: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Lest 15. september 2016.
- Jørgensen, K. (2012). Between the Game System and the Fictional World. A Study of Computer Game Interfaces. *Games and Culture*, 7(2), 142–163. <https://doi.org/10.1177/1555412012440315>
- Kafai, Y.B., Fields, D.A. & Cook, M.S. (2010). Your Second Selves. Player-Designed Avatars. *Games and culture*, 5(1), 23–42. <https://doi.org/10.1177/1555412009351260>
- Klevjer, R. (2012). [Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games](#). I: H. Fossheim, T. Mandt Larsen & J.R. Sageng (Red.), *The Philosophy of Computer Games* (s. 17–38). Springer.
- Linden Lab (2003). *Second Life*. [Microsoft Windows]. Linden Lab.
- Maxis. (2014). *The Sims4*. [Microsoft Windows]. Electronic Arts.
- McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Vintage.
- Medietilsynet (2020). Gaming og pengebruk i dataspill. Hentet fra: <https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/200402-delrapport-3-gaming-og-pengebruk-i-dataspill-barn-og-medier-2020.pdf>.
- Melnic, D. & Melnic, V. (2018). Shortcut to Posthumanism: Decentring Elements of the Gaming Experience. *Caietele Echinox*, 34, 167–180. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.13
- Murray, J. H. (2017/1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3. utg.). CRC Press.
- Sicart, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. MIT Press.
- Slettan, S. (2014). *Ungdomslitteratur – ei innføring*. Cappelen Damm Akademisk.
- Tønnessen, E.S. (2007). *Generasjon.com. Mediekultur blant barn og unge*. Universitetsforlaget.
- Yee, N. (2014). *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us: And How They Don't*. Yale University Press.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins UP.