

Spilleestetikk. Om lyd og musikk i dataspill

Lykke Guanio-Uluru

Dataspill er i dag blant de mest utbredte fritidsaktivitetene blant barn og unge i Norge, og mange spiller hver dag.¹ Til tross for at dataspill i kraft av sin utbredelse kan sies å representere et viktig kulturtilbud til barn og unge, er det foreløpig forsket lite på hvordan ungdom beskriver og forstår sine egne spillopplevelser. Dataspill kan regnes som en kulturell uttrykksform preget av en særegen og mediespesifikk formestetikk, på linje med medier og uttrykksformer som film, animasjon og teater. Selv om det etter hvert finnes en del estetisk orientert forskning på dataspill, er denne forskningen relativt lite kjent i norsk sammenheng. Den offentlige diskusjonen om dataspill her i landet har ofte handlet om mulige negative konsekvenser av spilling, mens pedagoger så langt har

1 Medietilsynet 2020: 5; Hylland mfl. 2019: 37. Merknad om terminologi: Begrepene *gaming* og *gamer* betyr ulike ting for ulike aktører. I dette prosjektet ønsket jeg å undersøke ungdommers forhold til dataspill på ulike plattformer, uten å ta stilling til hva som kvalifiserer noen spillere eller praksiser til betegnelsene *gamer* eller *gaming*. Ordet *gaming* ble ikke brukt i spørreskjemaet og forekom bare én gang i det innsamlede materialet, der en av respondentene svarte at vedkommende foretrakk håndholdt kontroll, «siden en håndholdt kontroll er nesten bare for gaming».

lagt vekt på hvordan dataspill kan brukes som et faglig verktøy, og vært mindre opptatt av dataspillet som en egen uttrykksform.² Det er derfor behov for å utvikle en bredere forståelse av dataspillets formestetikk og et kritisk vokabular som lar oss diskutere kulturformen dataspill også på norsk.

I denne artikkelen forstår jeg spilleestetikk som den sanselige erfaringen dataspillet som form gjør mulig. Jeg drøfter mediespesifikke og estetiske trekk ved dataspill, med vekt på lydens og musikkens rolle, og presenterer og drøfter norske ungdommers beskrivelser av hvordan de opplever lyd og musikk i sine favorittspill. Beskrivelsene er hentet fra en spørreundersøkelse jeg gjennomførte blant elever på niende trinn i desember 2019, hvor elevene ble invitert til å formulere seg skriftlig om egne spillopplevelser. Målet med undersøkelsen som helhet var å bidra til økt forståelse av hvordan ungdommer opplever sin egen spillpraksis. Undersøkelsen viste at nær 70 prosent av ungdommene mente at lyd og musikk på ulike måter påvirket spillopplevelsen positivt. Dette aspektet ved spillopplevelsen fremsto derfor som interessant å drøfte nærmere. Et hjertesukk fra en av elevene idet spørreskjemaene ble samlet inn – «Endelig noen som tar meg på alvor!» –, viser at samtaler om spillopplevelser fyller et reelt behov, som er knyttet til ungdommers selvforståelse.

Perspektivene i denne artikkelen bygger på forskningsfeltet spillstudier – *game studies* – som rommer mange ulike fagtradisjoner og forskningsdisipliner, inkludert litteraturstudier, filmstudier, sosiologi, etnografi, kulturstudier, filosofi, programvareutvikling og psykologi. De ulike fagtradisjonene diskuterer spill og spilling på fagspesifikke og dels divergerende måter og er opptatt av ulike sider ved dataspill, blant annet medieestetikk, spilldesign, kartlegging av ulike spillpraksiser, spill som kulturelle objekter, spillingens filosofiske grunnlag og psykologiske sider ved spilling og spilldesign.³ I denne artikkelen trekker jeg særlig

2 Se landets første lærebok om dataspill, *Spillpedagogikk*, Skaug mfl. 2020.

3 Se Egenfeldt-Nielsen mfl. 2016: 11–12.

veksler på diskusjoner om spilleestetikk (Egenfeldt-Nielsen mfl. 2016; Jørgensen 2012, Sicart 2008; 2013; Tronstad 2012) og mer spesifikt på studier av lydens og musikkens funksjoner i dataspill (Collins 2008; Cohen 2014; Walen 2004).

Jeg innleder artikkelen med en diskusjon av sentrale formtrekk ved dataspill. Den store variasjonen i formuttrykk som vi finner innenfor dataspill, eksemplifiseres her ved de to spillene *Pong* (Atari, 1972) og *Fortnite* (Epic Games, 2017). Etter en kort redegjørelse for debatten om spilleestetikk som pågår innenfor spillstudier, utdypes jeg min egen definisjon av spilleestetikk, før jeg drøfter lydens og musikkens rolle i dataspill mer inngående. Til slutt presenterer jeg resultater fra spørreundersøkelsen og drøfter resultatene i lys av de innledende teoretiske perspektivene.

Fra *Pong* til *Fortnite*

Dataspill er nå tilgjengelig på ulike tekniske plattformer, fra mobiltelefoner til nettbrett, datamaskiner og dedikerte spillkonsoller. Begrepet *dataspill* rommer alt fra små spill for én spiller som det tar få minutter å spille, til store rollespill for millioner av spillere som kan pågå over mange år.⁴ Formvariasjonen, i form av ulike sjangere og formater, er dels et resultat av medieutviklingen. I en tidlig fase hadde dataspill fire sentrale inspirasjonskilder: episk fantasy litteratur, slik den oppsto med J.R.R. Tolkiens *Ringenes Herre* (1954–1955), krigsspill (brettspill) med miniatyrfigurer, tekstbaserte digitale spill og rollespill.⁵ Fra disse fire grunnformene har det etter hvert utviklet seg mange ulike spillsjangere, som låner fra grunnformene, og kombinerer dem med formspråk inspirert av andre uttrykksformer, som film og animasjon.

4 McGonigal 2012: 20.

5 Yee 2014: 9–12. I sin drøfting av disse fire sentrale inspirasjonskildene legger Yee vekt på MUDES (Multi User Dungeons, eller tekstbaserte nettspill for flere spillere) i kategorien tekstbaserte spill.

Som nevnt er spillstudier et tverrfaglig forskningsfelt, og det har foreløpig ikke etablert seg noen rådende konsens om sjangerinndelingen av spill. Den empiriske undersøkelsen jeg presenterer resultater fra her, ble utformet på grunnlag av en systematisk sjangerinndeling foreslått av spillforskerne Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca. Deres inndeling tar utgangspunkt i hva som er målet med de enkelte spillene, og hva som kreves av spilleren for å nå disse målene, og munner ut i fire hovedsjangere: handlingsspill (*action games*), eventyrspill (*adventure games*), strategispill (*strategy games*) og prosessorienterte spill (*process-oriented games*).⁶

Kategorien *handlingsspill* rommer motorisk krevende spill som fordrer rask øye-til-hånd-koordinasjon. Sjangeren *eventyrspill* ligger tettest på en narrativ tradisjon: Her skal spilleren avdekke en fortelling, ofte gjennom en form for gåteløsning. *Strategispill* befinner seg et sted mellom handlingsspill og eventyrspill og har ofte en krigstematikk, hvor spilleren inntar generalens overordnede perspektiv. Visuelt er strategispillet gjerne utformet som et klassisk brettspill, der spilleren ser hele spillverdenen ovenfra. De *prosessorienterte dataspillene* skiller seg fra de andre sjangrene ved at de ikke definerer noe tydelig mål for spilleren, men gir hen et system å spille med. Kjente eksempler på slike spill er sandkassespillet *Minecraft* (Mojang 2011) og livsstilssimulasjonen *The Sims 4* (Maxis, 2014), som begge lå på Medietilsynets liste over de mest spilte dataspillene blant barn og unge i Norge i 2020.⁷ Simulasjoner av virkelige erfaringskontekster, som det å styre et fly i *Flight Simulator* (Microsoft 1982–2020), er en undersjanger av prosessorienterte spill.

Grensene mellom hovedsjangere er til dels flytende, både fordi enkeltspill ofte kombinerer trekk på tvers av grunnformene, og fordi

6 Egenfeldt-Nielsen mfl. 2016: 56–57.

7 Medietilsynet 2020: 11. Et «sandkassespill» lar spilleren i stor grad forme og modifisere spillverdenen, og har som regel valgfrie mål og oppgaver.

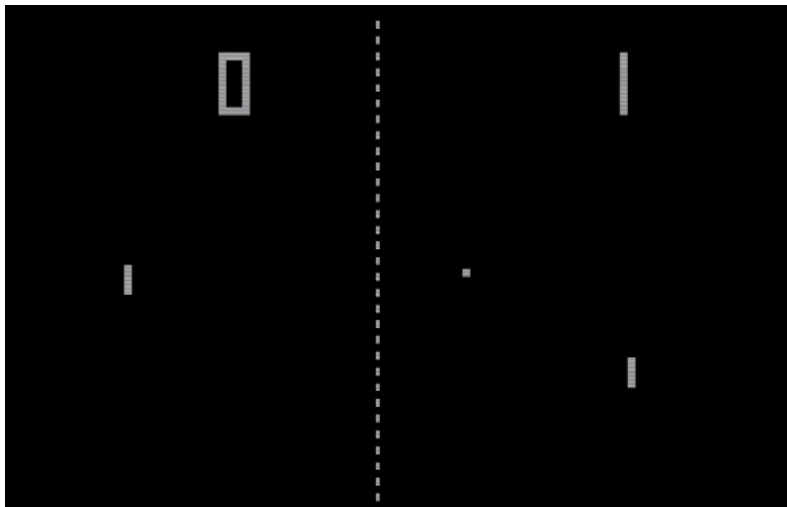
mange spill lar spilleren velge mellom ulike modi.⁸ Utviklingen fra enklere grunnformer til mer komplekse og sammensatte former vil i fortsettelsen eksemplifiseres med referanse til det tidlige arkadespillet *Pong* (se bilde 1), som var en todimensjonal simulasjon av bordtennis, og det langt nyere *Fortnite* (se bilde 2), som i begynnelsen var en barnevennlig versjon av et skytespill, men som etter hvert nærmest har utviklet seg til en digital kulturinstitusjon.

I en tidlig fase av spillstudier som forskningsdisiplin, rundt årtusenskiftet, argumenterte sentrale teoretikere for at dataspill først og fremst må forstås som remedierte spill, altså eksisterende spill som har migrert til digitale plattformer.⁹ Spill konstitueres av regler, og ifølge et slikt perspektiv er spillerens sentrale oppgave å mestre spilllets regler og handlingsmuligheter, det vil si spilllets mekanikk.¹⁰ Et slikt syn på dataspill gir mening i møte med for eksempel *Pong*. Grunnet begrenset prosessorkapasitet var *Pong* estetisk enkelt. Spilleren hadde få handlingsvalg, men kunne manipulere en vertikal markør for å «slå» en «ball» over den stiplede midtlinjen («nettet»). Lydsporet besto av bare tre toner: én som markerte at spilleren traff «ballen», én som markerte vunnet slag, og én som markerte tapt slag. Lydsporet bidro ikke desto mindre til å underbygge spillerens opplevelse av å spille bordtennis og fungerte samtidig som en del av spilllets tilbakemeldingssystem, som fortalte spilleren om hen lå an til å vinne eller tape. Opplevelsen og realiseringen av *Pong* var (og er) åpenbart avhengig av den enkelte spillerens evne til å håndtere de programmerte mekanismene i spillet: Hen må beregne ballens treffsted og styre markøren hurtig nok.

8 *Minecraft* har for eksempel fem ulike modi: «overlevelse», «eventyr», «kreativ», «tilskuer» og «hardcore».

9 Se f.eks. Eskelinen 2001, som fremmer dette synet i første nummer av tidsskriftet *Game studies*.

10 ³¹⁰ Ifølge spilldesigneren Jesse Schell består spillmekanikk grunnleggende av spilllets prosesser og regler, altså beskrivelser av spilllets mål, hva spillere kan eller ikke kan gjøre, og hva som er konsekvensen av ulike handlinger (Schell 2020: 53).



➤ **Bilde 1** Det estetisk enkle dataspillet *Pong* fra 1972 simulerer bordtennis og regnes i dag som en klassiker innen sjangeren.

Med utgangspunkt i Espen Aarseths begrep *kybertekst* kan dataspillet forstås som et regelbasert system som krever brukerens performative innsats for å realiseres.¹¹ I et estetisk perspektiv fremstår likevel en slik formalistisk forståelse som utilstrekkelig, ettersom den sier lite om hvilke typer opplevelser som oppstår i møtet mellom spillsystemet og spilleren, og om hva som gjør en spillopplevelse god eller dårlig for spilleren. I tillegg sier den lite om hva som skiller ett spill fra et annet.

Kommersielle dataspill er nå ofte transmediale tekster, som gjenbraker eller henviser til karakterer og fiksjonsverdener med litterære eller filmatiske røtter.¹² Mange av dem er også langt mer estetisk

11 Se Aarseth 1997: 21. En kybertekst er ifølge Aarseth en tekst som krever brukerens *fysiske* deltagelse for å bli til (1997: 1). Et slikt fysisk konstruksjonsarbeid kreves for eksempel i dataspill, som har en interaktiv dimensjon: Spilleren må trykke på de riktige tastene i riktig rekkefølge for å komme videre i spillet.

12 Jenkins 2007.

komplekse enn *Pong*. Med hensyn til spillopplevelse skiller *Pong* seg for eksempel betraktelig fra *Fortnite*, som var et av de mest populære spillene blant norske barn og unge i 2019, da jeg samlet inn data til denne artikkelen.¹³ I modusen «Battle Royale» kjemper *Fortnite*-spilleren, enten alene eller på lag, om å eliminere opptil hundre motstandere på en avgrenset arena, som blir mindre etter hvert som det blir færre spillere igjen. Vinneren er den spilleren (eller det laget) som står alene igjen til slutt. Selv om det fremdeles er sant at *Fortnite* er et regelbasert spillsystem som krever brukerens performative innsats for å realiseres, er spillerens valg- og handlingsmuligheter radikalt utvidet sammenliknet med *Pong*. I tillegg har den audiovisuelle fremstillingen blitt tredimensjonal, med et vesentlig høyere detaljnivå.

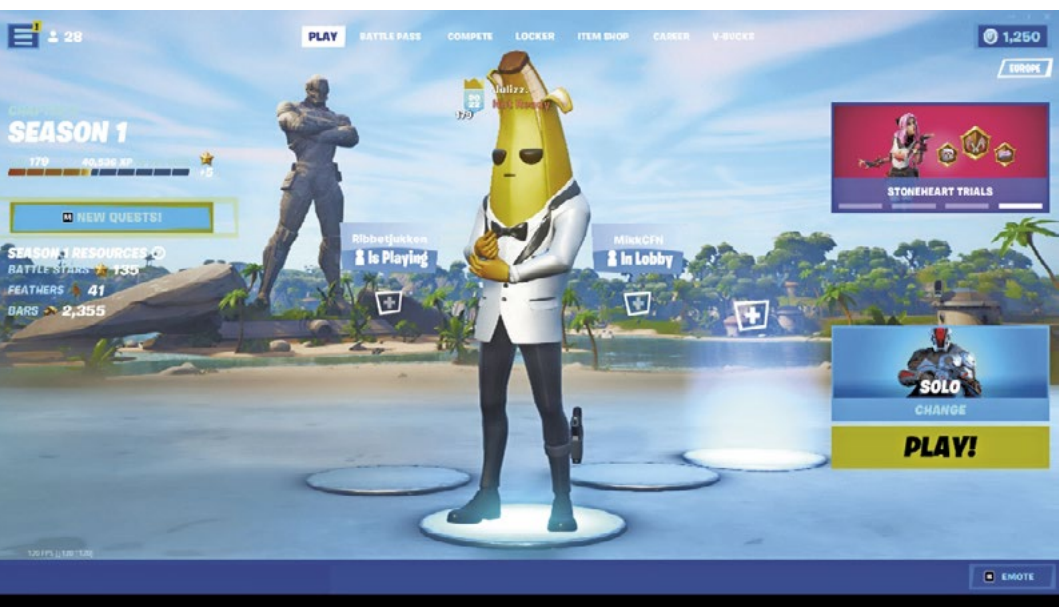
Spillerne av *Pong* har begrensede løsningsmuligheter. De har det spillutvikleren Will Wright kaller et *lite løsningsrom*.¹⁴ I *Fortnite* er løsningsrommet mye større, ettersom spilleren har anledning til å utføre spilloppgavene på mer individuelle og kreative måter. *Fortnite* har i tillegg en mer kompleks form, som kombinerer spillmekanikken til militære skytespill med funksjoner og formelementer som er karakteristiske for åpne virtuelle verdener. Spillet fungerer både som en konkurransearena (det spilles som e-sport, der vinnerne innkasserer millionpremier) og som en nettbasert sosial arena som nærmer seg en virtuell verden.¹⁵ Bijan Stephen sier det slik: «*Fortnite* is a game, but it's also a global living room for millions of people, and a kind of codex for where culture has gone this year – it's a cultural omnibus that's absorbed everything from Blocboy JB's shoot dance to John Wick.»¹⁶

13 Se Medietilsynet 2020: 11.

14 Pearce 2002.

15 Se Thomassen 2019.

16 Stephen 2018. Rapperen James Lee Baker, alias BlocBoy JB, har saksøkt Epic Games for å ha innlemmet hans koreograferte dansesekvens «shoot dance» som en danse-GIF i spillet (se Alexander 2019). John Wick er hovedpersonen i filmen *John Wick*, en hardkokt actionfilm fra 2014 redigert av Chad Stabelski og David Leitch.



➤ **Bilde 2** *Fortnite Battle Royale* har vært et av de mest populære dataspillene blant barn og unge de senere årene.

Man kan si at *Fortnite* har utviklet en egen kultur, som både utnytter og utfolder seg i symbiose med ulike populærkulturelle fenomener. Flere av sesongene i spillet preges av en utstrakt bruk av intertekstuelle referanser og innlemmer tema og karakterer fra for eksempel agentfilmer, og motiver fra science fiction, som roboter og romskip. Etter hvert har spillsekskapet også innledet samarbeid med store, kjente tegnefilmfranchiser, som Marvels tegnefilmunivers og den populære japanske manga- og anime-serien *Naruto* av Masashi Kishimoto, noe som har gitt *Fortnite* et sterkere transmedialt preg.

Fortnite inkluderer også karakteristiske dansesignaturer (emoter) som er «lånt» fra andre kulturaktører, og oppdateres stadig med nytt

innhold.¹⁷ Å være en dedikert *Fortnite*-spiller kan dermed innebære å følge med på nye hendelser og nytt innhold i spillet, som i en slags følge-tong. Diskusjoner om trekk ved spillet og ulike gameplay-videoeer florerer i ulike fora på nettet. Samtaler om detaljer i spillet foregår også blant barn og unge, på skoler og fritidsarenaer, og en av spillets emoter, «Floss», ble danset i de fleste norske skolegårder i 2018, som en form for fanpraksis.¹⁸

Et sentralt trekk ved *Fortnite* som gjør at det skiller seg fra – for eksempel – det ellers ganske like Battle Royale-spillet *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG Studio 2017), og som også gjør at *Fortnite* har en lavere aldersanbefaling, er det humoristiske og fantastiske utvalget av utstyr og spillerkarakterer eller *avatarer*. En avatar forstås i spill både som en spillbar karakter eller person og som et (hvilket som helst) objekt som gir spilleren fysisk handlingsmulighet og et nærvær i spillverdenen.¹⁹ I *Pong* er for eksempel avataren en vertikal strek. Avataren representerer spilleren i spillverdenen og kan fungere som en slags sanseforlengede protese inn i spillets digitale rom. Ulike studier har vist at spilleren ubevisst identifiserer seg med avataren sin.²⁰ Identifikasjonen også kan være bevisst.²¹ I *Fortnite* kan spilleren styre avatarer som ser ut som alt fra robotkrigere til julenissens alver eller muskeltmenn med gresskar- eller bamsehode. Både drakter og utstyr er fargerike og fantasifulle og bidrar til spillets fantasypreg.

Lev Manovichs begrep *mediehybridisering* beskriver trekk ved digital estetikk som bidrar til å forklare hvordan *Fortnite* har videreutviklet dataspillet gjennom å kombinere tidligere adskilte medieformer i det samme spillet. I boken *Software Takes Command* beskriver Manovich hvordan datamediet har gjort det mulig å simulere verktøy og teknikker fra ulike estetiske medier og praksiser. I medieutviklingens første fase ble teknikkene sidestilt i det digitale metamediets visuelle

17 Se for eksempel Goslin 2018.

18 Arneberg 2018.

19 Klevjer 2012.

20 Yee 2014.

21 Boellstorff 2008; Helgesen 2016.

brukergrensesnitt. Denne sidestillingen av medieteknikker kaller Manovich *multimedia*. Etter hvert som de nye funksjonene ble nedfelt i programvare, skjedde det så en mediehybridisering: «The already simulated mediums started exchanging properities and techniques. As a result, the computer metamedium came to contain endless new species.»²² Digitale medier gjør det altså mulig å skape stadig nye medieestetiske former.

Fortnites utvikling fra rendyrket spill til også å fungere som konsertarena ser ut til å følge prinsippene Manovich skisserer, der former først sidestilles, så hybridiseres til et nytt uttrykk. Konseptet med konserter i *Fortnite* ble lansert i 2019, med elektronikaartisten Chris Cornstock, alias «Marshmello», hvis varemerke er å opptre utkledd med et marshmallowhode. Cornstock fant derfor ganske sømløst sin plass innenfor *Fortnites* kostymepregede estetikk og samlet over ti millioner konsertdeltagere i spillarenaen.²³ *Fortnite* har senere fulgt opp suksessen med konserter med rapperen Travis Scott i 2020²⁴ og vokalistene Ariana Grande i 2021.²⁵ Konsertene har gitt spillers emote en ny funksjon: Spilleren kan delta på konsert med sine avatarer og bruke emotene til å danse med som respons på musikken. I løpet av de tre første konsertene gjennomgikk konsertformen i spillet en synlig utvikling. Mens den digitale Marshmellos opptreden var iscenesatt som en typisk konsert fra en scene og henviste spillerne til en mer tradisjonell tilhørerrolle, beveget avatarene til Scott og Grande seg friere omkring i spillarenaen, slik at spillerne i større grad kunne samhandle med dem. Iscenesetelsen tok også mer aktivt i bruk effekter fra det fantasypregede spillrommet til å skape en konsertopplevelse som var unik for *Fortnite*: Scotts avatar var utformet som en kjempe, mens spillerne under Grandes konsert kunne sveve omkring i rosa bobler ved hjelp av avatarene sine

22 Manovich 2013: 181.

23 Marshmello 2019.

24 Scott 2020.

25 Faiz 2021.

mens de lyttet til hennes versjon av «My Favourite Things». Det er åpenbart at både dataspilletts form og lydens og musikkens rolle i spill har endret seg betydelig siden *Pong* ble utviklet på 1970-tallet.

Spilleestetikk og spillmekanikk

Ettersom det er stor formvariasjon mellom dataspill i ulike sjangere, og ettersom spillmediet er i stadig teknologisk og estetisk utvikling, råder det ingen konsens innenfor spillstudier om hvilke fortrekk ved dataspill som er de mest sentrale. Det er heller ingen konsens om hvordan man skal definere sentrale begreper, som for eksempel *gameplay*. Generelt brukes begrepet *gameplay* for å beskrive den unike måten enkeltspillere samhandler med dataspill på. Begrepet trengs i spilleestetikken fordi dataspillet bare kan realiseres gjennom innputt fra en spiller. Hvilke muligheter som åpenbarer seg eller realiseres i hver enkelt gjennomspilling, avhenger derfor av spillerens valg og ferdigheter, særlig i spill med det vi kan kalle store løsningsrom, som en motsats til Wrights begrep «små løsningsrom».

Fordi spillteoretikere tar utgangspunkt i ulike spillsjangere, og har ulike syn på spill, vektlegger de fortrekk ved dataspill forskjellig. De definerer derfor også begrepet *gameplay* ulikt. Spillforskerne Sus Lundgren, Karl J. Bergström og Staffan Björk anser for eksempel dataspill først og fremst som en underkategori av spill generelt. Fordi håndtering av regler er et sentralt trekk ved spill, definerer de *gameplay* som samspillet mellom spilllets regler og spilleren.²⁶ Denne definisjonen er særlig dekkende for handlings- og strategispill. I eventyrspill, der den narrative dimensjonen og den romlige og visuelle utformingen av spillverdenen i større grad motiverer spillingen, og i simulasjoner, som ikke definerer tydelige regler for spilleren, blir en slik definisjon av *gameplay* reduktiv. Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca forsøker å favne alle sine

26 Lundgren, Bergström & Björk 2009.

fire hovedsjangere ved å definere gameplay som «the game dynamics emerging from the interplay between rules and game geography».²⁷ Ettersom visuelle og/eller verbale representasjoner av rom er et viktig trekk ved spill i alle sjangere, er denne definisjonen mer inkluderende.

Begrepet gameplay brukes til dels om hverandre med begrepet «mechanics», eller spillmekanikk. Den mekaniske samhandlingen mellom spillsystemet og spilleren skjer ved hjelp av spillmekanikker. Miguel Sicart definerer spillmekanikk som «something that connects players' actions with the purpose of the game and its main challenges».²⁸ Schell beskriver metaforisk spillmekanikken som spillets «skjelett», som «ikles» et estetisk uttrykk i form av en sansbar og sanselig representasjon av hva spillet handler om. I praksis er det vanskelig å skille tydelig mellom spillmekanikk og spilleestetikk, fordi de to nivåene er tett forbundet i opplevelsen av spillet. Tenk for eksempel på skytemekanikk, som på klassiske spillkontroller utløses ved å trykke inn en knapp med høyre pekefinger – en fysisk bevegelse som også kreves for å trykke ned avtrekkeren på et skytevåpen. Kombinasjonen av mekanikken, utformingen av spillkontrollen og den audiovisuelle representasjonen av et våpen bidrar sammen til den totale opplevelsen av å skyte. En slik tett forbindelse mellom mekanikker og audiovisuell og taktill estetikk er et mål for spilldesignere, som arbeider med å gi spillets mekanikk mening gjennom estetisk utforming av spillets brukergrensesnitt.²⁹ Brukergrensesnittet, som består av både spillkontrollene og spillets audiovisuelle uttrykk, kommuniserer mening i form av lyd, tekst, farger, ikoner og andre visuelle former som spilleren kan samhandle med og tolke. Dette nivået av tegn og symboler kaller Sicart spillets *semiotiske domene*.³⁰ Vi kan si at *Fortnite* skiller seg fra *PlayerUnknown's*

27 Egenfeldt-Nielsen mfl. 2016: 127.

28 Sicart 2008.

29 Schell 2020; Jørgensen 2012.

30 Spillets semiotiske domene inkluderer også spillets henvisning til kulturelle kontekster og består i sin helhet av «all the metaphors, contexts, and cultural practises that wraps around a game's procedural core» (Sicart 2013: 45).

Battlegrounds, som har liknende mål og regler, gjennom å ha et rikere semiotisk domene.

Synet på det semiotiske domenet som et sentralt spilleestetisk element deles ikke av alle. En av de hittil få som har skrevet om spilleestetikk på norsk, er spill- og medieforskeren Ragnhild Tronstad, som argumenterer for at det er modaliteten *spillmekanikk* som definerer spillet som medium. På grunnlag av en mediespesifikk forståelse av spill hevder hun at i den grad et spill formidler et budskap, «gjøres dette gjennom den interaksjonsbaserte spillmekanikken, og ikke ved hjelp av narrativer eller visuelle virkemidler». ³¹ Hun understreker samtidig at «det i praksis [kan] være vanskelig å isolere spillmekanikkens medierende funksjon». ³²

Tronstad tar utgangspunkt i interaksjonsdesign og beskriver spillmekanikk som «den praktiske/materielle realiseringen av spilllets regelsystem». ³³ Regelsystemet er sentralt for spill fordi reglene konstituerer det Tronstad kaller spilllets «vesen», ettersom det «kun er gjennom forandring av reglene man kan lage genuint nye spill». ³⁴ Tronstad underbygger også vektleggingen av regelsystemer ved å vise til at «medievante storspillere» lærer seg å «se gjennom de andre modalitetene, for å kunne analysere og angripe spillmekanikken mest mulig effektivt og direkte». ³⁵ Argumentet impliserer at øvede spillere vil «se gjennom» spilllets estetiske «innpakning» og fremfor alt forholde seg til spilllets «skjelett», eller dets regelsystem og tilhørende mekanikk, og sjalte ut andre semiotiske virkemidler som irrelevante. Spillerfunksjonalitet blir dermed vesentlig når man skal bedømme hvor godt eller dårlig et spill er.

31 Tronstad 2012: 217.

32 Tronstad 2012: 217.

33 Tronstad 2012: 217, 231.

34 Tronstad 2012: 218.

35 Tronstad 2012: 224. Med «modalitet» mener Tronstad «representasjonsmodus». Begrepet er hentet fra semiotisk teori.

Tronstads sterke vektlegging av regler som utgangspunktet for en mediespesifikk estetikk reiser spørsmål om hvor inkluderende en definisjon av spilleestetikk skal være. Er det bare visse spillpraksiser (dem som utøves av øvede spillere) og visse trekk ved dataspill (regler og mekanikk) som kvalifiserer i drøfting av spilleestetikk? Skal konsertopplevelser og musikk i *Fortnite* forstås som en integrert del av eller som underordnet de mer konkurransepregede delene av spillet?

Selv om Tronstad påpeker at *spillopplevelser* avhenger av «en bestemt kombinasjon av flere modi, som lyd, bilde, animasjon, narrativ og spillmekanikk», fremhever hun regelsystemet som spilleestetikkens essensielle komponent.³⁶ En av dem som har utfordret synet på regler som definerende for spillmediet, er spillskaperen Jenova Chen. Han har vært en pioner i utviklingen av spilldesign som tar i bruk kunstneriske virkemidler for å engasjere spilleren estetisk og emosjonelt. I prisbelønte spill som *Journey* (2012) og *Sky* (2019) har spillskapet hans, thatgamecompany, skapt nye typer spillopplevelser ut fra en designfilosofi der målet med spillet ikke er at noen skal vinne, men at spilleren skal ha en estetisk og følelsesmessig opplevelse i møte med spillets design. *Journey*, som er innkjøpt av Museum of Modern Art (MoMA) i New York, leder spilleren først og fremst i kraft av en gjennomtenkt audiovisuell og romlig utforming.³⁷ Mekanikken i spillet lar ikke spilleren berøre noe, ettersom avataren mangler armer. I dette spillet kan spillinnhold derfor bare aktiveres ved at man beveger avataren nær ulike objekter. Kommunikasjon mellom spillere skjer ved at avataren «synger» en egen tone. Et av Tronstads poenger er at slike kunstspill, som er tilgjengelige i kraft av sin relativt enkle mekanikk, ikke tilfredsstiller mer øvede spillere, som har glede av å mestre spillmekaniske utfordringer.

I denne artikkelen er jeg opptatt av å undersøke enkeltspilleres opplevelser med dataspill fra ulike sjangere. Når jeg her forstår spilleestetikk

36 Tronstad 2012: 224.

37 Chen 2013, 2019.

som den sanselige erfaringen dataspillet som form gjør mulig, tar jeg høyde for at sentrale formtrekk ved spill varierer med spillsjanger, og for at spillere vektlegger audiovisuelle og kinestetiske trekk ved spillopplevelsen forskjellig. Definisjonen bygger på en vid forståelse av estetikk som knyttet til «vår sanselige måte å være i verden på» og tar hensyn til formtrekk som er særegne for dataspill.³⁸

I dataspill blir spilleren agent i et digitalt miljø ved hjelp av en manipulerbar spillavatar. Spilleren har sansetilgang til det digitale miljøet via brukergrensesnittet og opplever og tolker de audiovisuelle og kinestetiske signalene fra spillet. Kognitivt sett er dataspill utformet som et handlings- eller løsningsrom spilleren kan operere i.³⁹ Etter hvert som spilleren lever seg inn i spillopplevelsen, kan hen oppleve å «være inne i» eller reagere sanselig på elementer i dataspillet «som om» hen var i et fysisk miljø. Spillforsker Rune Klevjer har derfor beskrevet spillavataren som en sanselig forlengelse av spillerens kropp:

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 and where we struggle for survival. We learn to intuitively judge, like we do in the real world, the opportunities and dangers of the environment.⁴⁰

Graden av slik sanselig innlevelse kan variere fra spiller til spiller. Lyd og musikk er estetiske trekk ved dataspill som kan påvirke spillernes grad av innlevelse i spillet. I neste underkapittel peker jeg på noen vesentlige trekk ved bruken av lyd og musikk i spill som understøtter min etterfølgende analyse av ungdommenes beskrivelser av sine egne opplevelser av dataspillets lydige dimensjoner.

38 Tjønneland 2021.

39 Den kognitive dimensjonen ved spillopplevelsen er kompleks. Jeg har drøftet dette mer inngående i en annen artikkel, publisert i *Barnelitterært forskningstidsskrift* (se Guanio-Uluru 2022).

40 Klevjer 2012: 13.

Lyd og musikk i spill

Fra filmvitenskapen er det kjent at lyd og musikk har ulike estetiske funksjoner og kan fungere både stemningsskapende og meningsbærende, blant annet ved å binde sammen ulike klipp og scener og gjennom bruk av ledemotiver for å skape helhet. Lyd og musikk i dataspill har også flere av disse funksjonene, men er bygget opp på andre måter, ettersom lyd og musikk i spill i tillegg må fungere i henhold til spilleres (ulike) innputt i spillsystemet. Som Karen Collins påpeker, skaper dataspilletts interaktive form særegne utfordringer for lyddesign, ikke minst når det gjelder musikk: «[N]on-linearity is one of the primary distinctions between video games and the more linear world of film and television, in which the playback is typically fixed.»⁴¹ Som andre trekk ved spillopplevelsen er altså ikke lyden og musikken i dataspill «ferdig», men realiseres sekvensielt ved hver enkelt gjennomspilling av hver enkelt spiller.

I presentasjonene av *Pong* var jeg inne på hvordan spillsystemet lydlig markerer både når spilleren treffer ballen, og når slaget er vunnet eller tapt. Eksempelet kan brukes til å illustrere Collins' skille mellom interaktiv og adaptiv lyd. Interaktiv lyd (*interactive audio*) betegner de lydhendelsene som kommer som en reaksjon på direkte innputt fra spilleren (et annet eksempel er lyden Mario i *Mario Bros* (Nintendo, 1983) lager når spilleren trykker på knappen som får ham til å hoppe i spillet), mens adaptiv lyd (*adaptive audio*) markerer endringer i ulike parametere i spillet, for eksempel i spillscore, avatarens helsetilstand, andelen opptjent spillvaluta og liknende.⁴² Adaptiv lyd gir spilleren informasjon om hvordan hen «ligger an» i spillet, mens interaktiv lyd auditivt bekrefter for spilleren at spillsystemet reagerer på spillerens innputt. Både interaktiv og adaptiv lyd motiverer spilleren til å utføre

41 Collins 2008: 4.

42 Collins 2008: 4.

visse spillhandlinger. Til sammen utgjør interaktiv og adaptiv lyd det Collins kaller dynamisk lyd (*dynamic audio*).⁴³

Den teknologiske utviklingen i spillindustrien har hatt stor betydning for bruken av lyd i spillmediet. Mens prosessoren til *Pong* i 1972 bare hadde plass til tre toner, kan *Fortnite* i 2019 romme en hel konsert.⁴⁴ Tidlige spill trakk veksler på musikkrepertoaret fra stumfilmens dager.⁴⁵ De tidlige spillmaskinene hadde ofte ferdigkomponert musikk, ikke minst fordi få programmerere var musikere.⁴⁶ Etter at separate lydkort kom på midten av 1980-tallet, ble looping eller sløyfing av lydsporet vanlig. Praksisen gjorde at spillene kunne ha både bakgrunnsmusikk og lydeffekter samtidig.⁴⁷ Lydsløyfingen var også nødvendig fordi spillere bruker ulik tid på den samme spillsekvensen. Lydsporet må derfor være fleksibelt for tidsvariasjoner i spillestil.

Mot slutten av 1990-tallet kom omsluttende lyd, eller et tredimensjonalt lydbilde (*surround sound*). Utviklingen hadde sammenheng med overgangen til tredimensjonal datagrafikk.⁴⁸ Mens stereolyd kunne brukes til å lokalisere lyd i synsfeltet foran spilleren, gjorde utviklingen av tredimensjonal lyd at lyd også kunne lokaliseres «bak» spilleren og bidra til å (re)definere spillrommet. Parametere som romstørrelse og akustikk kunne etter hvert programmeres inn i spillet som filtre og bidra til en sterkere romfølelse og opplevelse av den tredimensjonale grafikken.⁴⁹ Teknisk sett avhenger omsluttende lyd av posisjonell lyd: Spillsystemene benytter seg av lokaliseringsteknologi til å bestemme lydens posisjon i et tredimensjonalt rom. På denne måten kan lydobjekter i det virtuelle rommet opprettholde sin egen lokalisering eller

43 Collins 2008: 4.

44 Atari ønsket opprinnelig at spilleren skulle høre lyden av en jublende folkemengde når hen fikk poeng, og en «buu»-lyd ved tap, men dette lot seg ikke gjøre på grunn av prosessorens begrensede lagringskapasitet (se Collins 2008: 9).

45 Lerner 2014: 332.

46 Collins 2008: 23.

47 Collins 2008: 19.

48 Manovich 2013: 290.

49 Collins 2008: 64.

bevegelsesretning selv om spillavataren beveger seg. Spillsystemet kan også justere volumet på lyden for å markere hvor nær eller hvor langt fra lydobjektet spilleren er.

Lyd bidrar til at spillhendelser kan oppleves som mer realistiske, ikke minst gjennom å henvise lydlig til virkelige fenomener. Tredimensjonal lyd kan forsterke opplevelsen av spillhendelser som realistiske. Collins påpeker riktig nok at «realistisk lyd» i spill som regel består av sammen-satte lydmikser av «the imagined real», som henter inspirasjon fra film- og sjangerkonvensjoner heller enn fra opptak av virkelige lyder. Som oftest består lydmiksen i dataspill derfor av «a make-believe construction of sounds and synthesizer patches – a simulacrum of the real». ⁵⁰

I dataspill samvirker lyd og musikk også med de visuelle modalitetene i spillet. Ofte understrekes spillhandlinger og stemning gjennom «Mickey Mousing», det vil si at musikken imiterer det som foregår visuelt. ⁵¹ Dette er et formelement dataspill har lånt fra animasjonsfilmen: Teknikken ble hyppig brukt i Walt Disneys tidlige filmer – derav navnet. ⁵² Studier innenfor kognitiv psykologi viser at slik lydlig forsterkning gjør at visuelle objekter oppfattes som mer levende og mer antropomorfe, ⁵³ og at visuelle former som forsterkes lydlig er lettere å oppfatte. ⁵⁴ Lyd og musikk kan dermed brukes til å «plukke opp» eller understreke trekk ved det visuelle uttrykket.

I en drøfting av kroppens betydning for estetisk opplevelse av film og filmmusikk peker professor i musikk Lawrence Kramer på at lyd «kroppsliggjør» filmens visuelle scener fordi kroppen fungerer som en resonanskasse for lydvibrasjonene: «The body is a vibratory depth; its depth is where music vibrates; to add music to the primitive cinematic image is literally, not metaphorically but literally, to give the image a

50 Collins 2008: 134–135.

51 Walen 2004: 4.

52 Se Cook 1990: 292.

53 Cohen 2000 i Walen 2004: 4.

54 Cohen 2014: 104.

body.»⁵⁵ Denne forståelsen er overførbart til lyd og musikk slik disse elementene virker i dataspill: Gjennom å være «resonanskasse» for lyd og musikk forankrer kroppen den multisensoriske opplevelsen av spillet i spillerens fysiske kontekst. Spill i skrekksjangeren fungerer for eksempel i stor grad ved å aktivere en ubevisst kroppslig respons. Fordi det menneskelige nervesystemet reagerer på uventede lyder med å mobilisere en kroppslig kamp- og fluktrespons, er uregelmessig og «ikke-kontekstuell» lyd et mye brukt virkemiddel innenfor skrekksjangeren, både på film og i dataspill.

Motorsportspill (*racing games*) er en annen sjanger som trekker veksler på vår umiddelbare kroppslige respons på lyd. Melanie Swalwell beskriver for eksempel hvordan lyden av en Ferrari-motor for henne utløste en kroppslig reaksjon på spillet *Grand Prix Legends* (Papyrus Design Group, 1998): «I found my body starting to move involuntarily in response to the fuel-rich sounds of 'my' car's engine, anticipating and responding to its gear changes. This was a surprise to me.»⁵⁶ Lyd og musikk fyller altså flere ulike funksjoner i dataspill, noe som gjenspeiles i ungdommens ulike svar på, og begrunnelser for, sitt forhold til lyden og musikken i sine favorittspill.

Om spørreundersøkelsen

Data i spørreundersøkelsen ble samlet inn i desember 2019. Informantutvalget besto av 44 elever – 23 jenter og 21 gutter – fra to skoler i Østlandsområdet, S1 og S2.⁵⁷ Elever på niende trinn ble valgt fordi det er rimelig å forvente at ungdommer i denne alderen både kan reflektere over egen spillpraksis og uttrykke sine refleksjoner skriftlig. I undersøkelsen benyttet jeg spørreskjema for å fange opp individuelle

55 Kramer 2014: 353.

56 Swalwell 2008: 73.

57 Metoden og informantutvalget beskrives også i Guanio-Uluru 2022.

refleksjoner fra et større antall elever. Jeg ønsket individuelle svar, ettersom sosial dynamikk kan farge svarene i gruppeintervjuer.⁵⁸ Et mål med undersøkelsen var dessuten å la alle typer spillere komme til orde. Mitt overordnede forskningsspørsmål var «Hvordan beskriver ungdommer sine egne spillopplevelser i et estetisk perspektiv?».

Spørreskjemaet inneholdt tjue spørsmål. Fem var lukkede avkrysnings-spørsmål. De øvrige var åpne, formulert så enkelt og tilgjengelige som mulig.⁵⁹ De fem avkrysnings-spørsmålene handlet 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. De øvrige spørsmålene oppfordret elevene til å beskrive og forklare ulike aspekter ved sin opplevelse av sine favorittdataspill: Hva slags spill de spiller mest; hva de gjør når de spiller; hva de liker spesielt godt ved spillet; om de kan beskrive lyd og musikk i spillet, og hvordan lyd og musikk påvirker dem når de spiller; hvordan de vil beskrive karakterene eller avatarene i spillet; hvordan spillverdenen er; om spillet har en fortelling eller om de lager en selv; og om de kjenner andre spill som likner favorittspillet deres. I denne artikkelen drøfter jeg primært respondentenes svar på spørsmålene som dreide seg om lyd og musikk.

Informantene ble rekruttert ved å kontakte ulike skoler. Faglærer var til stede i klassen mens undersøkelsen varte. I en innledende del presenterte jeg meg selv og viste lysbilder med ulike spilleksempler. Jeg oppfordret ungdommene til å foreslå hvilken sjanger spillene tilhørte. 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. Målet var å stimulere ungdommene til å tenke på sine egne spillopplevelser i et estetisk

58 Jf. Frey & Fontana 2005.

59 Utformingen av spørreskjemaet ble diskutert med forskerkollegaer for å sikre validiteten. En småskala prestudie medførte enkelte modifiseringer av spørreskjemaet.

perspektiv. Resultatene fra undersøkelsen må leses med utgangspunkt i denne innledende innrammingen. Elevene fikk tjue minutter til å svare.⁶⁰ De tok undersøkelsen alvorlig og svarte konsentrert. Ikke alle svarte på alle spørsmålene. Antall svar på de ulike spørsmålene varierer derfor. Ingen skjema ble utelukket på grunn av useriøse svar.

De transkriberte svarene ble kodet ved hjelp av tematisk analyse.⁶¹ Analysen hadde tre hovedfaser. I den første fasen isolerte jeg hovedtendenser i respondentenes svar på hvert av spørsmålene i spørreskjemaet. I den andre fasen kodet jeg for tema på tvers av spørsmålene. Den tredje fasen, som jeg presenterer her, var en teordrevet innholdsanalyse som undersøkte hvordan ungdommene beskrev lydens og musikkens rolle i sine favorittspill.⁶²

Empiriske undersøkelser har ulike begrensninger. I denne hadde enkelte av respondentene misforstått noen av spørsmålene. Feil kan også ha oppstått i transkriberingen av respondentenes håndskrift. Respondentenes beskrivelser var til dels korte, med rom for tolkning. Analysen jeg presenterer her, er basert på mine tolkninger av materialet, ut fra de teoretiske perspektivene det er redegjort for tidligere i artikkelen.

Spillvalg og vaner: et overordnet blikk

Ingen av ungdommene i undersøkelsen, svarte at de aldri spiller dataspill. 67 prosent (28 av 42) oppga at de spiller tre til fem ganger i uken eller hver dag. Kategorien «av og til» hadde en overvekt av jenter (8 av 10) og kategorien «hver dag» en overvekt av gutter (9 av 15). De andre kategoriene hadde jevn kjønnsfordeling.

60 Spørreundersøkelsen var utformet i tråd med NSDs retningslinjer, var anonym og samlet ikke inn personopplysninger. Deltagelse var frivillig, og deltagerne og foresatte var informert på forhånd.

61 Se Braun & Clarke 2006.

62 Hsieh & Shannon 2005.

Tabell 1: «Hvor ofte spiller du dataspill, på pc, mobil, nettbrett eller konsoll?»

| Alternativ | S1, 23 | Jente, 12 | Gutt, 11 | S2, 19 | Jente, 11 | Gutt, 8 | Totalt |
|------------|--------|-----------|----------|--------|-----------|---------|--------|
| Aldri | 0 | | | 0 | | | 0 |
| Av og til | 3 | 3 | 0 | 7 | 5 | 2 | 10 |
| 1–2 g/uke | 4 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 3–5 g/uke | 11 | 6 | 5 | 2 | 1 | 1 | 13 |
| Hver dag | 5 | 1 | 4 | 10 | 5 | 5 | 15 |

Et hovedfunn i den innledende analysen var at ungdommenes spillvalg i stor grad fremsto som individuelle. Funnet står i kontrast til medieforskeren Elise Seip Tønnesens studie fra 2007 av barn og unges medievaner. Der konkluderte hun med at «fjernsyn og dataspill ser ut til å bidra til å strømlinjeforme mediekonsumet». ⁶³ Mine funn antyder derimot et relativt stort mangfold i bruken av ulike spill. Mens Tønnesen fant at guttene foretrakk konkurransepregede spill, og at jentene foretrakk simulasjoner, ⁶⁴ oppga både jentene og guttene i min undersøkelse spilltitler fra ulike sjangere. Flertallet i utvalget spilte handlingsspill, der lyden generelt har en viktig rolle som en del av spillets tilbakemeldings-system, men mange spilte også ulike åpne spill og simulasjoner, der lydbildet i mindre grad er orientert mot spillerprestasjon.

Lydens og musikkens rolle

To av spørsmålene i spørreskjemaet dreide seg spesifikt om opplevelsen av lyd og musikk i respondentenes favorittspill: «Er lyd eller musikk

⁶³ Tønnesen 2007: 58.

⁶⁴ Tønnesen 2007: 152.

viktig i spillet? Beskriv hva slags type lyder eller musikk som er i spillet», og «Hvordan påvirker lyd opplevelsen din av spillet? Beskriv».

På spørsmålet om lyd eller musikk var viktig i deres favorittspill, svarte halvparten av ungdommene bekreftende, mens den andre halvparten mente det ikke var så viktig. Av dem som mente lyden var viktig, var det flere som pekte på hvordan både tredimensjonal lyd og interaktiv lyd hjalp dem med å lokalisere med- og motspillere: «Lyd er viktig for å høre hvor de på det andre laget er», «Det er veldig viktig for å vite hvor en motstander er», «I spillet er det viktig med lyd så du hører de på laget ditt, og så du hører motstanderlaget gå når de er nærme», «For meg så er det viktigste med spillet å kunne vite hva som skjer rundt meg og få posisjonert meg». Svarene viser at for disse respondentene var lyden viktig, eller semiotisk relevant, som en kilde til informasjon om egen og andres posisjon i spillet.

Flere påpekte at lyd var viktigere i enkelte spillsjangere enn i andre, og vurderte særlig adaptiv lyd, som altså er en del av spillets tilbakemeldingssystem, som viktig: «I *Sims* er det ikke så viktig, men i *Fortnite* er det viktig siden man må vite om man skyter noen.» Til tross for at *Sims* lar spilleren velge musikkstil på diegetisk (fiksjonsinternt) nivå, og lar spilleren øve på instrumenter som en del av gameplay, vurderte altså ikke denne spilleren lyden som sentral i spillet. I *Fortnite*, som i andre skytespill, er det viktig å vite om man skyter noen, fordi dette gir poeng. Spillet bruker altså adaptiv lyd for å holde spilleren underrettet om hvor godt spilleren gjør det. Flere la vekt på adaptiv lyd: «I *LOL*⁶⁵ er lyd en ganske stor del av spillet. Noen ganger vil avataren din si noe. Det er også en stemme som sier når noen er drept og når et av tårnene dine er ødelagt.» At noen blir drept eller egne forsvarsverker blir ødelagt, påvirker spillerens strategiske posisjon i dette spillet. Andre respondenter understreket at lyd hjalp dem å identifisere trusler: «Lyd er viktig på

65 «LOL» er en forkortelse for strategi- og handlingsspelet *League of Legends* (Riot Games 2009), som har høy status i spillermiljøer og innenfor e-sport (se Arneberg & Hegna 2018).

overlevelse, fordi da kan du høre om det kommer monstre eller andre trusler.»⁶⁶

Alle disse beskrivelsene kan sies å vektlegge lydens semiotiske funksjon som del av spilllets tilbakemeldingssystem. Ungdommenes svar understøtter Tronstads argument om at spillerens samhandling med spilllets regelsystem er en sentral dimensjon ved spilleestetikken. Et flertall av dem som fremhevet lyd som en viktig del av spilllets tilbakemeldingssystem, og som på denne måten knyttet lydens rolle i spillet til spillmekanikk, oppga å spille forholdsvis ofte, enten hver dag eller tre til fem ganger i uken. At nettopp disse spillerne la vekt på lydens adaptive rolle, kan muligens tas til inntekt for Tronstads argument om at øvede spillere konsentrerer seg om spillmekanikk.

En slik posisjon nyanseres likevel av andre svar i undersøkelsen. Flere av ungdommene lot nemlig også til å tillegge lyd og musikk egenverdi, utover lydens systemfunksjonsroller: «Ja, liker lydeffekter. Gjør det litt morsommere noen ganger», «Ja, lyden er viktig, da blir det ikke kjedelig å spille», «Lyder og lydeffekter og musikk er veldig viktig», «*Bio Shock* [2K Games, 2007] er mitt favorittspill. Når jeg spiller det, så har jeg på ekstra høyt volum for å nyte musikken og historien de forteller gjennom spillet», «Musikken i spillet er veldig høy og 'kraftfull', og det gjør spillopplevelsen mer intens», «Det er viktig for å lage stemningen man ønsker. Lyd er viktig for å uttrykke følelser», «Det blir ofte mer spennende». Respondentene som mente at lyd og musikk var viktig på andre måter enn som deler av spilllets tilbakemeldingssystem, fremhevet på ulike måter den følelsesmessige opplevelsen av spillet. De viste til hvordan lyd og musikk bidro både til stemningen i spillet og til spillerens følelsesmessige opplevelse. De fleste av disse respondentene var også spillere som oppga å spille ofte, enten hver dag eller tre til fem ganger i uken, noe som nyanserer forestillingen om en entydig sammenheng mellom spillererfaring og spillerens vektlegging av spillmekanikk. Flere av ungdommene viste også til spesifikke musikksjangere

66 *Minecraft* har en spillmodus kalt «overlevelse», som denne spilleren viser til.

da de beskrev sine favorittspill: «Ja det er viktig. Det er mye fort pop/rap» (i *Gran Turismo Sport*, Polyphony Digital 2017), «Det er mye 'heltemusikk'» (i *Overwatch*, Blizzard Entertainment 2016), «Hip-hop, death metal og country. Lydeffekter er det veldig mange av, og det liker jeg» (i *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games 2013).

Alle var likevel ikke enig i at lyd og musikk generelt bidrar positivt til spillopplevelsen: «Det gjør deg stressa og jeg synes at det gjør vondt å høre musikken til spill fordi det er plagsomt», «Nei det er bare irriterende. Jeg blir litt sur», «Jeg er ikke så glad i musikken til spill fordi jeg synes det irriterer meg og stresser, men noen ganger er det gøy», «Irriterende med lyd noen ganger». Irritasjonen disse respondentene opplevde, kan ha sammenheng med at spillmusikk er dynamisk. Lydsporet tilpasser seg spillerens handlinger og går ofte i loop om spilleren står fast, for eksempel når spilleren bruker lang tid på å løse bestemte oppgaver i spillet.⁶⁷ Bakgrunnsmusikken i spill kan også være monoton og repetitiv. For enkelte kan likevel denne musikken være en hovedattraksjon ved spillet: På spørsmål om hva de likte best ved sitt favorittspill, var det én respondent som fremhevet nettopp bakgrunnsmusikken appell. Ikke alle delte denne opplevelsen. Flere av ungdommene svarte at de valgte å lage sine egne lydspor: «I noen spill synes jeg musikk er viktig, men noen ganger når det bare er bakgrunnsmusikk, da vil jeg heller ta på min egen musikk fra Spotify», «[Når jeg spiller,] sitter jeg i stolen min med lyset av og med musikk», «Jeg liker å høre på podkast mens jeg spiller». Samlet mente 68,3 prosent av ungdommene (28 av 41) at lyd og musikk på ulike måter påvirker spillopplevelsen positivt. Svarene gir samtidig et sammensatt bilde av variasjonene i ungdommenes spillpraksis og hvordan de forstår og forholder seg til lyd i dataspill.

I beskrivelsene av hva slags type lyder eller musikk som finnes i favorittspillet deres, og hvilken effekt lyden eller musikken har, pekte enkelte av ungdommene på at lyden gjorde spillopplevelsen mer realistisk: «Lyd er viktig, men ikke musikk. Type lyder som er i spill, er

67 Se Collins 2008.

bilmotorlyder, vind, skyting, skritt av personer som går, og alt vi hører på spill kan man høre i virkeligheten», «Spillet prøver å være så realistisk som mulig», «Får spillet til å virke mer realistisk». Så mange som halvparten av dem som svarte på spørsmålet om hvordan lyd påvirker opplevelsen av spillet, pekte på innlevelse som en viktig effekt: «Jeg føler at jeg er inne i spillet», «Musikken kan gjøre at du blir veldig tatt med av spillet», «Jeg blir mye mer konsentrert. Jeg føler at jeg er inne i spillet», «Det blir mere interessant å spille, fordi du føler som du er i spillet», «Får en større lyst til å spille spillet, og jeg lever meg inn i det», «Det gjør det mer ekte og levende», «Lyd hjelper meg å fokusere. Det gir også en slags innlevelse i spillet». Dette kan ses i sammenheng med den «kroppsliggjørende» effekten av lyd og musikk som Kramer peker på.⁶⁸ Hverken lydens og musikkens stemningsskapende rolle eller bidraget som lyd og musikk gir til spillerens opplevelse av innlevelse i spillet, er direkte forbundet med spillmekanikken, eller det Tronstad kaller «den praktiske/materielle realiseringen av spillets regelsystem».⁶⁹ Ungdommenens svar antyder derfor samlet sett at selv om opplevelsen av lyd og musikk i spill ofte er tett forbundet med spillets mål og regler, kan ikke opplevelsen av lyd og musikk i spill reduseres til et spørsmål om spillmekanikk.

Oppsummerende refleksjoner

Jeg reiste innledningsvis spørsmålet om hvorvidt konsertopplevelser og musikk i *Fortnite* skal forstås som en integrert del av eller som underordnet de mer konkurransepregede delene av spillet. Materialet i min undersøkelse viser ganske entydig at respondentene ikke oppfatter musikken som noen sentral del av spillet. Selv om flere oppga *Fortnite* som sitt favorittspill, nevnte ingen hverken emoter eller konserten til

68 Kramer 2014: 353.

69 Tronstad 2012: 231.

Marshmello (som hadde funnet sted tidligere samme år) i sine svar på om lyd eller musikk var viktig i spillet. Dette kan ha flere årsaker. I 2019 hadde den verste farsotten med Floss gitt seg, mens Marshmellos konsert muligens ble oppfattet som en enkelthendelse, ettersom den representerte noe nytt i *Fortnite*. At ingen av respondentene lot til å tenke på Marshmello-konserten som en del av spillet, kan muligens også skyldes at ingen av dem faktisk hadde deltatt på konserten.

Heller ikke spillere som oppga *The Sims* som sitt favorittspill, la nevneverdig vekt på lydens og musikkens rolle i spillopplevelsen, til tross for at spilleren har mulighet til å vektlegge musikk som en del av gameplay: Spilleren kan for eksempel velge en karriere som musiker, øve på forskjellige instrumenter og selv velge ulike musikksjangere på fiksjonsinterne lyd-kilder i spillverdenen. Fordi spillet gir spilleren et stort løsningsrom og mange valg, vil aktivitetene spilleren konsentrerer seg om å utforske, variere ut fra personlige interesser og smak.

Målet med denne artikkelen har vært å gi et bidrag til å kartlegge hvordan norske ungdommer forstår og beskriver sine egne spill-opplevelser i et estetisk perspektiv, ved å rette et særlig søkelys mot opplevelsen av lyd og musikk. Den innledende teoretiske drøftingen fremhevet både hvordan lyd og musikk i spill ofte er tett forbundet med spillmekanikk, og hvordan lydens og musikkens kognitive og semio-tiske funksjoner i spill går utover det rent spillmekaniske. Undersøkelsen viser at tredimensjonal og interaktiv lyd oppleves som viktig i spill der spillerne er i kampsituasjoner og må posisjonere seg strategisk, og at adaptiv lyd er viktig i konkurransepregede spill. Den viser samtidig at det er betydelige individuelle forskjeller i ungdommers opplevelser av og forhold til lyd og musikk i spill, og at mange spillere verdsetter lydeffekter og musikk som estetiske bidrag til spillets stemning og følelsesuttrykk. Flere pekte også på at lyden og musikken var viktig for innlevelsen i spillet og for opplevelsen av realisme. Resultatene utfordrer oppfatningen av spillmekanikk som spilleestetikkens mest sentrale parameter, og synliggjør også, som ungdommene pekte på, at lyd og musikk har ulike funksjoner i ulike spillsjangere.

En viktig innsikt fra undersøkelsen er at ungdommene generelt var interessert i å snakke om og beskrive egne spillererfaringer. Ungdommenes svar og engasjement viste at flere hadde behov for å diskutere hvordan dataspill gir dem «opplevelser som få andre kunstarter eller kulturuttrykk kan gi»,⁷⁰ nettopp fordi slike opplevelser utvilsomt utgjør en viktig del av norske ungdommers kulturelle horisont. Forhåpentlig kan denne artikkelen bidra til at samtalen om dataspilleestetikk både fortsetter og utvikler seg videre. For som spillforskeren Torill Elvira Mortensen har påpekt: Teoretiske spillmodeller må kontinuerlig revideres i møte med faktisk spilling, «enten fordi de er mangelfulle, eller fordi de blir irrelevante i den lynraske utviklingen av spill og spillforståelse som skjer i møtet mellom spillet og spillerne».⁷¹ Det er all grunn til å innlemme norske ungdommers spillererfaringer i den nasjonale samtalen om spilleestetikk.⁷²

Litteratur- og kildeliste

[Alexander, J. \(2019, 23. januar\). BlocBoy JB sues Epic Games over popular «Shoot» dance emote. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2019/1/23/18194912/blocboy-jb-fortnite-sues-epic-games-shoot-dance-emote-backpack-kid-2-milly>](https://www.theverge.com/2019/1/23/18194912/blocboy-jb-fortnite-sues-epic-games-shoot-dance-emote-backpack-kid-2-milly)

Arneberg, E.J. & Hegna, K. (2018). Virtuelle grenseutfordringer. Symbolske grenser i spill i The League of Legends. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, *3(2)*, 259–274. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-03-05>

Arneberg, L.J. (2018, 15. juni). Vil du være den kule voksne? Da må du hive deg på denne trenden. *Varden*. <https://www.varden.no/okategoriserade/vil-du-vaere-den-kule-voksne-da-ma-du-hive-deg-pa-den-trenden/>

70 Skaug mfl. 2018: 18.

71 Aarseth & Mortensen 2021.

72 Takk til elever og lærere som deltok i undersøkelsen, til Bjørg Oddrun Hallås for innspill til det empiriske forskningsdesignet, til Kristine Jørgensen for spillfaglige kommentarer og til ulike lesere underveis i skriveprosessen.

- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Chen, J. (2013). *Designing Journey* [GDC presentasjon]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UGCkVHSvjzM>
- Chen, J. (2019). *From Journey to Sky – Lessons learned* [Game UX Summit'19, Keynote]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AL-StB8qmlI>
- Cohen, A.J. (2000). Film Music: Perspectives from Cognitive Psychology. I J. Buhler, C. Flinn & D. Neumeyer (red.), *Music and Cinema* (s. 360-377). University Press of New England.
- Cohen, A.J. (2014). Film Music from the Perspective of Cognitive Science. I D. Neumeyer (red.), *The Oxford Handbook of Film Music Studies* (s. 96-130). Oxford University Press.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. The MIT Press.
- Cook, D.A. (1990). *A History of Narrative Film* (2. utg.). W.W. Norton & Company.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide-Smith, J. & Pajares Tosca, S. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Faiz (2021, 7. August). *Fortnite x Ariana Grande FULL EVENT!* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=iTiBp-ORNEo&ab_channel=Faiz
- Fontana, A. & Frey, J.H. (2005). The Interview: From Neutral Stance to Political Involvement. I N.K. Denzin & Y.S. Lincoln (red.), *The Sage handbook of qualitative research* (s. 695-727). Sage Publications.
- Goslin, A. (2018, 27. desember). Backpack Kid is also suing Epic Games over a dance in *Fortnite*. *Polygon*. <https://www.polygon.com/fortnite/2018/12/18/18146770/backpack-kid-dance-fortnite-epic-games-lawsuit>

- Guanio-Uluru, L. (2022). Digital danning: Dataspill som arena for selvrepresentasjon og lek med identitet(er). *Barnelitterært forskningstidsskrift*, 13(1), 1-15. <https://doi.org/10.18261/blft.13.1.1>
- Helgesen, E. (2016). *Facing the Future: Online Sociality and Emerging Forms of Play among Children in Norway* [doktorgradsavhandling]. Universitetet i Bergen. <https://hdl.handle.net/1956/15578>
- Hsieh, H.-F. & Shannon, S.E. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288.
- Hylland, O.M., Haugsevje, Å.D., Schnell, A.J. & Miland, K.P. (2019). *Ung kultur. Telemarksforskning*. <https://intra.tmforsk.no/publikasjoner/filer/3579.pdf>
- Jenkins, H. (2007, 21. mars). *Transmedia Storytelling 101*. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jørgensen, K. (2012). Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces. *Games and Culture*, 7(2), 142-163.
- Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games. I H. Fosshem, T. Mandt Larsen & J.R. Sageng (red.), *The Philosophy of Computer Games* (s. 17-38). Springer.
- Kramer, L. (2014). Classical Music, Virtual Bodies, Narrative Film. I D. Neumeyer (red.), *The Oxford Handbook of Film Music Studies* (s. 351-365). Oxford University Press.
- Lerner, N. (2014). The Origins of Musical Style in Video Games, 1977-1983. I D. Neumeyer (red.), *The Oxford Handbook of Film Music Studies* (s. 319-348). Oxford University Press.
- Lundgren, S., Bergström, K.J. & Björk, S. (2009). Exploring Aesthetic Ideals of Gameplay. *Proceedings of DiGRA*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.58159.pdf>
- Manovich, L. (2014). *Software Takes Command*. Bloomsbury.
- Marshmello (2019, 2. februar). *Marshmello Holds First Ever Fortnite Concert Live at Pleasant Park* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=NBsCzN-jfvA&ab_channel=Marshmello
- McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Vintage.

- Medietilsynet (2020). *Barn og medier 2020: Gaming og pengebruk i dataspill: Delrapport 3*. Medietilsynet. <https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/200402-delrapport-3-gaming-og-pengebruk-i-dataspill-barn-og-medier-2020.pdf>
- Pearce, C. (2002). Sims, BattleBots, Cellular Automata, God and Go. *Game Studies*, 2(1). <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3. utg.). CRC Press.
- Scott, T. (2020, 26. april). *Travis Scott and Fortnite Present: Astronomical (Full Event Video)* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU&ab_channel=TravisScott
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2). <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Sicart, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. The MIT Press.
- [Skaug, J.H., Husøy, A., Staaby, T. & Nøsen, O. \(2020\). Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen. Fagbokforlaget.](#)
- Skaug, J.H., Staaby, T. & Husøy, A. mfl. (2017). *Dataspill i skolen* (1. revidert utgave). Senter for IKT i utdanningen. https://www.udir.no/globalassets/filer/spill_i_skolen_-_notat_revidert_2018.pdf
- Stephen, B. (2018, 21. desember). *Fortnite* was 2018's most important social network. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2018/12/21/18152012/fortnite-was-2018s-most-important-social-network>
- Swalwell, M. (2008). Movement and Kinaesthetic Responsiveness: A Neglected Pleasure. I M. Swalwell & J. Wilson (red.), *The Pleasures of Computer Gaming* (s. 72–93). McFarland & Company.
- Thomassen, K.H. (2019, 4. februar). Millioner så konsert live i Fortnite. *VG*. <https://www.vg.no/sport/i/ngEBYJ/millioner-saa-konsert-live-i-fortnite>
- Tjønneland, E. (2021, 18. desember). *Estetikk*. *Store norske leksikon*, snl.no. <https://snl.no/estetikk>
- Tronstad, R. (2012). For en mediespesifikk spilleestetikk. *Norsk medietidsskrift*, 19(3), 216–232.

- Tønnesen, E.S. (2007). *Generasjon.com. Mediekultur blant barn og unge*. Universitetsforlaget.
- Walen, Z. (2004). Play Along: An Approach to Videogame Music. *Game studies*, 4(1). <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>
- 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 University Press.
- Aarseth, E. & Mortensen, T.E. (2021, 9. desember). Dataspill og metode: En samtale med Espen Aarseth og Torill Mortensen. *Norsk Medietidsskrift*, 1-9. <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2021-04-05>

Ludografi

- 2K Games. (2007). *Bio Shock*. [Windows, Xbox 360, PlayStation3, Mac OS X, iOS]. USA & Australia.
- Atari (1972). *Pong*. [Arkadespill]. USA.
- Blizzard Entertainment (2016). *Overwatch*. [Windows, PlayStation4, Xbox One, Nintendo Switch]. USA.
- Epic Games (2017). *Fortnite: Battle Royale*. [Windows, macOS, Xbox One, Android, PlayStation4, Nintendo Switch, iOS, PlayStation 5, Xbox Series X/S]. USA.
- Maxis (2014). *The Sims 4*. [Windows, macOS]. Electronic Arts, USA.
- Microsoft (1982-). *Flight Simulator*. [Windows]. USA.
- Mojang Studios (2011). *Minecraft*. [Windows, macOS, Linux]. Sverige.
- Nintendo. (1983) *Mario Bros*. [Arkadespill]. Japan.
- Papyrus Design Group (1998). *Grand Prix Legends*. [Windows]. USA.
- Polyphony Digital (2017). *Gran Turismo Sport*. [PlayStation4]. Japan.
- PUBG Studios (2017). *PlayerUnknown's Battlegrounds*. [Windows, macOS, Xbox One, iOS]. Tencent Games. Kina.
- Riot Games (2009). *League of Legends*. [Windows]. USA.

- Rockstar Games (2013). *Grand Theft Auto V*. [PlayStation3, Xbox 360, PlayStation4, Xbox One, Windows, PlayStation5, Xbox Series X/S]. USA.
- Thatgamecompany (2012). *Journey*. [PlayStation3, PlayStation4, Windows, iOS]. USA.
- Thatgamecompany (2019). *Sky: Children of the Light*. [iOS, Android, Nintendo Switch]. USA.