



Dataspill har blitt en del av hverdagen. Illustrasjon Lucky clover/Shutterstock.

Dataspill og gaming – en internasjonal milliardindustri:

Fra Super Mario til e-sport

Joakim Johansen Østby

Dataspill blir en stadig viktigere og vanligere del av menneskers liv. De engasjerer brukere med unike måter å interagere med medieinnhold på interessante måter å oppleve historier og andre verdener på, og sosialisering med andre spillere gjennom samvær, konkurranser, samarbeid og kreativ utfoldelse. Dataspill er ikke lenger en nisje eller subkultur, de er med på å forme og speile vår kultur. Faktisk er dataspill også Norges største kultureksport¹.



Joakim Johansen Østby er førstelektor ved Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo. Han har en doktorgrad i medievitenskap og har skrevet en avhandling om fremstillinger av homoseksualitet og kjønn i dataspill. Han underviser og veileder studenter i en rekke emner, som digital kultur, dataspill, tekstanalyse og praksisopplæring. Han driver med både forskning på dataspill og populærvitenskapelig formidling, og er særlig opptatt kjønn og seksualitet i spill.

¹ <https://www.pressfire.no/artikkel/dataspill-er-n-norges-strste-kunst-og-kultureksport>

Spillindustrien er en kreativ og internasjonal milliardindustri som samler mange forskjellige typer kunnskap og ekspertise. På 1970- og 1980-tallet ble mange av dataspillene laget av små utviklerteam eller enkeltpersoner, gjerne personer som hadde programmering som kjernekompetanse. Spillutvikling var ikke noe eget fag eller utdanningsprogram på den tiden. Men etter hvert som spillteknologien utviklet seg og industrien vokste, økte også størrelsen på utviklerteamene og kompetansetyperne som spillutvikling krever. Programmering er fortsatt vesentlig, men mye moderne spillutvikling krever i tillegg spesialkompetanse innen for eksempel grafisk design og kunst, lyd og musikk, historiefortelling, prosjektledelse, økonomi, markedsføring og brukertesting. Spillindustrien samler et mangfold av ulike fagfelt.

Teknologi muliggjør og legger føringer for medienes utvikling, og for spillindustrien er *spillkonsollene*, maskinvaren, særlig viktig. Spillindustriens utvikling har vært tett knyttet til hva store konsollprodusenter som Nintendo, Sega, Sony og Microsoft har muliggjort. Der hvor medieprodukter som filmer, TV-serier og musikk kan brukes på mange forskjellige typer plattformer, levert av mange ulike produsenter, har dataspill ofte vært låst til plattformene og teknologiene til de få store konsollprodusentene.

Spillindustriutviklingen har vært sentrert rundt ulike konsollsykluser. Disse syklusene er også kjent som «konsollkrigene» og «bit-krigene». Disse «krigene» kommer blant annet av konkurransen mellom konsollprodusentene og hvordan disse ble presentert for forbrukerne. Tidlig på 90-tallet hadde Nintendo dominans på konsollmarkedet, og utfordreren Sega kjørte ulike reklamekampanjer hvor de snakket frem sin Genesis/Mega Drive-konsoll på bekostning av Nintendos Super Nintendo-konsoll («Genesis does what Nintendon't»). Konsollprodusenter skrøt gjerne av hvor mange bits konsollen hadde, der høyere antall bits skulle forstås som bedre kvalitet.

Sonys Playstation kom på markedet i 1994 og ble raskt en sterk konkurrent og dominant konsollaktør. Det ble sterkere kamp om spillerne, og det handlet nok like mye – om ikke mer – om å bygge opp konsoll-lojalitet og identitet hos forbrukerne som å vise frem teknologien og spilltilbudet. Sega ga seg som konsollprodusent i 2001, samme år som Microsoft gikk inn på konsollmarkedet med sin Xbox. Spillkonsollene har ligget bak PC når det gjelder teknologisk utvikling og teknologiske muligheter (for eksempel grafikk og prosessorkraft), men spillkonsollene har vært mer utbredt som spillplattform i folks hjem. Spillkonsollmarkedet er fortsatt stabilt, og vi befinner oss nå i en ny konsollsyklus.

De store konsollprodusentene har mye å si for hva slags spill utviklerne kan lage, både når det gjelder teknologiske og innholdsmessige aspekter. Nintendo har tradisjonelt prioritert å tilby mer barnevennlig og familievennlig innhold, mens Sony og Microsoft har fokusert på å appellere til unge voksne og voksne spillere (selv om spill med mer barnevennlig og mer voksent innhold finnes på alle tre produsenters konsoller). Sony og Microsoft har vært pådrivere for mer og mer avansert maskinvare for hver ny konsoll, mens Nintendo har prioritert å skille seg fra konkurrentene med unike måter å spille på, som bevegelseskontrollerne til Wii-konsollen, og Switch-konsollen som fungerer som kombinert håndholdt konsoll og hjemmekonsoll.

Sonys og Microsofts konsoller har vært teknologisk ganske like. Dette er en fordel for mange spillutviklere, fordi de da kan utgi det samme spillet på flere plattformer og nå et større publikum. Dette har vært vanskeligere på Nintendos konsoller fordi de ofte har skilt seg fra de andre. Det har for eksempel ført til at utviklere enten har laget en egen versjon av spill for Nintendos konsoller i tillegg

(som koster spillsekskapene penger og ressurser), eller de har valgt å ikke utgi spillet på konsollen i det hele tatt. Til gjengjeld har flere utviklere heller fokusert på å lage unike spill til Nintendos konsoller.

Spillutvikling som medieproduksjon

Spillutvikling er medieproduksjon, og dermed er spillindustrien også preget av hva som kjennetegner medieproduksjonsindustrien ellers: arbeidsdeling, effektivitetshensyn og hensyn til økonomisk fortjeneste. Alt dette virker regulerende.² Her er det relevant å trekke inn *utgiveren* for å forstå hvordan dette preger spillindustrien. Det er spillsekskaper som utvikler spillene, men det er vanligvis større utgiverselskaper som bestiller og/eller betaler for utviklingen. De tre store konsollprodusentene Nintendo, Sony og Microsoft er både spillsekskaper og utgivere. Electronic Arts, Ubisoft og Square Enix er eksempler på utgivere som ikke tilhører konsollprodusentene, men som utgir spill fra egne og andre spillsekskaper på konsoll og PC.

Utgiveren har mye makt i spillutviklingen. Utgiverne kan komme med spesielle krav eller føringer til spillsekskapene fordi de bærer det økonomiske ansvaret. Utgiverrollen i spill kan sammenlignes med rollen til film- og TV-produsenter, redaktører og forlag. Utgivere er gjerne kjent eller beryktet for ikke å være særlig villige til å ta risiko. Spillutvikling er dyrt (og blir stadig dyrere), og det er vanskelig å oppnå kommersiell suksess. Utgivere forventes vanligvis å betale for utviklingen på forhånd, og det er dermed utgiveren som er ansvarlig for og må bære eventuelt økonomisk tap. Det er derfor mye fokus på *forutsigbarhet* i spillutvikling: Innhold, sjangre og spillmekanikker man vet selger godt er ofte trygge valg og blir prioritert. Dette kan føre til store uenigheter mellom utgivere og spillsekskaper, hvor mye potensiell innovasjon og videreutvikling kan begrenses eller stanses av økonomiske hensyn.

Indieutviklere (fra «independent developers»; uavhengige utviklere) blir en stadig viktigere del av spillindustrien. Økt tilgang til både gratis og betalt programvare, designutdanninger og kurs, samt flere muligheter til å publisere egne spill, gjør at mange enkeltpersoner og små grupper satser på en spillutviklingskarriere. Indieutviklere regnes som uavhengige fordi de ikke eies av et større spill- eller utgiverselskap, og de er typisk heller ikke gitt oppdrag fra utgiverselskap. Indieutviklere er i større grad friere til å utvikle egne ideer uten innblanding fra en utgiver. Samtidig fører dette til at indieutviklere mangler den økonomiske støtten som utgiverselskap tilbyr, og de må ofte søke finansiering selv fra ulike private og offentlige instanser.

Indieutviklere får ofte finansiering via «crowdfunding», altså at interesserte spillere donerer penger til utviklingen. De får gjerne ulike goder tilbake, som eksklusivt ekstrainnhold og navnet sitt i rulleteksten. Indiespill er vanligvis mindre og kortere enn spillene fra de store sekskapene, og fokuserer gjerne på unike spillmekanikker, eksperimenter med eldre og nyere stilarter og personlige fortellinger og erfaringer. Indiespill har i lang tid floreret på den digitale distribusjonsplattformen Steam og har dermed i stor grad vært knyttet til PC.

I senere år har vi sett at store sekskaper og konsollprodusenter også ønsker å løfte frem indieutviklere. Nintendo, Sony og Microsoft har alle åpnet for indiespill på sine konsoller (via konsollenes digitale butikkjenester) og tilbyr ulike utgivelsesavtaler med indieutviklere. Mange indiespill tas inn i varmen av de store produsentene, men produsentene vil da ha definisjonsmakt på hvilke typer spill de mener er passende å utgi på deres konsoller.

² Gripsrud, J. (2015). *Mediekultur, mediesamfunn*. 5. utg. Oslo: Universitetsforlaget.

Digital distribusjon har gitt spillindustrien gode muligheter til å jobbe videre med et spill etter utgivelse. Før var dataspill i stor grad sluttprodukter fra de havnet til salg i butikkene, men gjennom digitale distribusjonsløsninger på PC og spillkonsoller kan de nå oppdateres jevnlig med både gratis og betalt innhold, justeringer og feilrettinger. Dette er fleksibelt og fordelaktig for både utviklere og spillere, men det har også fått konsekvenser for varehandelen. Den amerikanske butikkjeden GameStop har stengt alle sine butikker i Norden grunnet kraftig nedgang i salg av fysiske spill. Denne utviklingen ser vi også for butikker som har basert seg på å selge film og musikk. Digitaliseringens fremgang har gjort det mye vanskeligere å være en dedikert spillbutikk, og det fysiske spillsalget overlates i stor grad til de store elektronikkjedene. Spillsalg skjer nå gjerne i nettbutikker eller på konsollenes egne butikkløsninger. Butikkløsningene kan være veldig praktisk for forbrukeren, men det har også oppstått konflikter med butikkenes egne sentraliserte retningslinjer og forbrukerkjøpslover og forbrukerrettigheter i ulike land.

Spillutvikling er ofte krevende og uforutsigbart arbeid, og strenge budsjett- og tidsrammer kan føre til urimelige arbeidsforhold. De senere årene har vi sett en økt bevisstgjøring rundt og kritikk av spillindustriens «crunch-kultur». Crunch refererer til hvordan man øker arbeidsinnsatsen mot slutten av et prosjekt når man ser at den originale planen eller innsatsen ikke får prosjektet ferdig i tide. Det er (ofte ubetalt) overtidsarbeid. I spillindustrien, særlig i store produksjoner, har overdreven crunching blitt et problem. Arbeidsuker kan plutselig øke til 70+ arbeidstimer, avhengig av hva landets arbeidsmiljølover tillater (USA har for eksempel ikke like strenge begrensninger på arbeidstid som mange europeiske land). Flere utviklere må forsake sosiale og andre forpliktelser i crunch-perioden, og det skremmer bort mange fra å velge spillutvikling som karrierevei.³

Verre er det at crunch i flere tilfeller har blitt normen eller forventet, og at noen utviklere planlegger crunch inn i prosjektet før det i det hele tatt har startet. Kritikken mot crunch rettes typisk mot produsenter og dårlig prosjektledelse, og det er tydelig behov for endring i bedriftskulturen for å kunne skape bedre arbeidsforhold for utviklere.

Spillindustrien har vært og er fortsatt mannsdominert. Dette har blant annet fått konsekvenser for jobbkulturen i spillindustrien, og for hva slags type spill, innhold, teknologi og publikum som har blitt prioritert. Denne problematikken har blitt belyst i noen år nå, og spillindustrien jobber med ulike mangfoldstiltak og initiativer for å rekruttere og inkludere kvinner og personer med minoritetsbakgrunn.

Spillindustrien er i endring, men endringen skjer sakte. IGDA (International Game Developers Association) rapporterte i 2019 at det er menn (71 %) og hvite (69 %) som utgjør majoriteten i dagens spillindustri, og de klart fleste er heterofile. Kvinner utgjør bare en fjerdedel av industriens ansatte og utviklere (24 %). IGDA's tall viser likevel at industrien blir mer mangfoldig, og at andelen kvinner, ikke-hvite og ikke-heterofile øker. Hele 83 % oppgir at mangfold på arbeidsplassen er viktig, og 85 % sier at mangfold i spillindustrien er viktig.⁴ Det gjenstår å se i hvilken grad og hvordan disse holdningene overføres til praksis. En mer mangfoldig og inkluderende spillindustri kan gi bedre arbeidsmiljø, mer

³ Hør f.eks. innslaget *När drömjobbet blir en mardröm* i Sveriges Radio P3 Spel:

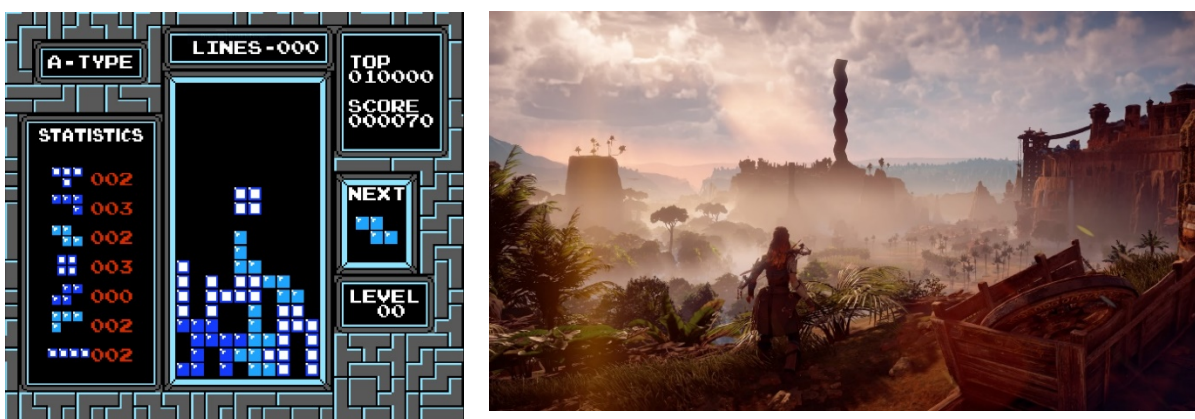
<https://sverigesradio.se/avsnitt/1370237>

⁴ <https://igda.org/dss/>

mangfoldige produkter og et større og bredere publikum. Det er den veien spillindustrien går, sakte, men (forhåpentligvis) sikkert.

Spilletets estetikk

Hva kjennetegner dataspill som medium? Først og fremst er dataspill et veldig fleksibelt medium. Som både uttrykksform og interaksjonsform kombinerer spill mange forskjellige aktiviteter, audiovisuelle stilarter og fortellingsteknikker. Spill henter inspirasjon fra andre medier og utvikler egne uttrykk og konvensjoner. Spilltilbudet er variert, og selv om alle dataspill tilbyr spilling som den sentrale aktiviteten, er det så mange spill som ser så forskjellige ut og gjør så forskjellige ting, at det kan bli vanskelig å snakke om fellestrekk eller om dataspill som et enhetlig medium. Både det klassiske puzzlespillet *Tetris* og det moderne action-rollespillet *Horizon Zero Dawn* er dataspill, men representerer ganske forskjellige uttrykksformer.



Figur 11.1: *Tetris* (1989, Nintendo) og *Horizon Zero Dawn* (2017, Guerrilla Games & Sony Computer Entertainment) hører begge til dataspillfamilien, men representerer svært forskjellige uttrykks- og interaksjonsformer.

Et godt utgangspunkt for bedre å forstå dataspillenes kjennetegn er spillforsker Espen Aarseths poeng om at det vi kaller dataspill, ikke bare er *spill*, de er først og fremst kompleks programvare som kan emulere et hvilket som helst medium og simulere for eksempel brettspill og sport.⁵ Spillaktiviteten er åpenbart sentral og grunnleggende, men selve spillingen er del av en større sammensetning av ulike deler. Som programvare har dataspill en unik fleksibilitet og legger til rette for kombinasjoner og variasjoner vi ikke finner (eller forventer å finne) på samme måte i litteratur, film og TV.

Dataspill hører til det Aarseth har kalt *ergodisk litteratur*.⁶ Begrepet *ergodisk* er hentet fra gresk (*ergon*, arbeid/prosjekt og *hodos*, vei/kurs) og viser til verker som krever ikke-triviell fysisk innsats av brukeren. Uttrykksformer som bok, film og TV krever en triviell fysisk innsats, som å bevege øynene, bla sider i en bok eller slå på et apparat. Dataspill, derimot, krever også at brukeren må interagere jevnlig med verket, og i mange tilfeller utvise gode ferdigheter for å komme seg videre. Man må ikke være teknisk flink for å kunne ta seg videre til neste side i en bok eller se hva som skjer videre i en film. En film nekter ikke seeren å se videre hvis hen ikke forstår handlingen. Dataspill kan nekte spilleren å

⁵ Aarseth, E. (2012). *A Narrative Theory of Games*. FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games.

⁶ Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

komme seg videre hvis hen ikke klarer å gjennomføre utfordringene som spillet gir. Kravene til spillerens kompetanse varierer fra spill til spill, og det betyr ikke at alle spill er vanskelige eller kompliserte, men dataspill er avhengig av spillerens kontinuerlige og vellykkede manøvrering av kontrollsystemer og spillinnhold for at verket skal utfolde seg.

Å tilby utfordringer for spillerne har vært et premiss for dataspill i lang tid, men med ulik hensikt. Arkadespillene fra 1970-tallet var ofte veldig enkle spill med få interaksjoner, men ga spilleren ulike ulemper (for eksempel at man dør hvis man blir truffet én gang eller at det blir vanskeligere jo lenger man kommer) for å sørge for at spilleren forsyner maskinen med småmynter for å spille videre. Flere av disse arkadekonvensjonene ble med inn i de tidlige konsollspillene. Ting som ekstraliv, begrensede «continues» og å starte fra begynnelsen av spillet ved hver oppstart er eksempler på hvordan spillutviklere har lagt inn begrensninger for at spillene skal by på utfordringer og vare lenger.

Mange eldre spill kan oppleves som lite tilgivende eller lite brukervennlige, særlig vurdert etter dagens standarder. For mange spillere ligger det nettopp en mestringsfølelse i å overkomme disse utfordringene, og det er nok manges motivasjon for å spille dataspill, men det gjør at også mange velger bort spill fordi de ikke ønsker eller klarer dem. Slik sett kan nok dataspill virke ekskluderende for mange.

Med årene har dataspill blitt mer og mer tilgjengelige og fleksible på dette punktet. I dag er det vanlig at spill jevnlig lagrer progresjonen og man kan starte fra der man forlot spillet eller tapte. Mange spill tilbyr også spilleren å velge vanskelighetsgrad selv eller gjøre andre tilgjengelighetsinnstillinger. Flere storspill tilbyr også «fortellingsmodus» for spillere som primært er interessert i å oppleve spillets fortelling og mindre interessert i utfordringene. Det ergodiske er fremdeles det sentrale elementet ved dataspill, men i mye mer fleksible former.

Regelstyring og sjanger i spill

Et annet vesentlig spilleestetisk trekk er at dataspill er regelbaserte/regelstyrte. Dette er noe dataspill deler med for eksempel brettspill og sport. Brettspill, sport og dataspill er basert på ulike regler som spillerne må følge for å kunne gjøre akkurat den aktiviteten (riktig). Der hvor brettspill og sport er avhengig av at det er spillerne selv (og observatører) som sørger for å følge og overholde reglene, håndhever dataspill reglene selv. Siden dataspill er programvare, er aktivitetene mye mer begrenset til hva som er programmert inn av mulige handlinger og konsekvenser. Dataspill har programmerte regler for hvilke handlinger som belønnes og straffes, hvordan man vinner og taper, og for egenskapene til og samspillet mellom ulike elementer. De programmerte reglene kalles for *spillmekanikker* og er viktige fordi de styrer hvordan spillverdenen og innholdet oppfører seg, og de muliggjør spillingen.

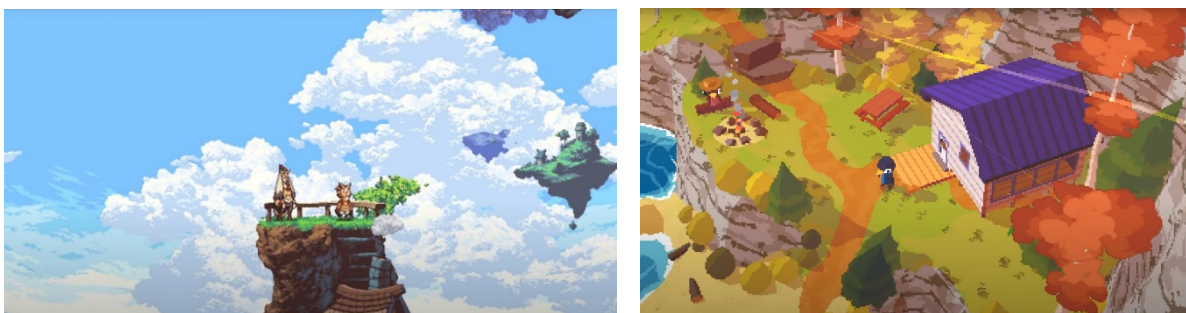
Kjernemekanikker er de mest sentrale og vesentlige mekanikkene i et spill. I mange *Super Mario*-spill er løping og hopping eksempler på kjernemekanikker. En viktig del av å spille er å lære seg disse reglene og mekanikkene. Spillere eksperimenterer gjerne med måter å omgå spillmekanikkens begrensninger på, eller bruker dem på kreative måter til egen fordel eller for å skape egne utfordringer. Spillverdenene, selv om de ofte ligner på realistiske og fiktive verdener i andre medier, er primært utformet og tilpasset spillmekanikkene og hva slags aktiviteter spilleren skal utføre. Spillverdener skal først og fremst støtte spillingen, ikke fortellings- eller fiksjonskonvensjoner.

Sjanger defineres og uttrykkes på unike måter i spill, som skiller seg fra andre audiovisuelle medier. Roman- og filmsjanger som science fiction, fantasy og drama baserer seg på en del estetiske og tematiske fellestrekk. Disse finner vi også igjen i dataspill, men det å kalle et spill for et fantasyspill eller dramaspill sier lite om spilleaktivitetene. Det er interaksjonene, handlingene og aktivitetene som kjennetegner spillsjanger. Action-spill er kanskje den vanligste og mest utbredte sjangeren. I slike spill er det viktig med god øye/hånd-koordinasjon og rask reaksjonsevne for å klare utfordringene, som typisk kommer i form av fysiske konfrontasjoner og landskapsnavigering. I adventure-spill handler det heller om å ta seg god tid til å utforske spillverdenen og dens gåter. Spillerens gåteløsningsevner er her vanligvis viktigere enn tekniske ferdigheter.

I strategispill ligger fokuset først og fremst på strategisk ressursforvaltning og planlegging, enten spilleren har ansvar for en fornøylespark, et sykehus, en by eller en nasjon i middelalderen. I rollespill legger man ofte ut på et stort eventyr med forskjellige karakterer og fordyper seg i verdens historie. Simulasjonsspill etterligner virkelige aktiviteter på mer eller mindre realistisk vis, som bilkjøring, flying og sport. Det finnes mange flere sjanger, og det er vanlig at spill blander ulike sjangertrekk. Action-adventure er for eksempel en veldig vanlig kombinasjon hvor både tekniske ferdigheter og utforskning og gåteløsning er viktige momenter.

Audiovisuelle uttrykksformer

Dataspill har utviklet egne audiovisuelle uttrykksformer og konvensjoner. Spillgrafikk blir stadig mer avansert, og dagens dataspill kan fremstille ganske fotorealistiske og detaljerte karakterer og verdener. 3D-grafikk ble industristandarden i løpet av 1990-tallet, men eldre uttrykksformer som pikselgrafikk, todimensjonale perspektiver og chipmusikk lever i beste velgående. Det som en gang var uttrykksformer hovedsakelig basert på datateknologiens begrensninger (og hvordan man kreativt kom seg rundt dem) har blitt egne estetiske uttrykksformer og spillmekanikker som kan kombineres og videreutvikles med nyere konvensjoner og teknologiske muligheter. Dataspill er også et musikalsk medium. Mye av spilleaktivitetene foregår uten fortellerstemmer og dialog, så lyd og musikk blir ekstra viktig for å formidle stemninger og tematiske sammenhenger.



Figur 11.2: Moderne spill med retroinspirert estetikk: Owlboy (2016, D-Pad Studio) og A Short Hike (2019, Adam Robison-Yu).

Dataspill tilbyr unike måter å oppleve fortellinger på, herunder å be spilleren om å ta visse valg for å styre fortellingen videre. Det kan handle om responser, personlighet og relasjoner som spillerkarakteren skal ha. Mange fortellingsvalg har en moralsk side hvor spilleren må ta stilling til noe. Dette kan få konsekvenser, som for eksempel at veier og steder åpnes og låses, karakterer dør, overlever eller forlater spillerkarakterens side, eller konflikter løses på heldige eller uheldige måter. Dette kan også påvirke hvordan spillet utfolder seg videre og slutter.

En annen måte er å formidle fortellinger (implisitt) gjennom landskapet. *Metroid*-serien, *Dark Souls*-serien og *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* er eksempler på spill som ikke har veldig mye direkte tradisjonell historiefortelling gjennom dialog og filmsekvenser, men som legger mye fokus på de store verdenene og lokasjonene. Spilleren kan utforske landskapet og må ofte selv reflektere rundt hva steder og bygninger formidler om hva som har skjedd i disse verdenene.



Figur 11.3: En stor og åpen verden i *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017, Nintendo), hvor mye av historiefortellingen skjer gjennom å utforske landskapet.

Spill som kulturfenomen

Dataspilling er i stor grad en sosial aktivitet og interesse, og det finnes levende og engasjerende spillkulturer. Å spille sammen med andre har vært sentralt fra de tidligste dataspillene. På spillkonsollene har dette ofte skjedd gjennom lokal flerspilling, mens på PC har man i lengre tid kunnet spille sammen med andre over internett. Bredbåndsteknologien og det at konsollene tilrettelegger for onlinespilling, har ført til at mange flere spiller sammen, både for å samarbeide og konkurrere med hverandre.

I store onlinespill som *World of Warcraft* og *Final Fantasy XIV* er det vanlig at spillerne danner egne minisamfunn inne i spillet. Dette kalles gjerne «guilds», «clans», «free companies» eller noe annet tilpasset det aktuelle spilluniverset. Spillene tilbyr typisk verktøy til å lage slike mikrosamfunn, som for eksempel egne chatkanaler og ulike bonuser for spillere tilknyttet en slik gruppe. Det er også vanlig at minisamfunn oppretter egne nettsider og tar i bruk eksterne tjenester som Discord for muligheten til stemmechat. Minisamfunn har mange forskjellige mål og hensikter. Mange er av «casual»-typen, som fungerer mer som et sosialt samlingspunkt for ulike spillere og hvor de kan hjelpe hverandre; noen minisamfunn er spesielt dedikert til å hjelpe nye spillere, mens andre er «end game»-fokuseret, noe som betyr at de prioriterer spillets vanskeligste utfordringer og å få tak i det beste utstyret.

Som med alle andre typer menneskelige samfunn så vil det også være ulike krav og forventninger til medlemmenes oppførsel og deltagelse, og det kan gjerne oppstå ulike maktstrukturer og rangordninger. I «casual»-samfunn er det nok løsere krav til hva medlemmene skal bidra med (hvis noe), mens i «end game»-samfunn er det vanlig at deltagerne jevnlig må møte opp til avtalte aktiviteter og være veldig kompetente i både samarbeid og spillmekanikker.



Figur 11.4: Her samarbeider mange spillere (inkludert meg selv) for å klare en stor spillutfordring i *Final Fantasy XIV* (2010–, Square Enix).

Spilling med andre på nett kan være veldig spennende og underholdende, men vi vet også at spillkulturen har hatt og har ulike problemer med inklusjon. Siden dataspill og gaming i lang tid har vært konstruert som en primært heterofil mannlig interesse og aktivitet, så har kvinner, skeive og andre som ikke har blitt regnet som gamere, blitt møtt med andre holdninger i spillkulturen. I onlinespill opplever kvinner ofte uønsket romantisk eller seksuell oppmerksomhet fra menn, deres spillferdigheter kan vurderes ekstra kritisk fordi de er kvinner, eller de kan oppleve å høre at de er «gode til jente å være». Flere kvinner velger for eksempel å gi karakteren sin et kjønnsnøytralt navn for å skjule sin egen kjønnsidentitet for andre spillere, og noen velger heller å spille bakgrunns-/støtteroller (for eksempel «healer») for ikke å tiltrekke seg ekstra oppmerksomhet.⁷ «Gay»/«homo» og lignende begreper brukes som nedsettende begreper eller skjellsord av noen spillere. Både spillindustrien og spillerne har et ansvar for å sørge at online spilling er inkluderende og at man ikke skal måtte gjemme kjønnsidentitet, legning eller etnisitet for å bli tatt på alvor eller for å unngå negative reaksjoner knyttet til sin person.

⁷ Se f.eks. Ask, K., Svendsen, S.H.B., & Karlstrøm, H. (2016). *Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill*. Norsk medietidsskrift, 23(1), og Arneberg, E.J. & Hegna, K. (2018). *Virtuelle grenseutfordringer. Symbolske grenser i spill i The League of Legends*. Norsk sosiologisk tidsskrift, 2(3).

Spillerengasjement og kreativitet

Kulturen rundt dataspill og gaming er i stor grad en gjennomgående hjelpsom og kreativ kultur. Før internetts inntog i folks hjem var spillblader spillernes hovedkilde for informasjon, og spillere sendte jevnlig inn sine tips og forslag til ulike spill for å hjelpe andre. På internett er det nok av nettsider og fora hvor folk laster opp sine guider til ulike spill. Den velkjente nettsiden GameFAQs er et godt eksempel. GameFAQs ble grunnlagt i 1995 og er fortsatt i drift. Her skriver brukerne detaljerte gjennomganger til spill, og mange lager også tekstguider til spesifikke deler eller skisserer alternative opplegg og løsninger.

Mange spill og spillserier har egne brukeropprettede wiki-sider hvor brukerne lager databaser over alt relevant innhold. YouTube har blitt et populært nettsted for dataspillrelatert innhold. Brukere lager audiovisuelle guider, eller tilbyr kommenterte og ukommenterte gjennomspillinger av hele eller deler av spill. På YouTube har vi også sett fremveksten av underholdningssjangeren «Let's Play». Dette handler om å se på andre spille, gjerne med komiske og/eller kritiske intensjoner, for eksempel gjennom at brukeren ikke er spesielt god i spillet, at hen gjør ting feil med vilje eller at spillet ikke er så veldig bra.

Strømming av spilling på tjenester som Twitch brukes også til veldedige formål. Games Done Quick er et selskap som organiserer ulike spillmaratoner. Et spillmaraton handler om å fullføre mange spill så raskt og effektivt som mulig for et publikum, som da kan donere penger for innsatsen. Dette er noe som engasjerer veldig. I 2020 samlet GDQ inn 2,3 millioner dollar til Leger Uten Grenser gjennom «Summer Games Done Quick», mens i 2021 har de så langt samlet inn 2,75 millioner dollar til Prevent Cancer Foundation gjennom «Awesome Games Done Quick».⁸

Modding (modifisering) av spill og fanbaserte spill er et særlig interessant og kontroversielt område. Modding handler om brukerendringer av mindre eller større deler av spill (særlig PC-spill), for eksempel å gi karakterer eller lokasjoner et nytt utseende, lage gjenstander som ikke finnes i spillet opprinnelig, eller nye måter å spille på. Mange gjør dette fordi de er glad i spillet og vil lage sin egen vri på det og dele med andre, og flere bruker modding for å forbedre designevner og teknisk kompetanse. Flere utviklere støtter modding aktivt eller tillater praksisen fordi det skaper ekstra engasjement rundt et spill, og det er ofte bare snakk om lokale endringer på brukerens maskin. Det endrer ikke produktet permanent for en selv eller andre.

Det er mye mer kontroversielt å lage fanbaserte spill som tar utgangspunkt i eksisterende spillressurser og åndsverk. Dette kan ofte bli møtt med ordrer om å opphøre aktiviteten og fjerne innholdet fra nettet. Nintendo er kjent for å være særlig strenge på dette, mens deres tidligere konsollkonkurrent Sega har en veldig åpen holdning. En stor utfordring for brukere er mangelen på tydelige retningslinjer. Noen utviklere sier ja, noen utviklere tilbyr til og med ressurser for spillere som ønsker å modifisere spill, mens andre sier strengt nei og aktivt etterfølger brukere som publiserer mods og fanbasert innhold. Flere aktører etterlyser en enhetlig industripolitikk på dette området. Slike kreative brukeraktiviteter er en viktig del av spill- og internettkulturen og kommer til å fortsette, enten spillindustrien vil eller ikke.

E-sport (elektronisk sport) er et spennende og mangfoldig fenomen som blir stadig mer utbredt og populært. Konkurransespilling er ikke noe nytt, men det er først på slutten av 1990-tallet at vi ser

⁸ <https://gamesdonequick.com/>

utviklingen av det som ligner på dagens e-sport. E-sport har vært stort særlig i Asia og USA og har de senere årene vokst frem også i Europa, inkludert i Norge. E-sportsarrangementer foregår i dag både som store arenaturneringer med live-publikum og via strømmetjenester som Twitch, og de tiltrekker seg årlig flere hundre millioner seere fra hele verden. De største internasjonale turneringene tilbyr også flere hundre millioner kroner i pengepremier. E-sport blir nå omtalt i store aviser, og i Norge sendes også noe e-sport på riksdekkende TV. I Norge har vi en egen e-sportsliga som konkurrerer i flere forskjellige spill.

Spillene som brukes i e-sport, er vanligvis kommersielle spill som ikke primært er laget for e-sportsformål. E-sport skiller seg her tydelig fra mange andre sporter ved at aktivitetene foregår i andre selskapers åndsverk. Det er stor variasjon i spilltitler og sjangre som brukes. Noen av de mest populære og største sjangrene i ligaspill er «multiplayer online battle arena»-spill (MOBA) og skytespill, og de inkluderer titler som *League of Legends*, *Dota 2*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Fortnite* og *Call of Duty*. I Norge er også kortspillet *Hearthstone* og fotball- og bilspillshybriden *Rocket League* populære. Andre spill som brukes i e-sport, inkluderer *FIFA*, *Super Smash Bros. Melee* og *Pokémon*.

Det er få grenser for hva slags dataspill som kan spilles på profesjonelt konkurransenivå. I e-sport har spillerne selv stor definisjonsmakt over hva som er viktige og interessante konkurransespill. Det er ikke spillutviklere eller utgivere som bestemmer at et spill skal bli en e-sport, men det er viktig at de støtter spillene gjennom for eksempel oppdateringer, markedsføring eller ved å arrangere eller bidra i konkurranser.

E-sport er ennå ikke institusjonalisert på samme måte som andre sporter, og det er fortsatt diskusjoner om hvorvidt e-sport regnes som sport eller ikke. Vi ser uansett at e-sport begynner å ligne mer og mer på institusjonalisert sport. Det finnes i dag flere forbund, organisasjoner og ligaer som administrerer konkurranser, lag og spilltitler.

Det er i stor grad spillerne selv som må finne sammen og danne lag, trene hardt og forsøke å kvalifisere seg til konkurranser og eventuelt ligaspill. Profesjonelle lag har vanligvis egne trenere og treningsopplegg.⁹ Lag må typisk også skaffe seg kommersielle sponsorer. Det kreves ikke noen formell utdanning for å bli e-sportsutøver, men det dukker nå opp ulike e-sportslinjer og -fag i videregående skoler, på folkehøgskoler og i høyere utdanning. Denne utviklingen vil nok kunne hjelpe godt med å legitimere e-sport som sport og som karrierevei, og hjelpe flere på vei mot en potensiell profesjonell karriere. Det blir også interessant å se utviklingen og diskusjonene i e-sport når flere institusjonelle krefter og utdanningsinstitusjoner får mer innflytelse på et fenomen som til nå i stor grad har vært spiller- og spillindustridrevet.

Avslutning

Det er viktig at vi innser den store plassen dataspill og gaming i alle sine forskjellige former faktisk har i dagens samfunn. Det er også viktig at vi tar på alvor alle utviklingstrekkene og aktørene vi står overfor, og måtene disse er med på å forme hverdagen vår på. Dataspill er ikke lenger noen nisje eller subkultur, men en viktig og vanlig del av veldig mange menneskers liv. Å spille dataspill er helt normalt, og det kan være lurt å huske på dette når samfunnsdebatten tidvis virker mest opptatt av å være bekymret for avhengighet og skadelig mediepåvirkning.

⁹ <https://www.gamer.no/artikler/feature-slik-trener-profesjonelle-e-sportutovere/434078>

Dataspill har blitt noe mye mer enn «lek og moro», og meningen med artikkelen har vært å hjelpe leseren til å forstå hvordan dette faktisk er med på å forme – og speile – vår kultur og vårt liv. Nå er også dataspill Norges største kultureksport,¹⁰ så det er mange gode grunner til å tro at dataspill bare kommer til å bli viktigere og viktigere.

¹⁰ <https://www.pressfire.no/artikkel/dataspill-er-n-norges-strste-kunst-og-kultureksport>