



Print forside

Eksamensopgave Suppleringsfag i Multimedier (2007-studieordning)

Eksaminator: Søren Pold

Afleveringsdato: 29/10/2008

Censor (udfyldes af sekretariatet):

Multimedieprogrammering, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Interaktionsprogrammering, intern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Hypermedier og web, intern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Multimedieæstetik, ekstern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Perspektiver på multimedier, intern best./ikke-best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Menneske-maskine interaktion, ekstern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Valgfrit emne, intern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Bachelorprojekt, ekstern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)

Fag på suppleringsuddannelsen:

Selvstuderet emne

Opgavens anslag: 30.151

Afleveret af:

Årskort: 20.061.647 Navn: Søren Emil Andersen

Årskort: 20.030.605 Navn: Nicki Thomas Hansen

Årskort: Navn:

Årskort: Navn:

Må eksaminators eksemplar af eksamensopgaven gøres til genstand for udlån?

JA

NEJ

Nicki T. Hansen & Søren E. Andersen

Realisme i Spil

"This is not 'Nam. This is bowling. There are rules!"

Indholdsfortegnelse

Introduktion	3
Intern Kongruens	4
Leg (play)	4
Spil (games)	5
Mød Melvin og Vorthos	5
Vorthos	6
Melvin	6
I like rules	7
Regler	8
Forbedring gennem øvelse	8
Sværhedsgrader	10
Når HUD'en forsvinder	10
Mediering	11
Konklusion	13

Antal tegn: 30.151

Søren er ansvarlig for side 1-6, og Nicki er ansvarlig for 7-12.

Introduktion

Vi må i vores behandling af spil hele tiden holde os for øje, at det vigtigste ved spillet er underholdningsværdien, og ikke nødvendigvis en høj grad af realisme. Realismen kan hjælpe på underholdningsværdien, men kun til et vist punkt. Rigtig krig er jo ikke sjovt at deltage i; det er hårdt og træls og fuldt af traumatiserende død og ødelæggelse. Det gælder således om at finde et balancepunkt mellem tilstrækkelig realisme til at man kan fordybe sig i spiluniverset, men samtidig tilstrækkeligt med abstraktion til at det er tilgængeligt for almindelige mennesker, der ikke er trænede soldater eller racerførere osv., men bare gerne vil underholdes. Dette gøres traditionelt i spil ved at implementere regler for hvordan man "vinder", der ikke nødvendigvis har meget med virkeligheden at gøre. Desuden er der konventioner, såsom at gemme og loade et spil, der ikke på nogen måde er realistisk, men er nødvendige fra et praktisk og underholdningsmæssigt synspunkt. Der findes spil overalt i spektret mellem regler og simulation, fra syvskabale der ikke kan siges at foregå i et "univers" på nogen meningsfuld måde, men udelukkende er manipulation af symboler efter et system af regler, til flysimulatorer som man ikke kan "vinde", men udelukkende er en genskabelse af et univers, uden spil-regler. Denne påstand om et spektrum af spil mellem abstraktion og repræsentation er dog blevet kritiseret; spilforsker David Parlett argumenterer imod en sådan skelnen ved at mene at spilleres oplevelser af spil er så subjektive, at et givent spil ikke kan placeres på spektret på en objektiv måde (Juul, 2005, s. 130) – en spiller vil leve sig ind i spilverdenen, mens en anden vil se bort fra al "pynten" og tilgå spillet udelukkende som et system af regler. Vi vil senere gå nærmere ind på dette senere i kapitlet "mød Melvin og Vorthos"; det afhænger af spillerens forestillingsevne og spilleniveau.

Et spil som skak kan udmærket illustrere problemstillingen: det repræsenterer en verden hvor der er en konflikt mellem to hære eller kongedømmer, men spillets regler kan ikke forklares som repræsentationer af hændelser i en sådan verden – brikernes bevægelser er arbitrære, og ikke en naturlig følge af den verden det skulle foregå i.¹

I det følgende vil vi fokusere på forskellige virkemidler i spil, som vi mener forstærker enten muligheden for fordybelse, eller muligheden for abstraktion. Motivationen for at kunne fordybe sig i en spilverden er klar nok, men motivationen for at have en høj grad af abstraktion kræver en lidt nærmere forklaring. Til dette formål vil vi diskutere to perspektiver omkring grunden til at abstraktion, i kapitlet "mød melvin og vorthos"; underholdningsværdi ud fra nydelse ved at navigere et system af regler, og underholdningsværdi ud fra tilgængelighed til ellers utilgængelige situationer.

I vores behandling af realisme i spil har vi kigget nærmere på de følgende elementer:

De verdener som spillene repræsenterer, og deres interne logik eller "naturlove" har stor betydning for om spilleren kan indleve sig i universet. Denne problemstilling vil vi behandle i det

¹ Denne type spilverdener klassificerer Jesper Juul "incoherent world game" (Juul 2005, s. 132)

umiddelbart følgende kapitel "intern kongruens". Dernæst vil vi inddrage nogle psykografiske profiler, som en af skaberne af kortspillet *Magic: The Gathering* har udarbejdet. Disse profiler sætter os i stand til arbejde med forskellige individers subjektive spiloplevelser på en håndgribelig måde. Vi kigger nærmere på brugen af Heads-Up-Displays (HUD) i spil og hvordan de influerer spillerens oplevelse af realisme i spil. Vi vil inddrage artiklen *Death of the HUD*, og give eksempler på spil der med fordel sammensmelter HUD-informationen med spilverdenen. Vi vil til slut kigge nærmere på, hvordan spillere interagerer med computerspils underliggende mekanik og hvordan spillet repræsenterer sig selv i interfacelag.

Intern Kongruens

Det er en alment accepteret holdning at en fiktion skal være internt kongruent, for at tilskuerne kan bevare "suspension of disbelief". Dette bliver dog kritiseret af den æstetiske filosof Kendall Walton, der påpeger at tilskueren ikke tror fuldt og fast på at begivenhederne i en film eller et spil er virkelige. Samuel Coleridge, ophavsmanden til begrebet suspension of disbelief, formulerede dog originalt definitionen på en måde, der gjorde klart at den anvendte form i forbindelse med fiktion, kaldet "poetic faith", kun var én ud af flere mulige former for "overbevist-hed"².

Forskellige fiktive scenarier har forskellige betingelser der skal opfyldes, for at publikum kan føle sig overbeviste. For fiktioniseringer af historiske begivenheder gælder det for eksempel, at handlingen i fiktionen ikke må afvige alt for meget fra kilderne, da et publikum bekendt med de virkelige hændelser så vil blive forstyrret og irriteret af dissonansen. For fiktion der foregår i et fuldstændigt spekulativt univers gælder det, at et sådant univers skal have en fungerende logik, eller mytologi. Myter blev jo oprindeligt fortalt af førvidenskabelige mennesker for at forklare naturens fænomener og lovmæssigheder. I fiktive universer er disse mytologiske forklaringer ofte sande, og kan derfor betragtes som "naturlove" (for eksempel forklares magiske kræfter i fantasy-universer ofte med en magisk urkraft, som troldmænd kan tappe energi fra, og forme på forskellige måder(Grant & Clute, p 385). Hvis narrativen i den skabte verden konflikter med denne mytologi, kollapser tilskuerens mentale model af den virtuelle verden, og man kan ikke længere føle sig engageret i handlingen, fordi der ikke længere er nogen logik, og man derfor ikke kan føle nogen spænding eller mening med handlingen.

Leg (play)

På engelsk betyder ordet *play* både leg og spil og er ligeledes verbumform af disse, hvilket betyder at ordet kan have mange forskellige betydninger afhængig af konteksten. For at definere play opdeler Zimmerman betydningerne i tre forskellige kategorier, som bliver mere og mere generelle:

Den første kategori er *det formelle spil*, som foregår når man spiller et spil (game). Hvad *et spil* indebærer forklares i næste afsnit, hvorfor jeg ikke siger mere om det her. Den anden kategori er

² http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief

uformelt spil, hvilket på dansk kan forklares som den gængse opfattelse af "leg". Dette fungerer meget ligesom et spil, men er generelt mere uformel, idet at der ikke nødvendigvis er faste regler for hvordan man kan spille/lege. Man kan se forskellen ved at sammenligne det at smide en frisbee frem og tilbage med at spille Ultimate. Den sidste kategori involverer udtrykket at være "legende" (*playful*), hvor man introducerer leg i handlinger, der ikke som udgangspunkt indeholder det.

En definition af *play*, skal således indeholde alle disse tre kategorier, hvilket Zimmerman gør med følgende definition.

"Play is the free space of movement within a more rigid structure. Play exists both because of and also despite the more rigid structures of a system." (Zimmerman 2004, s. 159)

Spil (games)

Zimmerman definerer games (eller spil) mere snævert end play/leg. Definitionen er som følger:

"A game is a voluntary interactive activity in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome." (Zimmerman 2004, s. 160)

Definitionen er ultrakomprimeret, hvorfor jeg vil udpensle det nærmere. Et spil er først og fremmest frivilligt, idet at man altid selv vælger at spille. Hvis man bliver tvunget til at spille, spiller man ikke ifølge Zimmerman. Et spil er interaktivt, som her refererer til den eksplicitte interaktivitet, der blev forklaret tidligere. Endvidere indeholder et spil regler, som begrænser en spillers opførsel. Disse regler begrænser spillets rum og tid, hvorfor et spil er en undermængde af virkelighedens begrænsninger. Et spil kan for eksempel have en regel, der siger at man ikke må hoppe, men kan ikke have en regel der siger at man skal flyve, da dette ikke er muligt. På grund af disse regler opretholder et spil en afgrænsning fra den virkelige verden, hvilket betyder at spillet har en kunstighed ved sig. Alle spil indeholder en form for konflikt, som kan være imellem flere spillere eller spillet mod spilleren. Som det sidste indeholder et spil altid en form for kvantificerbart resultat, som f.eks. en slutscore.

Reglerne i et spil er faste og restriktive, men spillet (eller legen) udfolder sig i den tid og det rum som reglerne udspænder, og legen er vilkårlig og åben og på mange måder er modsætningen til reglerne. Denne sammensætning af regler og leg er et af de interessante aspekter ved et spil.

Det er let at se sammenhængen mellem Zimmermans "play" og den internt kongruente verden i et fiktivt værk. Der er i begge tilfælde en verden med en intern logik, der muliggør meningsfulde handlinger i den verden.

Mød Melvin og Vorthos

Mark Rosewater (2007) introducer i artiklen *Melvin and Vorthos* to profiler for værdsættelse, som stammer fra en analyse af Myers-Briggs personlighedstesten. Denne test benytter en skala mellem sansning og intuition, som omhandler, hvordan man opfatter verden. Baserer man sin opfattelse

på objektive empiriske beviser, som f.eks. sine sanser eller på mere subjektive kriterier, som f.eks. hvilken følelse en given ting vækkede eller hvilken umiddelbar instinktiv respons, der skabes.

"In short, what filter do you use to perceive the world (and yes, this is a scale people can fall somewhere in between)? Intellect or instinct? Your head or your heart? What you know or what you think?"³

De to profiler, Vorthos og Melvin, er personificering af ekstremerne i denne skala.

Vorthos

Vorthos er den intuitive side af opfattelsen, hvilket betyder at Vorthos' påskønnelse af en ting stammer fra hvordan tingen får ham til at *føle*. To elementer gør sig gældende her, ifølge Rosewater:

- 1) Bedømmelseskriterier er subjektive. En Vorthos er ikke nødvendigvis enig med alle andre.
- 2) Kriterier er ikke nedbrudt i mindre dele. Bedømmelsen er ikke fra de individuelle dele, men derimod det overordnede sammenspil af alle elementerne.

Vorthos kigger efter mønstre, hvilket Melvin også gør, men på en anden måde. Vorthos foretrækker sine mønstre og forbindelser som "mood and tone" i stedet for strukturen af gensidig afhængighed og logiske sammenhænge. Ting behøver ikke at have en direkte logisk forbindelse, hvis bare de *føles rigtige sammen*. Vorthos' synspunkt kan sammenlignes med impressionistiske malerier eller pointillisme – kun når man går et skridt tilbage kan man se hvad billedet egentlig forestiller. Hver del eksisterer ikke i et vakuum, men er en del af et større billede og forholdet mellem disse dele er baseret på deres relation til det overordnede billede, og Vorthos ser det hele som summen af delene. Vorthos er primært fokuseret på billeder og kreative elementer, da disse er lettere tilgængelige og er lettere at forstå uden nærmere dissektion. Danesi (2002, s. 226-227) kalder Vorthos for en "*aesthetics of emotion*".

Melvin

Hvor Vorthos er hjertet, så er Melvin hjernen. Melvin vil gerne forstå hvordan ting fungerer, og hvordan ting hænger sammen, hvilket betyder at Melvin intellektuelt dissekerer hvert enkel del han analyserer, for at undersøge reglerne, der underbygger en tings eksistens. Melvin ser ikke på det store hele eller på hvordan en ting føles, men nærmere på objektive empiriske beviser, som kan analyseres udefra. Modsat Vorthos, er Melvin meget interesseret i reglerne, der holder et spil sammen.

"Rules create structure and allow things to make sense."⁴

Melvin analyserer enkeltdele som stykker af et hele, hvilket adskiller sig fra Vorthos ved at han gerne vil forstå funktionen af hver del og hvilken rolle hver del spiller, således at han kan gennemskue, hvorfor en given feature er inkluderet i spillet eller værket. Dermed ikke sagt at

³ Rosewater 2007.

⁴ Ibid.

Melvin ikke kan beundre det store hele, men han beundrer det, fordi det fungerer indenfor og på trods af reglerne og begrænsningerne. Melvin kan godt lide de ting, der har en stærk struktur og funktionalitet, og han kan godt lide når han kan bryde ting ned i mindre dele og forklaret. Danesi (2002, s. 226-227) kalder Melvins synspunkt for "aesthetics of the mind".

I like rules

Melvin omhandler at nyde regler, hvilket Jesper Juul (2005, s. 92) også skriver om. Juul citerer spildesigneren Sid Meier for følgende: "a game is a series of interesting choices" og han tilføjer følgende kriterier for hvad et interessant valg er:

1. No single option must be the best.
2. The options must not be equally good.
3. The player must be able to make an informed choice. (Rouse 2001, s. 27-28)

Der skal altså være flere løsninger på et givent valg, som hver skal have deres fordele og ulemper. Juul viser eksemplet med sten-saks-papir, som overholder det første og sidste punkt, men fejler punkt to. Det er komplet ligegyldigt om det er sten, saks eller papir en spiller vælger. Som Juul skriver, kan man forestille sig en variation af spillet, hvor saksen var skarp nok til at vinde over sten. Dette spil vil tabe sin værdi, da der så er et valg der altid er bedst.

Vi kan vise et eksempel på et udvidet sten-saks-papir lignende spil, som inkluderer et fjerde valg og som overholder de 3 kriterier. Vi ignorerer fiktionen i spillet, og koger det helt ned til spillets regler, som fungerer som følger:

- 1) Samme regler som sten-saks-papir, men:
- 2) Der er fire valg du kan lave: A, B, C og D
- 3) Nogle valg vinder over andre ifølge denne tabel

Valg	Tager
A	B og C
B	D
C	B
D	A

Det er tydeligt, at de ikke alle er lige stærke, men på samme tid er der ikke et valg, der altid er bedst. Hvis man regner i sandsynligheder er A det stærkeste med $\frac{2}{4} = 50\%$ vinder chance og $\frac{1}{4} = 25\%$ taber risiko, hvor B er det svageste med det modsatte (50% taber, 25% vinder). A er imidlertid ikke altid det stærkeste valg, da man som spiller, kan vælge D, som netop slår A.

Dette spil vil fungerer fint for Melvin, da man som spiller er nødt til at analysere (eller i hvert fald *kan*) de bagvedliggende regler, og det bliver således, som Poker, et spil der går ud på at lure sin modstander af. Til gengæld er der ikke mange features i dette spil, der appellerer til Vorthos, da der hverken er grafik, lyd eller anden form for fiktion omkring spillet. Man kunne argumentere for,

at det sociale spil mellem personer er det "overordnede billede" Vorthos ville nyde, men det er et søgt argument.

Regler

Alle spil har regler. Juul (2005, s. 62-67) definerer flere former for regler, som de gør sig gældende i spil. Han refererer Goffmans (1972, s. 19) irrelevans regler. Når man spiller et spil, ignorerer man mange aspekter af virkeligheden og den givne kontekst, og fokuserer på enkelte dele af konteksten. Juul omformulerer Goffmans regel til, at enhver spilregel har en *relevansregel*, som specificerer hvilke aspekter af spillet og spilkonteksten er relevant for den givne regel. Disse relevansregler er hvor spilreglerne og spilfiktionen mødes, således at en spiller kan lære at reducere informationen, der bruges til at spille. En regel skal være veldefineret for at klart vise sin relevansregel og for at vi nemt kan afgøre, hvornår reglens betingelse er opfyldt.

I et computerspil er alle regler klart og eksplicit defineret af spiludviklerne, som udvikler dem i samarbejde med testbrugere, som i første omgang er udviklerne selv, og i visse tilfælde "almindelige" spillere i åbne eller lukkede betaer. I disse spil er der en skelnen mellem hvad der er en regel der *kan* håndhæves og hvad der er en regel som spillere accepterer, da spillere mister interessen for spillet, hvis reglen ikke er tydelig – "hvorfor skete det der?"

Visse regler er ikke klart eksplicite, såsom fair play. I sport er der typisk associeret ideer om fair play, som er guidelines som spillere typisk følger. Juul snakker om tre former for fair play

- 1) Undgå fysisk skade. Selvom reglerne ikke forbyder det.
- 2) Vedligeholde fairness i tilfælde af *force majeure*. F.eks. hvis en computerspiller er nødt til at gå på toilettet, så pauses spillet.
- 3) Holde spillet interessant. Hvis en spiller er totalt overlegen, vil vedkommende give den/de andre spillere større chancer, ved at tage større risikoen for at holde spillet interessant.

Disse fair play regler er ikke faste regler, men mere guidelines, som en spiller kan vælge at følge eller ej og det indeholder tvetydighed.

Derudover er der de regler, som baserer sig på vores naturlige love, såsom tyngdekraft, som bliver brugt i mange spil i dag. Disse regler er eksempler på spils løse forbindelse med vores egen verden, og bliver approprieret efter forgodtbefindende, hvis udviklerne føler der er behov for det.

Forbedring gennem øvelse

Computerspil er en konstant indlæring af spillemetoden. Hvert spil har sin fremgangsmåde, men indenfor samme genre er der visse konventioner som går igen⁵. Dette betyder, at en spiller tillærer sig spillets konventioner og virkemåder via *trial and error* når vedkommende spiller spillet. Øvelse

⁵ I First Person Shooter spil er der f.eks. typisk WASD styring.

gør mester, som ordsproget går. Juul citerer Haider og Frensch, som lister fire typer af tilegnelse af evner:

"theories of skill acquisition generally assume that the effects of practice on task performance are due to either

- (a) qualitative changes in the effective task structure...
- (b) an increased efficiency of performing *individual* task components...
- (c) an increased efficiency in performing *sequences* of task components..
- (d) some combination of these mechanisms" (Juul 2005, s. 95)

De fire former for indlæring ved hjælp af øvelse og erfaring dækker, ifølge Haider og Frensch, alle former for erfaring. De fremsætter en teori, som dækkes af del (a), som omhandler at en spiller lærer at separere relevant information fra redundant information, således at der opstår en kvalitativ effektivisering af informationsberegning. Juul tilføjer sin egen teori, som formuleres som følgende:

"a game will demand a specific repertoire of methods (or skills) that the player has to master in order to overcome its challenges. Having mastered or completed a game, the player will have expanded his or her repertoire to include the repertoire demanded by the game." (ibid., s. 96)

En spiller har på alle givne tidspunkter et repertoire af evner og metoder til at spille et spil med og at forbedre disse, betyder at udvide og raffinere repertoireet. Spilleren bliver så at sige ændret af spillet, mens han spiller. Dette betyder også, at for at et spil er godt og vedholdende, skal det kontinuerligt komme med nye og anderledes udfordringer, som kræver at spilleren udvikler et bedre repertoire og ikke blot slår spillet med den samme rutinemæssige tilgang, da spillet så vil tabe interesse.

Hvis vil skal inddrage vores psykografiske profiler, Melvin og Vorthos, er der ofte en progression fra Vorthos til Melvin, når en spiller indlærer spillets virkemåder. Vi fjerner den ligegyldige information i spil, såsom historie, fluff og grafik, således at vi koger informationen ned til det minimale, der skal bruges for at spille. Helhedsindtrykket ofres for at forbedre spilresultaterne. Dette foregår typisk i multiplayer spil, hvor man spiller mod andre menneskelige spillere, og der ikke er en narrativ fortælling. Juul skriver:

"in a survey of *Quake III Arena* players, Retaux and Rouchier (2002) discovered that *Quake III Arena* players were initially attracted to the graphics of the game, but as they played more, they would modify the graphical settings on their machine to get higher frame rates (and thereby faster feedback) at the expense of graphical detail: **the more experienced a player was, the less the graphics mattered.**" (Ibid., s. 139, vores fremhævning)

Denne afvejning af spillets fiktion overfor spillets regler hænger sammen med Haider og Frenschs teori om informationsreduktion som indlæring. I de fleste spil gør spillere dette uden at tænke over det, men i *Quake III Arena* gør de det eksplicit ved at skifte spilindstillingerne. Hvilket bringer os til en anden spilindstilling, sværhedsgrad.

Sværhedsgrader

Flere spil (næsten alle) har indbygget flere sværhedsgrader, som gør at en spiller har en valgmulighed i hvor tilgængeligt et spil kan være. Hvor selve kontrollen af spillet sjældent ændres af denne indstilling, ændres de underliggende parametre i spillet, således at fjender bliver svagere/dummere, dine våben bliver stærkere osv. Spillets indlæringskurve kan derved ændres, sådan at en spiller kan således lære basale dele af spillet ved at fjerne andre dele – en form for præ-informationsreduktion. Hvis vi antager et FPS spil, vil den vanskeligere sværhedsgrad typisk betyde at spillet bliver mere realistisk. En spiller kan vælge mellem tilgængelighed overfor realisme og indstille spillet efter eget behov.

Når HUD'en forsvinder

En af de tydeligste måder spilreglerne manifesterer sig på i spiluniverset, er gennem HUD'en (for "Heads-Up Display", oprindeligt en del af jagerflys interface der vises på en gennemsigtig rude, så information om fjendtlige fly o.a. lægges oven på pilotens udsigt). HUDs i spil er en gammel tradition, som oftest bruges til at vise kvantitative repræsentationer af spillerens helbred, ammunition, missionsstatus og så videre. Ifølge John Manalang argumenterer i sin artikel "*Death of the HUD*", for at brugen af HUDs i computerspil er skadeligt for realismen, fordi det introducerer et lag af abstraktion mellem spilleren og spilverdenen, der ikke er en integreret del af denne verden (Manalang, 2008). Dermed bliver man hele tiden konfronteret med spillets uvirkelighed og separation fra den virkelige verden, og ydermere bliver spillets underliggende mekanismer og den arbitrære kvantificering af karaktertræk ved avataren og verdenen tydeliggjort med hårde kolde tal.

Dette er der dog flere eksempler på måder at omgå, og stadig bevare HUDens nytteværdi; i Ubisofts *Assassin's Creed*, hvor man spiller en snigmorder i 1100-tallets Jerusalem, inde i en VR-simulation i 2020'ernes New York iflg. historien, er der en internt kongruent grund til, at man kan loade og save og at der er en HUD, og andre spil-elementer. Dermed fratrækker disse elementer ikke længere fra fordybelsen i spillet, fordi de med ganske få virkemidler ændrer spillerens syn på dem. Hovedsagligt er der tale om små glitches og matrix-lignende codestream-effekter i repræsentationen af det historiske Jerusalem og i visningen af HUDen, der hele tiden minder en om at det er meningen, det skal være en VR-simulation, og dermed styrker fordybelsen i spillet, frem for at ødelægge den. Når man kommer ud af VR-simulationen og ud i det der i spillet er den "virkelige" verden, er spillerens muligheder stærkt begrænsede, blandt andet er man lukket inde i et minimalistisk laboratorium med 3-4 rum, og man har ingen mulighed for at komme til skade, og ingen mulighed for at opnå et fremskridt i handlingen, der kunne give spilleren lyst til at gemme spillet. Den begrænsede verden er således meget robust, og det er svært for spilleren at opleve et brud på illusionen, og gør desuden selv størstedelen af arbejdet med at forestille sig, hvordan denne verden ser ud, da der er meget få og tvetydige cues, der blot antyder en lidt futuristisk udgave af New York, med stærkt solskin og nøgne betonbygninger.

Et andet eksempel på integration af HUD i spilverdenens logik er *Star Wars Republic Commando*, hvor HUDen vises for spilleren som en del af avatarens hjelm. Dette mindes spilleren konstant om, idet han hele tiden er i selskab med NPC'er med samme uniform, og omridset af HUDen er magen til disses hjelme. Desuden er de mere komplicerede interaktioner med spilverdenen vist på dette hjelm-display (for eksempel når man giver ordrer til NPC'erne eller interagerer med en computerterminal inde i spiluniverset). Igen gøres der brug af glitches og et "computer-display-agtigt" udseende på alle HUD-detallerne, som får det til at glide i et med spilverdenens øvrige formsprog og logik.

I andre spil er de virkemidler, der er brugt knap så gennemført indarbejdet i narrativen og universet, men derimod relativt uafhængigt af disse. Det vil sige, det er virkemidler der kan bruges i vidt forskellige spil, næsten uafhængigt af universets atmosfære og logik. I spillet *Trespasser* kunne man således se avatarens helbred ved at kigge ned på sit venstre bryst, hvor der var en hjerteformet tatovering, der var mere eller mindre fyldt med blod alt efter hvor meget "liv" man havde tilbage. Denne detalje giver ikke nogen speciel mening indenfor spiluniverset, udover at tatoveringer selvfølgelig er realistiske nok. Man kunne måske konstruere en tolkning om, at tatoveringen var ny, og blødte mere hvis man var ved at dø, hvis ikke funktionen i spillet var omvendt: hjertet er fyldt med "blod" når ens helbred er på 100 %.

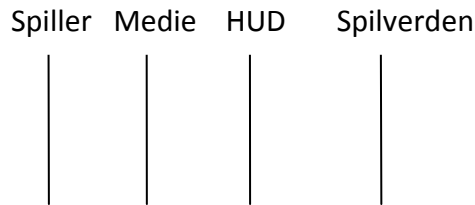
Flere spil gør brug af virkemidler, der godt nok er integreret i spilverdenen på samme måde som tatoveringen i *Trespasser*, men som ligesom den ikke står i noget meningsfuldt forhold til spillets narrativ, og netop derfor kan kopieres i andre spil, og måske derfor efterhånden er blevet mere mainstream end andre fornyelser, der ikke lige så let kan genbruges i andre universer. Et eksempel er at vise mængden af ammunition direkte på våbnet i stedet for i en HUD, som man kan se det i så forskelligartede spil som Halo, Far Cry 2 og Doom 3. Sådanne kliché-agtige virkemidler kan betragtes som en lille forbedring, der gør medieringen af spilverdenen lettere, men som ikke gør brug af intern kongruens til at højne spiloplevelsen, i så høj grad som elegante narrativ-integrerede løsninger som de nævnte eksempler fra *Assassin's Creed* og *Star Wars Republic Commando*.

Mediering

Vi har beskæftiget os med hvordan konstruktionen af den fiktive/virtuelle verden i spil. Men det er også vigtigt for spillerens fordybelse, hvordan spillets grænseflade til spilleren fungerer.

Vi vil dog ikke beskæftige os med den konkrete computerhardware, da det er en temmelig anderledes og omfattende diskussion, der ikke nødvendigvis kan behandles eller sammenkobles med den teori vi allerede har redegjort for. Derimod vil vi i dette kapitel behandle spillets grafiske interface, GUI eller HUD. Dette skal forstås sådan, at spil som oftest har et interface-lag mellem spilleren og den rent grafiske repræsentation af spil-verdenen, udover det hardwaremæssige interface-lag (skærmen, højttalerne, mus & keyboard). Dette lag kalder vi HUD. Dette lag er ikke

en del af den virtuelle verden – det er ikke meningen at spilleren skal tolke hvad han ser, som om avataren har en HUD foran ansigtet hele tiden. Det er en praktisk foranstaltning, der er til for at gøre spillet mere tilgængeligt.



Vi har tidligere nævnt at HUDen kan integreres i spilverdenen på forskellige mere eller mindre elegante måder, og i disse tilfælde er der ikke nogen forstyrrelser mellem spilleren og spilverdenen (udover de hardware- og designmæssige). Et feature som spillets hovedmenu placeres i samme lag som HUDen. Det er ikke en del af spilverdenen, men er så at sige et kig "bagved gardinet", og det er HUDen sådan set også i mange tilfælde; de talrige virtuelle verdener der er skabt til forskellige spil, forklarer aldrig hvorfor personernes helbred kan måles så objektivt og kvantitativt som det er tilfældet, eller sagt på en anden måde, det forklares ikke af spillets mytologi, derfor er det ikke en del af "verdens"-laget af medieringen. Hovedmenuen er bla. der hvor man kan ændre spillets sværhedsgrad, som igen har en uforklaret magt over spillets indre logik, og derfor er et "overgreb" imod spilverdenen og ikke en handling der indenfor (ens avatar i Silent Hill råber ikke til fjenderne "nu spiller vi på easy, så ikke noget med headshots!", spillets mekanik er derimod simpelt hen ændret uden forklaring). Man kan i denne sammenhæng argumentere, at den brutale indgriben i spillets mekanik (udført af brugeren), kan medvirke til at bryde realismen i spillet. Realismen kan dog stadig bevares hvis spilleren, som Coleridge nævnte i forbindelse med suspension of disbelief, er i stand til at operere på flere forskellige niveauer af "overbevist-hed" og derfor på et tidspunkt godt kan interagere på en engageret måde med den virtuelle verden og med en identifikation med avataren, og i det næste øjeblik gå ud af den verden, ud i HUD-laget, og med et noget mere køligt overblik foretage ændringer på samme verden.

Konklusion

Hvorvidt realisme i spil er altafgørende for spiloplevelsen, kan vi ikke konkludere endegyldigt på baggrund af vores behandling af emnet. Vi må nøjes med at sige, at det er afgørende for spiloplevelsen, afhængigt af i hvor høj grad spillet inkluderer en repræsentation af en virtuel verden. Vi har i denne opgave fokuseret på den type spil, hvor realismen har en afgørende betydning (hovedsagligt FPS-spil), for at udforske netop hvor stor denne betydning måtte være. Vi har redegjort for de to psykografiske profiler Melvin og Vorthos, og på baggrund af disse konkluderet, at realismens betydning for spiloplevelsen afhænger af spillerens subjektive tilgang til spillet. Dikotomien mellem disse to typer har vi uddybet ved at redegøre for en tilsvarende teori, om "improvement with practice" af Jesper Juul. På baggrund af dette argumenterer vi, at en nybegynder ofte har Vorthos-perspektivet på et spil, men gradvist, som han bevæger sig op ad erfaringsstigen, ændrer sig mere og mere over i retning af Melvin-perspektivet – en frasortering af irrelevant information forekommer, og dette medfører også en gradvis mindskning af fordybelse i spil-verdenen som fiktion, og i stigende grad en abstrakt interaktion med spillet som et system af regler.

Litteraturliste

Bogost, Ian. *Persuasive Games*. Ma: MIT Press, 2007.

Clute, John and Grant, John. *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St Martin's Griffin, 1999.

Danesi, Marcel. *The Puzzle Instinct*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press, 2002.

Galloway, Alexander R. 2004. "Social Realism in Gaming". Fra *Game studies*, vol. 4 issue 1. Webpublicering (www.gamestudies.org/0401/galloway/)

Goffman, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. New York: Penguin, 1972.

Haider, Hilder, og Frensch, Peter A. "The Role of Information Reduction in Skill Acquisition" fra *Cognitive Psychology*, nr. 30 (1996): s. 340-377.

Juul, Jesper. *Half-Real: Video games between Real Rules and fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Manalang, John. *The Death of the HUD?*. G4TV Thefeed, 2008. Webpublicering (http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/689092/The_Death_of_the_HUD.html)

McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. USA: Kitchen Sink Press, 1993.

Rosewater, Mark. *Melvin and Vorthos*. magicthegathering.com, 2007. Webpublicering (<http://www.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mr278>)

Rouse, Richard. *Game Design: Theory and Practice*. Plano, Tex.: Wordware, 2001.

Zimmerman, Eric. *Narrative, Interactivity, Play and Games*. MIT-press: Cambridge, 2004.