



Norsk Medietidsskrift,
årgang 22, nr. 1-2015, s. 1–3
ISSN online: 0805-9535



Kristine Jørgensen
Gameworld Interfaces
The MIT Press, 2013

Torill Mortensen
Førsteamanuensis
Centre for Computer Games Research, IT- Universitetet i
København
E-post: toel@itu.dk

MELLOM KROPP OG SPILL

Gameworld Interfaces er godt navngitt, siden det er en monografi som handler om nettopp området mellom spiller og programvaren som styrer spillet. Kristine Jørgensen, førsteamanuensis ved Universitetet i Bergen, har skrevet en bok som er 181 sider lang, inkludert referanser og indeks. *Gameworld Interfaces* består av fem kapitler, og temaet strekker fra design til diskusjoner om liminalitet. Innledningen tar oss inn i to ulike spillsituasjoner, og skaper en bakgrunn for definisjoner og terminologi, primært en diskusjon om hva en *Gameworld* eller 'spillverden' er.

Jørgensen definerer en spillverden som et grensesnitt til spillsystemet (s.3). Dette er en original forståelse av et grensesnitt, da en spillverden er kulturell og konseptbasert, mens et grensesnitt tradisjonelt har vært et teknisk begrep. Grensesnitt bringer med seg tanker om menyer på skjermer, knapper å trykke på og hvorvidt disse knappene bør være røde eller grønne, altså den delen av systemet som lar brukeren interagere med systemet. I Jørgensens forståelse av grensesnitt er det hele omgivelsen som muliggjør og oppmuntrer spilleren til å interagere, som er grensesnittet. Grensesnittet er designet ikke bare for å gi spilleren rent teknisk informasjon, men også for å legge til rette for meningsbærende interaksjon. Der hvor spillverdener vanligvis oppfattes som et lag, et skinn av estetisk fiksjon over en funksjonell struktur, studerer Jørgensen spillverdenen som selve nøkkelen til å kunne skape mening ved å spille. Hun smelter spilllets fiksjon og spilllets funksjonsoverflate sammen, og sier at alt dette er grensesnittet.

For å forstå hvordan hun kan argumentere med dette, understreker Jørgensen at denne boken handler om en estetisk og kulturell forståelse av grensesnittet, og ikke en teknisk forståelse. Hun følger dette opp med diskusjoner rundt ulike estetiske idealer innenfor spillkulturen, som tar for seg hvordan grensesnitt bør utformes, om de bør være usynlige for å øke følelsen av realisme og fordypelse, eller om de bør være pakket med informasjon rundt hvordan spillet reagerer og hva som er spillerens muligheter til enhver tid. I denne sammenhengen viser hun til en designtrend hvor den visuelle flaten i et spill ideelt bør være så tom for forstyrrende kontrolelementer som mulig. Dette er et grensesnitt spillerne

ofte motsetter seg ved å lage ulike modifikasjoner som bringer mer informasjon til overflaten, og i diskusjonen videre tar hun dette som sitt viktigste utgangspunkt når hun går inn i hvordan spillerens praksis utvider grensesnittet til å omfatte hele spillverdenen.

I kapittel 2, «designing the interface» ser Jørgensen nærmere på forholdet mellom teknologiens fysiske begrensninger og spillets programvare. Spill er, som Jørgensen viser, sensitive for teknologiske endringer. Når de skal overføres fra en plattform til en annen krever de et omfattende arbeid som går ut over det arbeidet som ligger i å gå fra film til video eller fra papir til elektronisk bok. Selve måten vi agerer og re-agerer overfor spillet endres når mulighetene for fysisk håndtering endres, og spillet blir noe helt annet.

Dette kommer av den utpregede interaksjonen og det som kalles «affordances», begge deler selve kjernen av spillaktiviteter. Affordances er mulighetene i et spill, og kan like gjerne være spillkontrollen eller skjermen som reglene og brettet. Når spillteknologien endres, endres selve arenaen, og dermed spillet.

Gjennom hele boken bytter Jørgensen mellom sine egne erfaringer på ulike spill-plattformer, spilleres erfaringer rapportert via internettet, diskusjonsgrupper og spillenes egne kanaler, og litteratur og rapporter om spilldesign, spill og spillteori. Dette lar henne diskutere spillgrensesnittet på en engasjert og kritisk måte, uten å fanges i en for tett, akademisk lesning. Likevel viker hun ikke tilbake for å gå tett inn i begrepene, som når hun introduserer «the transparency fallacy» (s. 31). I denne sammenhengen handler dette ikke om Fiskes beskrivelse av hvordan objektivitet er et kulturelt og konstruert begrep, men om idéen om at den umedierte virkeligheten er den mest intuitive og dermed det mest effektive grensesnittet. Og når hun diskuterer «gjennomsiktighetsfellen», følger hun den opp med en diskusjon om hvordan dette demonstrerer behovet for en brukersentrert og kontekstbevisst designprosess, og posisjonerer dermed argumentet sitt i en større sammenheng. Dette handler om spillforskning med brukeren i sentrum, et stadig viktigere paradigme, i motsetning til den mer litteraturteoretiske trenden som var rådende for 8–10 år siden.

Kanskje det mest interessante kapitlet i boken stuper direkte inn i en gammel diskusjon i internasjonal digital spillforskning, når Jørgensen takler spillverdenen som grensesnitt i kapittel tre. Spillverdener har vært diskutert og stilt spørsmål ved siden nittitallet, og Jørgensen referer straks Richard Bartle, Marie Laure Ryan og Lisbeth Klastrup, som alle på ulike måter tar for seg «worldness» eller «verdenslikhet.» (Worldness kan også på norsk muligens oversettes med ordet «verdslig», da den direkte betydningen er «som i verden, lik verden». Når jeg ikke bruker det er det for å unngå motsetningen religiøs/verdslig.) Spillverdener som begrep er eldre enn narratologi/ludologi-diskusjonene, og er en fiktiv konstruksjon med et sterkt litterært element, men uten å være en fortelling. Tvert imot er spillverdenen hvor det hele finner sted. Deres egentlige natur er imidlertid fortsatt under debatt.

Jørgensen tar steget rett inn i denne diskusjonen, og sier at spillverden først og fremst er et brukergrensesnitt. Det som følger er en av de beste diskusjonene om spillverdener til dags dato. Det er også muligens den så langt mest funksjonelle, hvor spillverden diskuteres som et aktivitetsrom og et økologisk system. Det er ikke overraskende at dette er bokens mest sentrale tema, det er godt bearbeidet og fortjener oppmerksomheten.

Fra denne diskusjonen om fiksjon og spill trekker Jørgensen leseren videre inn i en diskusjon om grensesnitt som grenseland, eller «liminal spaces.» Grenseland eller *liminalitet* som begrep blir her nesten antiklimaktisk. Den forrige diskusjonens styrke blir ikke fulgt opp, da liminalitet blir sett på mest i en fysisk, nesten «sunn fornuft» beskrivelse. Poenget her er at grensesnittet er, tross alt, en grense mellom spiller og spill, hvor representasjonene kan berøres og det er mulig å aktivisere dem til handling. Ved å ikke stige inn i diskusjonene som Jørgensens knappe referanse til Victor Turner inviterer til, går diskusjonen glipp av den rike sammenhengen mellom lek og opptreden som også understrekes i Richard Schechners arbeider, og forespeilet i mange av de sentrale diskusjonene rundt spill og lek vi finner hos Huizinga og Caillois. Dette betyr ikke at kapitlet er dårlig. Det utforsker forskjellige grenseland som berører det fysiske, fiktive, teknologiske og ludiske, og gjennom denne tilfører kapitlet absolutt verdi. Det bare stopper litt tidlig, på grensen av en diskusjon rundt spillets mening, som kunne ført leseren enda dypere inn i forståelsen av hvorfor spillforskning er så sentralt i moderne kritisk analyse.

I det siste kapitlet trekker Jørgensen trådene pent sammen, og fletter de forskjellige diskusjonene godt sammen. Likevel etterlater boken en følelse av at vi står like på grensen av noe mer, som om den er en invitasjon videre. Og kanskje er denne boken redskapet som skal til for at vi kan ta steget inn i å forstå sammenhengen mellom spillet, teksten og brukeren, grenselandet mellom fiksjon, teknologi og praksis. Den tilbyr leseren et godt organisert sett av begreper for å forstå spill, men inviterer også til å bygge på dette arbeidet. Den inviterer spilleren til å stige inn i sin egen grenserite, «rite of passage», som en analytiker eller kritiker: til å stige modig inn i spillrommet for å utforske og analysere, og jage etter sin egen grenseoverskridende opplevelse. *Gameworld Interfaces* er på sitt beste når den kan bli brukt som en støtte nettopp for kritisk analyse av dette rommet mellom spilleren og spillet: grensesnittet. Den er en bok som gjør det den sier den vil gjøre, og mer kan vi vel ikke be om.

For full åpenhet: jeg er nevnt i forordet, og har også vært med i av noen av de sammenhengene hvor Kristine Jørgensen har presentert sitt materiale underveis i prosessen.