

**Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith & Susana Pajares
Tosca: *Understanding Video Games*. New York: Routledge 2008**

Siden årtusindeskiftet har computerspil og computerspilsforskningen for alvor gjort sig bemærket i form af forskellige faglitterære udgivelser. Først var det de mindre og mere specialiserede forlag såsom The MIT Press og New Riders, der var leveringsdygtige i en lind strøm af udgivelser, og senest har de store aktører på markedet for faglitterære lærebøger, Sage og Routledge, så også kastet sig over emnet. I 2007 udkom således på Sage Jason Rutter og Jo Bryces *Understanding Digital Games*, der i sin titel ligger mistænkeligt tæt på Routledges 2008-udgivelse *Understanding Video Games*, som denne anmeldelse skal handle om.¹

Selvom de to bøger nærmest skriger på at blive sammenlignet, ikke kun pga. titlen, men også på grund af deres indholdsmæssige ligheder i forhold til overskrifter og kapiteltemaer, så skal jeg holde mig fra fristelsen og lade *Understanding Video Games* tale for sig selv.

Understanding Video Games er skrevet af tre forskere, der alle er eller har været tilknyttet Center for Computer Games Research ved IT-Universitetet i København. Bogen er som udgangspunkt skrevet til (universitets)studerende, nok mest de, der bevæger sig indenfor humaniora eller samfundsvidenskaberne. Dens primære formål er at levere en bred indføring i computerspil og computerspilsforskningen, med udgangspunkt i hvad forfatterne mener er de mest betydningsfulde udviklinger og perspektiver samt deres indbyrdes relationer. Denne viden bliver så leveret i form af 10 kapitler med hvert deres specielle fokus.

Det ganske korte første kapitel er en komprimeret redegørelse for de forskellige tilgangsvinkler til computerspil, som forfatterne identificerer, og som reelt strukturerer resten af bogen. Her fremlægges, at spil kan analyseres med henblik på at sige noget om spillet, spilleren, kulturen (i eller omkring spillet og/eller spilleren) eller det at spille eller at noget er et spil (ontologi er det begreb forfatterne benytter her). Analytikerne/teoretikerne kan så endvidere groft inddeles i, hvad forfatterne betegner som en formalistisk skole og en situationistisk skole, eller med andre ord en værkorienteret og en kontekstorienteret skole. Andet kapitel indeholder en kort, men præcis gennemgang af spilindustrien, og efter denne vender bogen i tredje kapitel tilbage til selve spillet og gengiver en række bud på, hvordan spil kan defineres og kategoriseres. Her fremhæver de bl.a. de enkelte spils succeskriterier som grundlag for en genrekategorisering. Dette er ikke nyt, men det er ganske rigtigt den mest interessante måde at beskrive computerspilsgenrer på, da den inkorporerer det interaktive element. Bogens fjerde kapitel er en fyldestgørende og rigt illustreret gennemgang af computerspilshistorien. Denne er endvidere suppleret med en tidslinje, der findes i bogens appendiksdel. Femte kapitel beskæftiger sig med computerspillenes æstetik, forstået som regler, grafisk layout og stil, herunder lyd, samt en kort kommentar til single-player vs. multi-player, men ikke noget om narrativitet. Narrativitet og hele diskussionen om det narratives mulighed og/eller umulighed i computerspil har passende fået sit eget kapitel (kapitel 8). Både æstetik- og narrativitetskapitlet forholder sig på glimrende vis til de mediespecifikke problemstillinger, der knytter sig til computerspillet. Anderledes uklart og nærmest anekdoterefererende er sjette kapitel, der fokuserer på computerspil som del af en kultur og som kultur i sig selv. Modsat det senere kapitel 10, der tager fat om et af de største diskussionsemner i den omkringliggende kultur, når det kommer til computerspil, nemlig den mulige skadelige indflydelse computerspil kan have

på spillerne, og som igen viser forfatterens evne til grundigt og redeligt at fremlægge et afgrænset emne. De to kapitler burde hænge bedre sammen. Tilbage for denne gennemgang er kapitel 7 og 9. Kapitel 7 beskæftiger sig med spilleren og de sociale relationer, der opstår i og omkring spillene, samt en diskussion af de kønsmæssige forhold omkring computerspil, og kommer mere eller mindre omkring alle de relevante emner. Kapitel 9 stiller, som kapitel 10, skarpt på et afgrænset emne i relation til computerspil. I dette kapitel ser forfatterne nærmere på de tilfælde, hvor computerspil tjener, eller er tænkt til at tjene, et formål ud over blot at underholde. Det være sig som markedsføringsredskab, politisk redskab eller som læringsredskab. Serious Games, som det hedder nu om dage. Her er der tale om en glimrende indføring i disse aspekter af computerspillet.

Tilbage står nu spørgsmålet: Er det her en god lærebog? Tja, der er til en eventuel under-viser tilføjet den service, at der i appendiksdelen er opstillet tre diskussionsspørgsmål til hvert kapitel, det gør det i hvert fald nemmere at være på den side af katederet, og ydermere er der også et udførligt glosar, der gør det nemmere for den ikke indforståede læser på den anden side. Men der mangler noget. På trods af at oplevelsen af computerspillet flere gange fremhæves, og den filosofiske tilgang til computerspil nævnes, så er computerspiloplevelsen ikke synderligt behandlet. Relationen mellem subjekt og spil, det være sig i en psykologisk eller filosofisk forståelse, burde have haft mere plads. Ganske vist omhandler både kapitel 9 og 10 dele af disse perspektiver, men de burde have fået deres egen plads i fx det æstetiske afsnit. Hvor behandles fx hele den perceptuelle egenart, som mediet besidder? *Force feedback* og *steering wheels*? *Enabled motor action* og *Eye Toy* og *Wii*? Og så snart forfatterne bare strejfer en psykologisk forklaring på, hvorfor vi spiller computerspil, i form af Csikszentmihalyis flowbegreb, så skal det straks desavoueres. Det er for generelt, hedder det sig, da det ækvivalerer med andre aktiviteter – ja, det er pointen! Det handler om det relative forhold mellem udfordring og kompetence. Og så er det frustrerende, at forfatterne i samme afsnit først kan skrive: "The theory of flow can help explain why people enjoy playing video games; these games adapt to the expertise of the player, so there is an innate match between ability and goal" (p. 150), for dernæst at skrive: "The theory ultimately does not offer a specific explanation of why video games are fun to engage with" (p. 150, sic!). Forfatterne er så forhåbende på at udlægge de kulturelle og sociale forklaringer på, at vi spiller spil, at de glemmer, at der også kan være tale om psykologiske, biologiske og evolutionære forklaringer.

Indledningsvist nævnte jeg, at bogen muligvis havde ligget i konkurrence med en anden tilsvarende udgivelse. Det forklarer måske, at der er flere små korrektursvipsere. Et er, at der er et gentaget eller manglende ord, det kan man leve med, men det irriterer, når billedhenvisninger ikke passer (fx p. 118), billedet er beskåret, så det, det skal illustrere, er forsvundet (også p. 118), tekststykker og eksempler helt forsvinder (p. 32), noter ikke henviser til det korrekte sted i referencen (kapitel 3, note 34), eller når et spil optræder på den historiske Timeline og så kun er nævnt der (*Dragon's Lair*). Endnu mere grelt bliver det, når et begreb ikke bruges konsistent. "Avatar" defineres i glosaret som den grafiske repræsentation af brugeren og bruges som sådan på side 72, men på side 180 lanceres helt ukommenteret en ny brug, hvor det hedder sig: "Typically, an avatar has no name and cannot be seen, as the game view is first person, so that the player merges with the character, such as in *Unreal*." Sidstnævnte nærer den mistanke man flere steder kan få om, at bogen ikke er skrevet i en sammenhæng, men er stykket sammen af forhåndenværende tekster.

Når alt dette er sagt, så indeholder bogen ganske glimrende og synligt gennemarbej-

dede kapitler (fx 4, 8 og 9 samt 10, der dog virker, som om det er skrevet til en lidt anden målgruppe). Dem vil jeg til enhver tid anbefale. Resten af bogen suppleret med lidt ekstramateriale samt bogens egen 'companion website' udgør slet ikke det værste bud på et pensum til det introducerende kursus i computerspil.

Ole Ertløv Hansen, lektor, ph.d.
InDiMedia / VR Media Lab, Aalborg Universitet

Noter:

1 Routledge udkom faktisk allerede i 2004 med (billig)bogen *Videogames* af James Newman, en bog, der på sin vis er ude i samme ærinde som de her nævnte.