

Frans Mäyrä:

*An Introduction to Game Studies: Games in Culture.*

London: Sage 2008

Denne bog er endnu en i rækken af introducerende lærebøger til feltet computerspil, der i disse år springer frem som paddehatte på en våd græseng [jvf. anmeldelsen af "Understanding video games" i forrige nummer af *MedieKultur*, red.]. Forfatteren til bogen, Frans Mäyrä, er ikke en 'hr. hvem som helst'. Professor ved University of Tampere i Finland og en af grundlæggerne af det lokale Hypermedia Lab. Endvidere en af initiativtagerne til og mangeårig leder af DiGRA, der er den internationale sammenslutning af computerspilsforskere.

*An Introduction to Game Studies* kalder sig i sin bagsidetekst for den første introducerende lærebog til game studies, hvilket umiddelbart kan virke overraskende, da en række andre bøger har haft et nærmest identisk sigte, men som denne anmeldelse skal konkludere, så er det måske ikke helt forkert. Bogen tilkendegiver allerede på første side, at den bør tænkes som en "portal in paper" (s. 1), et kompakt overblik over feltet, der samtidig skal bidrage med de nødvendige værktøjer til et udvidet og mere grundigt studie af enkelte delemler. Det bruger bogen så 8 kapitler på at udføre. De enkelte kapitler, på nær kap. 8, afsluttes på bedste pædagogiske vis med kondenserede og præcise sammenfatninger samt forslag til opgaver. Bogens progression er overordnet historisk betinget, men følger samtidig en begrebsmæssig udvikling. Overordnet set falder bogen i tre dele.

Første del (kap. 1 og 2) introducerer til bogens eget teoretiske ståsted samt en række af andre mulige tilgange, der kan identificeres i feltet. Bogens forfatter argumenterer her for, at der er tale om et multidisciplinært felt (s. 6), men at bogen som udgangspunkt vil fokusere på "games as culture" (s. 2), hvor kultur skal ses som "a system of meaning" (s. 13). De teoretiske tilgange, der kan identificeres i feltet, mener forfatteren kan inddeles i "study of games, study of players, study of the contexts of the previous two" (s. 2), hvorimod forfatteren selv argumenterer for en optik, der skelner "Core, or game as gameplay, and shell, or game as representation and sign system" (s. 17), hvor det forklares, at gameplay "concerns everything a player can do while playing the game, and also game rules that govern these actions", og shell er "all the semiotic richness modifying, containing and adding significance to that basic interaction" (s. 17). I denne optik kommer en implicit og uforløst skelnen, der flere steder kommer til udtryk i bogen, til syne. Som det er mest tydeligt på s. 22, har forfatteren en tendens til at skelne mellem den 'passive' æstetiske og meningsdannende oplevelse og den 'aktive' og færdighedsudøvende oplevelse. En skelnen, der selvsagt ikke er uproblematisk, men muligvis kan kædes sammen med bogens kulturalistiske udgangspunkt, der tenderer socialkonstruktivismen, og dermed har en blind vinkel i forhold til mere psykologisk funderede optikker. En psykologisk optik kunne ligeledes have løst op for det metodiske problem, som forfatteren åbenlyst har: "but even if interviewed, a player is rarely able to verbalize very well the exact quality of gameplay experience. The internal experience can be rich and multidimensional, and yet hard to communicate precisely" (s. 14).

Anden del (kap. 3, 4, 5, 6 og 7) udgør en historisk gennemgang af computerspils udvikling i form

af en række punktnedslag med fokus på specifikke spil, der samtidig tjener til at udfolde forskellige optikker på feltet. Historisk inddeles der i perioden før digitalisering (kap. 3), der tjener som baggrund for at redegøre for diskussioner om spils definition og indlejring i kulturen. 70'erne (kap. 4), der tjener som baggrund for at diskutere bl.a. teknologiudvikling og fundamental spilmekanik. 80'erne (kap. 5), der tjener som baggrund for at diskutere bl.a. genrer og herunder specielt udviklingen af forskellige former for interaktive narrativer. 90'erne (kap. 6), der tjener som baggrund for en diskussion af bl.a. simulationsspil og *First-Person Shooters*, med henblik på bl.a. at indkredse begreber som *immersion* og rumlig repræsentation samt introducere LAN-spil og 'modding'. Sidste periode er så det nye årtusinde (kap. 7), her diskuteres online-spil, de forskellige spillertyper og sociale fællesskaber, der optræder her. Endvidere introduceres til nye typer af multimodale spil (fx Wii) og allestedsnærværende spil (fx ARG). De enkelte kapitler fremstår i bogens ånd som kondenserede og kompakte overblikssnit. De har dog en kedelig tendens til at blive lidt for beskrivende og kategorielt opremsende (tiltaler måske den 'klassiske spilnørd'), og kun sjældent møder man problematiserende diskussioner – i det mest grelle tilfælde overlades dette ganske simpelt til læseren: "As every selection is necessarily biased, the reader is invited to challenge and question the version of games history represented here" (s. 55) – måske en lige stor nok mundfuld for bogens målgruppe, og endvidere kunne man spørge, om ikke bogen med sit introducerende sigte også burde introducere til den slags akademisk øvelse.

Tredje del (kap. 8) fremstår som en nedskrevet vejledning til, hvordan man udformer en akademisk opgave i al almindelighed tilrettet det specifikke felt 'game studies'. Udover at introducere til humaniora, samfundsvidenskaberne og design (systemudvikling) som distinkte metodiske værktøjskasser, så indeholder kapitlet også en række generelle retningslinjer for udformningen af en akademisk opgave på et helt basalt niveau. Kapitlet præges desværre af for lidt egentlig eksemplifikation, og man savner dermed det pædagogiske skridt, der ligger mellem det at forklare og det at afprøve, nemlig det at vise – hvilket i øvrigt gør sig gældende mange steder i bogen.

*An Introduction to Game Studies* er en meget fundamental bog, en bog, der på et introducerende niveau kommer vidt omkring i mange facetter af 'game studies'. Det er også en rigtig begynderbog, en bog, der ikke kræver kendskab til eller forudsætninger for hverken det akademiske som disciplin eller spilforskning som felt. Den er både lettilgængelig, letlæst og, ja, nok den første rigtige introducerende bog til computerspil og computerspilsforskning.

Ole Ertløv Hansen, lektor, ph.d.

InDiMedia / VR Media Lab, Aalborg Universitet