



HVA ER DATASPILLFILOSOFI?

ET INTERVJU MED OLAV ASHEIM OG JOHN RICHARD SAGENG

Av Ole Martin Moen

Visste du at UiOs Institutt for filosofi, idé- og kunsthistorie og klassiske språk (IFIKK) har et eget forskningsprosjekt for dataspillfilosofi? Filosofisk supplement har snakket med to av UiOs dataspillfilosofer, professor Olav Asheim (OA) og stipendiat John Richard Sageng (JRS).

Hva er dataspillfilosofi?

JRS: Dataspillfilosofi er en form for medieforskning som tar for seg og undersøker sentrale begreper for noe som er paradigmatisk for moderne medier: at mer og mer vekt legges på deltagelse, interaktivitet og lek. Dataspillforskning – «game studies» på engelsk – har svingt seg opp til å bli et *avant garde*-felt innen medieforskning, og det er stadig flere forskere som jobber med dataspill. Siden dataspillforskning er et ungt og teoretisk spennende felt, dukker det nødvendigvis opp grunnlagsproblemer knyttet til etikk, ontologi, semantikk osv. Dette er da velkomne emner for filosofisk diskusjon. Det vi forsøker å gjøre som dataspillfilosofer er å iscenesette en diskusjon rundt de filosofiske problemene som dataspill og virtuelle verdener reiser.

Hva anser dere som de største filosofiske problemene knyttet til dataspill?

OA: Det er svært mange filosofiske problemer knyttet til dataspill, men la oss begynne med de etiske problemstillingene. For mange er disse problemene

de mest sentrale, og disse kan deles inn i to hovedtyper: interne og eksterne etiske problemstillinger. De interne problemstillingene er problemstillinger knyttet til spillverdenen og til selve spillet; de eksterne problemstillingene er problemstillinger knyttet til hvordan spillet som sådan blir brukt. Et godt eksempel på en ekstern problemstilling kan være det amerikanske forsvarrets nyeste arabiskkurs for soldater i Irak. Dette kurset er laget i form av et dataspill, og det er store problemer knyttet til hvordan dette spillet blir benyttet. Kurset dramatiserer at spill jo er en del av virkeligheten og blir brukt i virkeligheten, og at det derfor kan være vanskelig å skille mellom hva som er lek og hva som er dypt alvorlig.

JRS: Det finnes også en lang rekke interne etiske problemstillinger, og et eksempel på en intern problemstilling kan være hvorvidt avatarer har rettigheter. En avatar, for de som ikke kjenner til det, er en spillers stedfortreder i et dataspill; i et flerbrukerspill er en avatar skikkelsen som representerer en selv som spiller.

OA: Avatarer er svært interessante, og det er også interessant å forstå «avatar» ut fra etymologien bak ordet. «Avatar» er et ord fra sanskrit, og det ble brukt i India for å referere til gudeinkarnasjoner. I spillverdenen er *vi* altså guder, og avatarene er våre inkarnasjoner i spillet.



Hvordan knytter avatarer og deres natur seg til dataspillfilosofiske spørsmål utover de etiske?

OA: Et selvsagt problem er det ontologiske, altså, spørsmålet om den ontologiske statusen til avatarer, objekter og hendelser i dataspill. Det har vært diskutert lenge hvilken status tilsvarende størrelser har i fiksjon. Et standpunkt heter fiksjonell realisme og godtar, for å ta et eksempel fra tradisjonell fiksjon, at Sherlock Holmes har en form for eksistens. Det motsatte standpunktet, som hevder at Sherlock Holmes ikke eksisterer, og at vi ikke kan referere til Holmes utenfor fiksjonen, kalles fiksjonell antirealisme. Det er selvsagt mange likheter mellom en roman og et dataspill, men det er også viktige forskjeller: dataspill er *interaktive*, og dette fører til at diskusjonen om fiksjonell realisme og antirealisme settes i et nytt lys og kanskje endog må revideres fra bunnen av.

JRS: Det klassiske ontologiske spørsmålet innen spillfilosofi kan sies å være spørsmålet om hva det vil si at noe er virtuelt. Man snakker om virtuelle verdener og virtuelle hendelser osv., og spørsmålet om hva virtualitet består i var et av de store spørsmålene innen litteratur om nye medier på 90-tallet. Nå dreier derimot diskusjonen seg mye mer om andre begreper, for eksempel fiksjonalitet, og et synspunkt jeg forsøker å forsvare, er at man må bytte ut virtualitetsbegrepet med en analyse av

forholdet mellom piktoral representasjon og interaksjon. Piktoral representasjon betyr at visse bilder – visse *pictures* – på skjermen representerer ulike ting, slik som et monster eller et sverd du stjeler. Slik jeg oppfatter det, er det største ontologiske problemet hvordan man kan redegjøre for virkelighetsstatusen til det som er representert via bilder og, i forlengelsen av det, hvordan man kan redegjøre for at man selv som aktør spiller en positiv rolle i en slik verden.

OA: Ontologisk er det ikke minst også interessant å spørre seg hvordan spilleren selv opplever en virtuell verden, altså, hvordan han eller hun opplever den virtuelle romtiden. Dette bringer inn et fenomenologisk perspektiv, som vår kollega Tarjei Mandt Larsen arbeider med, og fører med seg flere interessante epistemologiske spørsmål. For eksempel jobber en annen kollega av oss, Anita Leirfall, med opplevelsen av rom og vårt forhold til rom i dataspill, og hun mener at de erfaringene vi gjør oss i et dataspill kan si oss noe nytt om romopplevelsen vi har i det virkelige liv. Det er med andre ord en overføringsverdi som går begge veier; generell filosofi kan si noe om dataspill – og dataspill kan si noe om generell filosofi.

Vi forholder oss i stadig større grad til virtuelle fenomener i det daglige. Er det trekk ved samfunnet som tyder på at vi er på vei til å trekke oss inn i en virtuell verden?



JRS: Jeg tror definitivt at vi er på vei inn i en virtuell verden, og det er det som gjør problemene knyttet til virtualitet så interessante og aktuelle. De fleste bruker nok fremdeles mest tid på ordinære piktorale medier, slik som film og TV, men stadig flere bruker også tid på flerbrukerspill. I tillegg kommer selvsagt for eksempel Facebook eller Second Life, som jo er virtuelle verdener. De ulike stedene i Facebook eller Second Life finnes, men de er likevel ikke lokalisert i den forstand at man kan gå til dem. De er ikke fiksjonelle, men er heller ikke en del av den vanlige verden. De er virtuelle. Derfor er vi godt på vei i retning av et virtuelt liv.

OA: Ettersom virtuelle verdener blir mer og mer realistiske og mer og mer vanlige, er det også interessant hvordan skillet mellom spill og ikke-spill blir visket ut. For eksempel antar store datamaskinbaserte beslutningssystemer («knowledge management systems») mer og mer karakter av å være dataspill. Man bruker veldig mange elementer fra dataspill, og til slutt kan du på en dårlig dag glemme om du sitter og spiller eller om du sitter og tar en viktig avgjørelse; om du bare leker eller om du for eksempel bomber Nord-Korea. Problemet er at beslutningssystemet og dataspillet kan ha et svært likt grensesnitt, og det skaper utfordringer – kanskje særlig for barn som blir født i dag, siden disse blir født inn i et nærmest magisk mangfold av virtuelle verdener.

Dersom hyppigere bruk av spill og mer realistiske spill bidrar til å rive ned skillet mellom spill og virkelighet: kan man spørre seg hvorvidt fenomener som skolemassakre kan årsaksforklars med dataspill? Er det slik at når voldsspill gjør en vant til å utføre voldshandlinger i et grensesnitt som er svært likt virkelighetens «grensesnitt», senker det også terskelen for reell vold?

OA: Dette er et problem som er blitt mye diskutert, men det er faktisk ingen sterke holdepunkter for å si at terskelen senkes. Normale mennesker overfører ikke drap fra spill til virkeligheten. I forlengelsen av problemer knyttet til dataspill, er det nå også i større grad snakk om «spilleavhengighet» – ikke i forbindelse med pengespill, men i forbindelse med liv i virtuelle verdener. Slike saker passer godt på avisforsidene, og stort gjelder såkalt «spilleavhengige» gutter i tenårene som blir angitt av sine bekymrede mødre. Jeg er sikker på at en god del av disse guttene har en god del sosiale proble-

mer fra før av, og at dataspillene sjelden er årsaken til problemet. Som jeg ofte sier om datamaskiner: de er maskiner som omformer andre problemer til dataproblemer. Derfor tror jeg at selv om spilleavhengighet kan lyde dramatisk, har vi ingen grunn til å tro at det er noe fryktelig skummelt som gjemmer seg i dataspill.

JRS: Da Espen Aarseth, en av våre kontakter i Danmark, grunnla Center for Computer Games Research, ble de veldig raskt møtt med spørsmålet om hvorvidt dataspill har en dårlig innflytelse på samfunnet. Det Aarseth hevder, er at vi må se dette i sammenheng med andre medier som man også har sagt at har dårlig innflytelse, slik som TV-er og radioer.

OA: Og bøker, ikke minst. Platon var veldig skeptisk til bøker.

JRS: Nettopp, og dette kaller Aarseth «media panic». Når det oppstår et nytt medium som man ikke helt forstår, projiserer man alle mulige under inn i det. Uansett er spørsmålet om hvorvidt dataspill fordrer et empirisk spørsmål for psykologer og sosiologer. Jeg kjenner ikke denne forskningen spesielt godt, men jeg har lest en metastudie – en undersøkelse av undersøkelser av slike spørsmål – og selv om de empiriske dataene er uklare, er det lite grunnlag for å hevde at dataspill fordrer.

Hva med det motsatte? Kan det være at dataspill gir oss en variasjon av opplevelser og et stort mangfold av situasjoner vi må handle i, slik at de kan bidra til å gi oss en rikere forståelse av verden, av oss selv og av konsekvensene av våre valg?

JRS: Helt klart. Jeg mener at dataspill er en berikelse av verden; de er et av godene ved vår sivilisasjons utvikling. De bidrar rett og slett til å skape bedre liv og bedre samfunn.

OA: Jeg er enig, men det er vel både en berikelse og en forbannelse, som så mye annet. Er TV-en en velsignelse? Det er lett å regne opp både velsignelsene og forbannelsene. Og mobiltelefonen? Den er også en velsignelse og en forbannelse. Og det samme gjelder virtuelle verdener; det hjelper deg til å holde kontakt og kommunisere med folk, men plutselig sitter du også der og lar Facebook og Second Life ta over store deler av livet ditt. Det er et fremskritt på én måte; et tilbakeskritt på en annen.

JRS: Dataspill er en stilisering, og dette har data-spill til felles med mange genrer. De tar et trekk ved menneskelig livsform som er spesielt interessant, morsomt eller verdifullt – og så stileres det; det plukkes ut og rendyrkes. Da får man et spill. Det er en form for kulturell sofistikasjon. Virtualiseringen gjør deg kapabel til å plukke ut noe som er interessant.

Kan et mulig berikende aspekt ved dataspill være at de kan hjelpe oss med å simulere store sosiale eksperimenter, og derfor at de kan hjelpe oss til å nå en bedre forståelse av f.eks. politiske ideologier og konsekvensene av disse? Eller er det slik at et dataspill eller en virtuell verden er dømt til kun å gi de resultatene man allerede har plottet inn?

OA: Begge deler. På én side: man får selvsagt ikke annet ut enn hva man plottet inn. På den andre siden vet man jo sjelden nøyaktig hva man plottet inn. Man legger inn veldig mye – og vi har veldig mye kunnskap her og kunnskap der, og å samle alt i et spill og se hva vi får ut av det, kan være svært interessant og opplysende.

JRS: Dette er allerede studert i noen grad, og deler av det som foregår i flerbrukerspill har politiske aspekter. Hvorvidt dataspill har ført til politiske og demokratiske nyvinninger kan jeg ikke ta på strak arm, men jeg ville nesten forvente at det har gjort det.

Hvor mye forskning foregår det – i Norge, i Europa og på verdensbasis – innen feltet spillfilosofi?

JRS: Det var faktisk vi som startet med dataspill-filosofi, og forskningen er helt klart i en startfase. Forskningsmiljøet består av spredte folk som har filosofisk kompetanse og interesse for dataspill, fortrinnsvis fra Norge, Danmark, Finland, Tyskland, Italia og USA. Det vi foreløpig har gjort, er at vi har arrangert tre internasjonale konferanser for spillfilosofer. Etter planen blir neste konferanse

avholdt her i Oslo i august. Vi arbeider også med en antologi om emnet. En viktig publikasjon som har kommet i løpet av de siste årene, for øvrig, er Jesper Juuls *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, som tar for seg og diskuterer noen av de problemene som pr. i dag berører spillfilosofien som forskningsfelt.

Hvordan blir spillfilosofi ansett i filosofimiljøet forøvrig? Vil det være mulig for en masterstudent å skrive sin masteroppgave om spillfilosofi og bli tatt på alvor?

JRS: Jeg tror spillfilosofi er for ungt til at det kan tas opp til en skikkelig vurdering hvordan det ansees av filosofimiljøet forøvrig. Det er derimot helt klart at emnet både er seriøst og filosofisk interessant, og derfor er det ingenting i veien for at det skulle kunne bli tema for en masteroppgave. Jeg tror faktisk en masterstudent kunne ha gode grunner til å velge å fokusere på spillfilosofiske temaer. Det ville kunne bidra til den eksisterende debatten, og jeg tror en slik masteroppgave kunne være av betydelig interesse både i filosofisk og i medieteoretisk sammenheng. Vi må også huske at dataspillfilosofi er i høyeste grad et uttrykk for den interdisiplinære fremgangsmåten som har blitt mer og mer vanlig i filosofisk forskning, her på Universitetet i Oslo sterkt representert av Centre for the Study of Mind in Nature (CSMN).

OA: Jeg er enig. Dette er et nytt felt med masse arbeidsoppgaver å gripe fatt i. Det er et fruktbart jorde, så det er bare å gå i gang og spa.

Les mer om dataspillfilosofi på <http://www.hf.uio.no/ifikk/forskning/forskningsprosjekter/third-place/index.html>. Interesserte lesere er velkommen til å kontakte pr. e-post både Olav Asheim (olav.asheim@ifikk.uio.no) og John Richard Sageng (j.r.sageng@ifikk.uio.no).

