

Magnus Johansson

I den digitala sandlådan

- Vår tids virtuella leksaker i ljuset av social responsivitet

Kan vi verkligen säga att våldsamma datorspel skapar våldsamma barn? Kan datorspels effekter verkligen studeras genom laboratorieexperiment och kan det dras enkla slutsatser om hur de påverkar den sociala människan? Det är ofta en onyanserad bild vi får av hur datorspel påverkar oss människor. Genom för mycket datorspel anses vi bli asociala och våldsamma. Vi matas med bilden av att det här finns ett naturligt samband. Den här studien erbjuder ett annat perspektiv. Datorspel är den nya tidens leksaker, våra lekar sker inte längre enbart i verkliga rum, utan även i digitala sandlådor. Det är i leken som den sociala människan skapas. Här finns grunden till identiteten och det är här våra sociala förmågor prövas. Datorspel är en omfattande industri, och en majoritet av barn, unga och vuxna leker dagligen med dessa leksaker. Om lekens funktion är oumbärlig för oss människor, vilken funktion har vår tids virtuella leksaker?



LUNDS
UNIVERSITET

Förtjänstfulla examensarbeten i MKV

ISBN 978-91-981614-1-0

MEDIA AND COMMUNICATION STUDIES

LUND UNIVERSITY

P.O BOX • 117 SE-221 00 LUND SWEDEN



MEDIA AND COMMUNICATION STUDIES • LUND UNIVERSITY
Förtjänstfulla examensarbeten i MKV 2016:1

Magnus Johansson

I den digitala sandlådan

- Vår tids virtuella leksaker i ljuset av social responsivitet

För en komplett förteckning över bokutgivningen vid
Medie- och kommunikationsvetenskap, Lunds universitet,
se slutet av boken

© Magnus Johansson 2016

Sättning & Grafisk design
Stefan Andersson, Media-Tryck

ISBN 978-91-981614-1-0

Tryck
Media-Tryck, Lunds universitet, Lund 2016



Förord

Det här är en rapport i serien *Förtjänstfulla examensarbeten i medie- och kommunikationsvetenskap* (FEA). Rapportserien startades i syfte att uppmärksamma och belöna uppsatser av särskilt hög kvalitet. Tanken är också att på detta sätt göra läsvärda och väl genomförda examensarbeten tillgängliga för en större publik än den som ryms i seminariesalen. De uppsatser som publiceras fyller därtill en viktig pedagogisk funktion då de visar hur man framgångsrikt genomför ett självständigt examensarbete i MKV, vilket kan fungera som inspiration för andra studenter.

Magnus Johanssons problematiserar i sin kandidatuppsats om datorspel den forskning som fokuserar på deras eventuellt skadliga effekter på särskilt barn och unga. Istället argumenterar han för ett perspektiv där de digitala spelen förstås som nutidens leksaker, med samma oundgängliga funktioner för människors socialitets- och identitetsutveckling som hävdas i den klassiska socialpsykologiska lek- och spelforskning han hämtar inspiration från. Studien är mycket väl genomförd och visar prov på Johanssons teoretiska och analytiska skicklighet och självständighet. Uppsatsen har seminariebehandlats och examinerats på sedvanligt sätt och därvid erhållit högsta betyg. Den har därefter omarbetats för att anpassas till forskningsrapportens form.

Innehållsförteckning

Förord	3
Ramverk: datorspel i skottlinjen	7
Ett alternativt perspektiv på datorspel	8
Forskning kring datorspel och dess effekter	9
Att läsa datorspel: metodologiska reflektioner	11
Sandlådespel: en presentation	15
Lek, responsivitet och digitala sandlådor	17
Social responsivitet och datorspelens effekter	17
Leken, en elementär form för socialt liv	18
Barnet och den vuxne	19
Paidia, ludus och lekens former	20
Att svara med datorspel	23
Virtuella dockor	25
Pseudoleken	28
Regler och att tänja på dem	30
Total kreativ frihet	33
Ombyta roller: att bygga av en anledning	36
Leken och identiteten	37
Den virtuella lekens funktion	41
Källförteckning	43
Spelkällor	44

Ramverk: datorspel i skottlinjen

2011 publicerade Statens medieråd en översikt över forskningen på området gällande våldsamma datorspels samband med våldsamt och aggressivt beteende. I rapporten konstaterades att genom de metodologiska val som gjorts i forskningen på ämnet (rapporten baseras på forskning gjord mellan 2000 och 2011) återfanns svaga belägg för att kausalt kunna förbinda våldsamma datorspel med våldsamma handlingar utförda i samhället (Christofferson & Dalqvist 2011:6ff). Detta var enligt rapporten den stora avgörande faktorn för forskningens slutsatser att anses ha lösa grunder. Rapporten belyser även ett par viktiga aspekter som anses försvåra forskningen på ämnet. Dels handlar det om hur våld och aggression definieras, handlar det här exempelvis bara om fysiskt våld eller även aggression i form av känslor och verbala hot (Christofferson & Dalqvist 2011:14)? Dels handlar det om vad som konstituerar våld i datorspel. Hur klassificeras egentligen ett våldsamt datorspel (Christofferson & Dalqvist 2011:20)? Debatten var dock ett faktum och forskare vid Karolinska institutet publicerades på Dagens Nyheters debattsida där de hävdade att rapporten var ”ett hån mot flera decenniers seriös forskning” (Olsson, Petrovic & Ingvar 2012). Oavsett om man förespråkar det behavioristiska eller kulturella ställningstagandet inom debatten, vilket denna vetenskapsteoretiska debatt verkar grunda sig i, så återstår problemet med att aggression kopplas till våldsamma datorspel. Vilka sociala konsekvenser kan detta tänkas ha? Som Statens medieråds rapport framhåller, spelade 2010 92% av barn i Sverige mellan 9-16 någon form av datorspel. Datorspel kan inte längre enbart klassas som tidsfördriv och erkännandet att datorspel spelar en stor roll i det sociala livet tycks rymmas i debatten mellan KI och Statens medieråd. Inom de negativa tendenser som datorspel anses ha på individen, ryms även beroendenaspekten. Datorspel som det massiva onlinespelet *World of Warcraft* anklagas för att förstöra ungdomars sociala förmåga. Det beroende dessa typer av spel orsakar gör att ungdomar, istället för att söka sig till andra aktiviteter, förlorar sig i spelets värld. Ibland sker detta till den grad att det påverkar individens sociala liv, såsom vänner, skola och jobb (Södervall 2014). Även här blir det tydligt att oron för hur datorspelen påverkar det sociala är stor. Inblicken i dessa debatter ger en bild av ett skadligt digitalt medium. Hotbilden som målas upp framställer datorspel som ett hot mot individens förmåga att kommunicera med andra människor, ett hot mot människors sociala förmåga. Men datorspel är en bred kategori, här ryms så skilda typer som mo-

bilspel (*Candy Crush*), massively multiplayer online-spel (*World of Warcraft*), virtuella kortspel (*Hearthstone*), jordbrukssimulatorer (*Farming Simulator*) eller stadsplaneeringsspel (*Sim City*). Den expansiva spelmarknaden påverkar det sociala på olika sätt, beroende på vilka spel både barn, unga och även vuxna, väljer att spela. Siffran för personer mellan 18 och 29 som spelar datorspel i USA år 2008 var 81% (TT 2008). Det är den moderna tidens leksaker, och precis som lekens form har en central social funktion (Huizinga 1950:4), kan dessa leksaker på olika sätt ha en inverkan på den sociala människan. Leksakerna har under ett par decennier utvecklats till att bli mer och mer avancerade. Kanske handlar det inte bara om hur vårt sociala beteende förändras genom spelandet av datorspel. Det kan också handla om att vi är sociala med våra datorspel. Interaktionen med datorspel kan ses som sociala utbyten, genom den lek vi utför med dem.

Ett alternativt perspektiv på datorspel

Datorspel rymmer oändligt mycket mer än debatterna om deras eventuella skadlighet. Datorspel kan ses som den nya tidens leksaker, men till skillnad från det vi oftast associerar med leksaker, rymmer datorspel hela världar med nästintill oändliga möjligheter. Mediet är till största del beroende av interaktion, spelen är beroende av att spelas. Interaktionen kan ses som responsivitet, genom att respondera med datorspelen skapas nya förutsättningar i spelen och för spelaren själv. Denna studies ämnesinramning är att studera datorspel som klassas som 'sandbox games', eller sandlådespel¹, med utgångspunkt i teorier om lek och social responsivitet. Sandlådespel är en genre där friheten för spelaren är stor och spelets värld bygger på öppenhet. Syftet blir att se hur leken och den sociala responsiviteten ser ut i spel som erbjuder stor frihet för spelaren och vad denna leks funktioner kan tänkas ha för inverkan på responsiviteten. Det handlar om en virtuell sandlåda där lekelementet är en del av spelupplevelsen. Spelen ger utrymme för de lekelement som anses starkast kopplat till lek, däribland fantasi och frihet, men även anpassningen till gränser, lekens regler.

- *På vilket sätt kan interaktionen med datorspel tolkas som social responsivitet?*
- *Vad finns det för möjligheter att respondera i dessa sandlådespel och hur ser detta stimuli- responsförhållande ut? Vilka regler förhåller sig responsiviteten till?*
- *Vilken funktion kan dessa lekar och leksaker ha i socialiseringsprocesser?*

1 Sandlådespel förklaras under kapitlet 'Sandlådespel: en presentation', där det empiriska materialet presenteras närmare.

Forskning kring datorspel och dess effekter

Som nämnt i inledningen så har forskning kring datorspel ofta försökt visa på datorspels skadliga inverkan. Men det finns även forskning kring de sociala aspekterna av datorspel, däribland Nardi (2010) och Pearce (2011), som fokuserar på hur datorspel skapar sociala knytpunkter. Ofta har detta med spelarnas gemenskaper att göra, hur de skapas genom datorspel. Laboratieförsök har också gjorts, där forskare har försökt studera datorspels positiva inverkan på sociala förmågor. Här noterar man en liten positiv effekt hos barn som spelar uppemot en timme om dagen (Przybylski 2014). Detta lämnar dock mycket obesvarat, och resultaten pekar som mycket annan forskning även på de negativa effekterna. Mycket av denna forskning görs med psykologiska förtecken. Men det finns studier som kastar om frågeställningen. En stor studie i *Personality and Social Psychology Bulletin* visar på hur datorspel kan ha positiva effekter på sociala förmågor, och detta inte bara med fokus på barn (Gentile et al. 2009). Det som kommer fram är att sociala förmågor förbättras genom spelandet av spel som anses främja socialisering, studien kallar dessa 'prosocial games'. Denna hypotes kan dock anses vara prövad på samma sätt som forskning kring våldsamma datorspel och använder samma typ av kvantitativa metoder. Vidare finns, om än äldre, studier som fokuserar på hur inlärning hos barn kan förbättras genom datorspel (Griffiths 2002). Här undersöks potentialen som finns i datorspel då barn ska lära sig vissa färdigheter i pedagogiska syften.

Vidare finns en del forskning som studerar specialområden inom datorspel, och lutar sig mer mot kvalitativa metoder. En forskning som kan nämnas, som också berör sambandet mellan det digitala och det verkliga är Jesper Juuls (2005) *Half-real*. Juul diskuterar hur vinst och förlust i datorspel både är virtuella, alltså en vinner och förlorar i spelet, men att de även har implikationer i det verkliga livet. Spelaren måste förhålla sig till verkliga regler i spelen, men spelen i sig är fiktiva. Juuls forskning har vissa beröringspunkter med denna studie då hur den sociala interaktionen mellan spelare och datorspel kan påverka individen berörs. Juul konstaterar även att datorspelares förstahandserfarenheter är ett utforskat perspektiv att bedriva studier utifrån, då forskare ofta fokuserat på att observerande se på spelarnas erfarenheter (Juul 2005:10).

Att läsa datorspel: metodologiska reflektioner

Jag vill gärna inleda detta kapitel med att klargöra ett par bakgrundsrelaterade aspekter knutet till mitt eget deltagande i de spel som kommer användas som empiriskt material. Spelen som denna studie bygger på hade jag hört talas om, sett andra spela eller läst om på internet. De är *The Sims 4* (Electronic Arts 2015) och *Minecraft* (Mojang 2011). Dessa hade jag innan denna studie påbörjades ingen erfarenhet av att ha spelat själv. Jag har ett stort intresse av tv-spel, och hade en uppfattning om vad för typ av spel dessa var, och viss insikt i hur de spelades. Men jag känner ändå att jag gav mig in i leken med relativt lite kunskap av hur jag själv skulle spela spelen. Min erfarenhet av andra spel har dock gett mig en hel del kunskap av att interagera med datorspel generellt. Det som Pearce (2011) benämner som 'spacial literacy', att förstå (läsa) texten och lära sig interagera med den virtuella världen (Pearce 2011:20), är hos mig ändå ganska utvecklat. Det stod klart när jag började spela spelen och relativt snabbt kunde orientera mig i både diverse menyer och i spelvärlden i sig. Virtuella världar var för mig inget nytt, även om många spelmekaniska aspekter var det. I vissa fall har jag tagit hjälp av spelare som själva har spelat mycket *The Sims 4* eller *Minecraft* och är familjära med spelen. Detta har dock begränsats till information som var i spelmenyn jag finner en viss funktion, eller varför min avatar beter sig på ett visst sätt när jag själv inte riktigt förstått. Det finns även ett par tillfällen då jag använt mig av exempelvis YouTube för att se hur vissa företeelser ser ut i andra situationer än bara i just min spelsession. Dessa för att spara en del tid, då möjligheterna i dessa spel är så expansiva att det inte är möjligt att utforska dem alla, men genom YouTube kan jag ta del av andra varianter av hur spelet spelas. Men som sagt, dessa hjälpinsatser har jag försökt hålla på en låg nivå. Det är trots allt jag som leker.

Datorspelets speciella karakteristiker är även det en aspekt som behöver lyftas. Datorspel är, som vi tidigare fastställt, ett nästan uteslutande interaktivt medium. Studier av det här slaget måste ta hänsyn till detta mediums interaktiva form. Ett spel kan inte läsas på samma sätt som film eller liknande texter, utan är beroende av att analyseras genom hur spelet spelas. Interaktionen mellan spelet och spelaren blir den huvudsakliga text som studeras, spelaren skapar texten tillsammans med spelet

(Dovey & Kennedy 2006:6). Tillsammans utgör de innehållet, spelet är inte fullt ut ett spel om det inte spelas. På så sätt färgas innehållet av hur spelaren betar sig i spelet (Fernandez-Vara 2015:15). Det går alltså inte att analysera ett datorspel genom att vara passiv. I den här studien är det interaktionen som studeras, det är den som är i fokus. Detta skulle kunna vara möjligt genom att studera andra spelare, eller utföra intervjuer med människor som spelar spelen. Men mitt val faller på att själv sätta mig in i de här spelen, att själv interagera med dem. Jag vill gärna gå till Asplund (1987a) i den här diskussionen och se på Asplunds beskrivning av en drakflygares lek med en drake. Det finns enligt Asplund ett speciellt band mellan drakflygaren och draken i leken, ett band som gör att ett responsorium kan uppstå (Asplund 1987a:36f). Det responsiva utbytet är på samma gång personligt och allmängiltigt. Leken är en universell företeelse, inte bara enligt Asplund, utan även Huizinga (1950). Men den är även personlig. Som drakflygaren och draken. Det responsiva utbytet av stimuli och responser uppstår genom två parter, ett subjekt och ett objekt. Drakflygaren känner enligt Asplund en lust av att flyga draken, draken responderar (Asplund 1987a:37). På samma sätt vill jag utgå från mina egna erfarenheter och känslor genom att sätta mig själv i en position där jag responderar med datorspelet. Jag är osäker på om jag skulle kunna få ut samma information genom intervjuer eller observationer. Det Asplund skriver om är ur ett socialpsykologiskt perspektiv, det handlar inte enbart om hur den sociala interaktionen går till utan även om känslor, medvetande och relationsskapande. Min fråga är om jag hade kunnat komma åt den aspekten genom andra metoder än levda upplevelser i spelen och att i detalj själv få studera spelmekaniska moment. Genom denna innehållsanalys tror jag även att jag kan komma åt aspekter som annars hade varit svåra att formulera i intervjuer då dessa aspekter kan anses ganska abstrakta.

I den här studien tillämpas en slags blandning av deltagande observation och innehållsanalys². Som diskuterats i föregående stycken är ett deltagande en premiss för att texten ska kunna läsas. Etnografiska studier tar fasta på hur kulturer och grupper handlar ser ut, och hur dessa handlingar kan tolkas (Ekström 2013:28). Det finns här likheter med denna studies metod, dock handlar det inte om mänskliga kulturer eller grupper, utan virtuella världar. Nardi (2010) har gjort ett liknande arbete genom studiet av onlinespelet *World of Warcraft*. Hon har genom deltagande observationer, där deltagandet varit starkt från hennes sida, undersökt den digitala världen som spelet utspelar sig i (Nardi 2010:28). Genom detta deltagande har hon samlat information om spelvärlden. Detta är ett liknande angreppssätt som jag använt mig av. Eftersom jag studerat programmerade föremål och inte interagerat med andra mänskliga spelare skiljer sig metoden dock en del. Nardi studerar sociala grupper som spelar spelen, i denna text studeras spelet som leksaker, beroende av interaktion. På så sätt blir gränsen mellan deltagande observation och innehållsanalys i den här studien inte helt tydlig. En innehållsanalys utesluter dock inte den interaktiva aspekten då en text alltid kommunicerar något, och det är kommunikationen

2 Det finns inte en helt tillfredställande metodklassificering här. Jag har använt mig av aspekter från flera medievetenskapliga metoder och studerat annan spelforskning för att hitta ett lämpligt tillvägagångssätt. Detta resulterar i en för denna studie slags skraddarsydd spelanalytisk metod.

mellan läsare och text som studeras (Ledin & Moberg 2013:155). Innehållsanalysen i sig är en djupgående studie i texten, som inte begränsas till hur texten ser ut, utan även till kontexter som påverkar den, eller genrer som texten ingår i. Denna analys hjälper till att utveckla hur det teoretiskt är möjligt att studera texter av den här typen. Alltså blir också analysens resultat inte bara ett inlägg i hur dessa fall kan förstås, utan även hur dessa teorier kan appliceras på andra, liknande texter (Fernández-Vara 2015:9). Det handlar om att spela och samtidigt föra utförliga anteckningar som kan användas som grund för det analytiska arbetet (Fernández-Vara 2015:26ff). Här har jag också analyserat visuella element. Bildanalysen är till för att studera hur mening skapas med hjälp av bilder och tecken, inga visuella intryck är egentligen innehållslösa. De visuella intrycken tolkas för att hitta deras betydelse (Fogde 2013:180f). Det ska tilläggas att min egen upplevelse av spelet blir central, och den specifika spelsession jag just spelat är den som analyseras. Situationerna ser annorlunda ut för alla spelare, speciellt i sandlådespel där öppenheten i spelet är en central aspekt. Men jag har försökt minimera detta genom att använda mig av generella spelmekaniska moment i analysen. Detta är moment som dyker upp i princip i varje spelsession, oavsett spelare. Dock kan det inte helt uteslutas att det finns moment som analyseras som är relativt unika för mig, eller grupper som stött på liknande situationer.

För att förenkla för läsaren så har jag löpande tillämpat förklaringar på begrepp och uttryck som används kring datorspel, istället för att ha en bilaga eller ett avsnitt med glosor. Jag vill dock gärna förtydliga att jag löpande kommer använda mig av just beskrivningen 'datorspel' för att syfta till spel som spelas digitalt, eftersom det är främst spel som spelats på dator som diskuteras här. Spel är transmediala och det kan, i begränsad form, förekomma att jag även kallar spel som inte spelas på dator för datorspel, exempelvis TV-spel (som spelas på en konsol via en TV) eller spel som spelas på mobiltelefoner. Jag är medveten om att det är olika system att spela på, men vill att texten ska vara konsekvent för läsaren.

Sandlådespel: en presentation

För att ge läsaren en övergripande bild av de spel som kommer utgöra det empiriska materialet i denna studie vill jag gärna ge en tydligare bild av både spelen och spelgenren här. Genren kallas 'sandlådespel' och klassificeringen hänvisar till en öppen och fri värld där spelaren själv till stor del är med och formar innehållet och målen i spelet. Skillnaden mellan dessa spel och mer traditionella är att de mer traditionella ofta har uppsatta mål och kan "klaras". Sandlådespel har en öppen arkitektur och erbjuder stora möjligheter till fortsatt spelande, eller lekande. Genren är bred och inkluderar allt från actionspel som *Just Cause 2*, rollspel som *The Elder Scrolls V: Skyrim*, och mer svårdefinierbara, öppna spel som *Minecraft* (Gamereactor 2013). Gemensamt är just öppenheten i spelen, vilket inte bara ger spelaren möjligheten till att påverka spelvärlden utan också se den förändras genom sitt eget agerande. De två spel jag valt att använda som empiriskt material är *The Sims 4* (Electronic Arts 2015) och *Minecraft* (Mojang 2011). Valet av just dessa spel kan till viss del härledas till deras popularitet, båda har oerhört många aktiva spelare. Men dessa spel påminner också om ganska specifika lekar genom hur de är uppbyggda. *The Sims 4* liknar ett virtuellt dockhus, med "levande" digitala dockor. *Minecraft* är likt en lek med klossar eller *Lego*, där leken går ut på att konstruera byggnader och saker. Dessa två spel är alltså likt lekar som kan lekas själv. De handlar inte om ett responsivt utbyte med andra människor i första hand, utan med leksakerna i sig. Eftersom mina utflykter i dessa digitala världar kommer vara på egen hand, blir dessa paralleller riktlinjer att gå efter.

The Sims 4 är en slags livssimulator, där det huvudsakliga målet är att ta hand om din 'sim', den spelarkontrollerade karaktär som skapas i början av spelet. Spelet går ut på att bygga en bostad åt din sim, tillfredsställa din sims olika behov, skapa vänrelationer med andra simmar och så vidare. Tonen i spelet är humoristisk och det finns många parodiska element. Det är ett extremt rikt spel, både med tanke på de möjligheter som presenteras, och det innehåll som dessa möjligheter presenteras i. Själva spelet har ingen egentlig slutpunkt, utan fortsätter så länge spelaren vill. Det finns exempelvis möjligheter att fortsätta spelet med den skapade simmens barn om den första simmen skulle gå bort. I *Minecraft* handlar det om att samla in block genom att hacka sönder olika material som berg och träd, för att sedan placera dessa och bygga byggnader. I spelet finns stora möjligheter att skapa egna verktyg genom att

kombinera olika material som ”skördats”. Det finns två olika sätt att spela *Minecraft* på, kallade ’creative mode’ (där fokus ligger på att bygga) och ’survival mode’ (där fokus ligger på att överleva natten då diverse fiender kommer fram). Grafiken är medvetet inspirerad av retrospel och är pixlig (lågupplöst) men fortfarande i tre dimensioner. I spelet finns möjligheter att spela tillsammans med andra, men denna sociala aspekt är inte central här, och tas inte upp vidare i texten.

Lek, responsivitet och digitala sandlådor

Det här kapitlet är utformat för att ge en inblick i de sociala och kulturella perspektiv som kommer lyftas i samband med det analytiska arbetet i den här studien. De sociala perspektiven kommer främst från socialpsykologin där Asplund (1987a, 1987b), Mead (1934) och Berg (1996) blir centrala. Perspektiven på lek och lekens funktion kommer från Huizinga (1950) och Caillois (1961). Men då en del av den här studiens analys är en omformulering av de teorier som ovan nämnda teoretiker har arbetat fram, kommer dessa begrepp i senare kapitel att diskuteras och till viss del byggas om. De huvudsakliga begrepp som tas upp här är leken och dess funktioner, social responsivitet och 'I' och 'Me'. I den vidare analysen kommer dessa teorier fungera som centrala perspektiv och utgöra en ingång till hur empirin kan studeras och tolkas.

Social responsivitet och datorspelens effekter

Social responsivitet är enligt Johan Asplund (1987a) en grundläggande form av social interaktion. Asplund menar att människan har en "allmän svarsbenägenhet" och benämner detta social responsivitet (Asplund 1987a:33). Responsivitet är en reaktion på en "fråga", det är förhållandet mellan stimuli och respons. Genom epitetet 'social' hänvisar responsivitet till hur vi som människor interagerar med varandra och svarar på varandras frågor, vi responderar på varandras stimuli. Detta kan vara i den enklaste av former, exempelvis vid hälsningar. Ett enkelt "hej" och en höjd hand responderas med ett lika avslappnat "hej" och en höjd hand tillbaka (Asplund 1987b). I detta utbyte av responser skapas ett 'responsorium', ett växelvis utbytande av stimuli och respons. Detta är vad Asplund kallar att vara socialt responsiv, vilket i sin tur innebär att vara mänsklig. Även motsatsen, att vara asocialt responslös, är en viktig del i Asplunds teori. Här handlar det om en utebliven respons på ett stimuli, utbytet av responser infinner sig aldrig. Men att vara socialt responsiv betyder inte uteslutande att vara fredlig eller komma med gott uppsåt. Även aggression och våld-

samt beteende är sociala responser. Effekterna som diskuteras i debatten om våldssamma datorspel är effekter som direkt anses, eller inte anses, påverka den sociala responsiviteten hos individer. Även i fallet med beroenderisker och datorspel blir rädslan för effekterna av beroende en rädsla för datorspelens påverkan på den sociala responsiviteten. Den överdrivna responsiviteten med datorspelet påverkar vår sociala responsivitet gentemot andra människor.

Leken, en elementär form för socialt liv

Leken som fenomen har studerats i en mängd olika discipliner och sträcker sig tillbaka flera hundra år. Definitionerna av lek varierar beroende på i vilken disciplin lekens betydelse har studerats (Sutton-Smith 1997). Leken i en kulturell och social kontext har diskuterats av Johan Huizinga (1950), i studien *Homo ludens - a study of the play-element in culture*. Huizinga menar att leken inte bara är en del av kulturen, utan att kulturen också leks fram. Leken och kulturen är enligt Huizinga egentligen oskiljaktiga. Leken är det som sammanbinder det primitiva samhället med det civiliserade, genom leken har vi blivit mer civiliserade. Han framhåller alltså leken som en socialisationsprocess. Exempelvis är religiösa riter i Huizingas ögon en form av lek, något avskilt från vardagen med grunden i en föreställd värld. Dessa riter är en del av kulturen och samhällets civilisationsutveckling. Huizinga menar att lek utförs inom isolerade lekplatser. Bland dessa lekplatser nämner han "the magic circle" (Huizinga 1950:10). Här finns speciella regler och gränser för att leken ska fungera avskilt från det verkliga livet. Inom the magic circle är leken huvudsaken, att gå in i cirkeln är att acceptera leken och dess regler. Begreppet 'magic circle' har sedan använts och anpassats av spelforskningen då det har uppenbara paralleller till att stiga in i datorspelets värld (Kalen & Zimmerman 2003). I sin enklaste förklaring antrar en spelare en magic circle när denne stiger in, interagerar med och accepterar de regler som finns i den virtuella världen. Huizinga nämner även primära kännetecken för lek som kan sammanfattas med att lek är något som innefattar mycket frihet, det är avskilt från vardagslivet, lek är oförutsägbart, det är en improduktiv syssla, lekar är styrda av gemensamma regler och lek är något fiktivt, något som inte är på riktigt (Huizinga 1950:8ff, Caillois 1961:9f). Dessa punkter kan anses vara grunderna som konstituerar leken. Kriterierna kommer användas för att förklara hur spelare av datorspel kan ses leka i den virtuella världen. Dock finns det ett par frågetecken kring det här antagandet. Frågan måste ställas om leken faktiskt utförs av spelaren själv, eller dennes avatar. Avataren är den digitala representationen av spelaren i datorspelet, den som spelaren huvudsakligen kontrollerar (Pearce 2011:21). Kan spelaren anses respondera med spelet, eller måste detta tillskrivas avataren? Indirekt rör Asplund (1987a) vid detta problem då han målar upp scenariot med en drakflygare och en drake. Han menar att drakflygaren responderar genom leken med draken. Leken benämner Asplund som "en *elementär form för socialt liv*" (Asplund 1987a:37). Draken reagerar

på drakflygarens stimuli och, genom vindkraftens hjälp, responderar med oförutsägbara rörelser och ryck. Asplund begränsar sig inte till enbart drakflygning utan menar att de typer av interaktion av det här slaget kan ses som responsiva (exempelvis nämner han bilkörning och fiske). Precis som en spelare som responderar genom en handkontroll eller en datormus, sitter responsen (och därmed även lusten) i ”icke-jaget” (Asplund 1987a:38). Spelaren av datorspel använder sig av knapptryckningar och klick för att svara. Asplund diskuterar dock huruvida denna responsivitet är social. Drakflygningen är en lek som utförs på egen hand, det handlar om relationen mellan en människa och ett objekt. Här stöter vi på nästa frågetecken. Kan vi som spelare verkligen anses svara med ett programmerat föremål? I denna studie är dock leksakerna oändligt mer avancerade. Här kan vi nästan prata om ett fullt socialt responsivt utbyte, även om det handlar om ett förprogrammerat objekt. Eftersom sandlådespel har som mål att vara fria och öppna för spelaren bygger de dels på oförutsägbara konsekvenser av spelarens handlande, dels på spelarens möjligheter att svara med spelet. Spelen i den här studien bygger på nästan mänskliga reaktioner³, speciellt i livssimulatorer som *The Sims*. Denna utveckling eller applicering av Asplunds tankar kommer ligga till grund för analysen av sandlådespelet i denna studie och kommer diskuteras löpande. Av naturliga skäl⁴ kommer det i studiens analytiska delar ske en omformulering och anpassning av Asplunds teorier, med hjälp av annan forskning på området.

Barnet och den vuxne

Eftersom jag argumenterar för att interaktionen med datorspel kan ses som lek, och datorspel i sig kan ses som leksaker, studerar jag vilken funktion dessa kan tänkas ha för socialiseringsprocessen. Detta vill jag gärna understryka. Följderna av denna socialiseringsprocess är inget som kommer tas upp i denna studie. Det är funktionen som här studeras. Precis som Asplund argumenterar för att leken är en fundamental del av det sociala livet, blir i mitt perspektiv även det responsiva utbytet med datorspel en funktion av den sociala utvecklingen hos individen, spelaren. Leken förutsätter fantasi, leken förutsätter att den som leken helt går upp i leken, spelaren förlorar sig i spelet, även om bara för en stund. Enligt Lars-Erik Berg (1996) finns inget substitut för leken som identitetsbyggande process. I leken formas identiteten från det att barnet lär sig leka och inta olika positioner i leken (Berg 1996:11). Denna förmåga, att överhuvudtaget kunna leka, är som tidigare nämnt dock inget som är förbehållet barn. Vuxna leker även om leken kan formuleras på olika sätt. Berg menar att i vuxnas lek är poängen ”att han leker att han faktiskt är det han är” (Berg 1996:17), alltså att den som leker intar en för leken specifik roll.

3 Det finns sociala inslag i många spel där spelare möter andra spelare och på så sätt har en mänsklig kontakt genom spelet, detta är dock inte fokus i denna text.

4 Asplund skriver själv inget om datorspel eller digitala världar.

En hel del socialpsykologiska teoretiker har formulerat teorier kring denna lek. George Herbert Mead (1934) skiljer identiteten genom att peka på ett 'I' och ett 'Me'. 'Me' är de internaliserade förväntningar vi har på interaktioner. Det är våra erfarenheter och resultaten av vår socialisation. Me är summan av det vi lärt oss genom att interagera med andra. Genom att interagera med olika människor, i olika typer av situationer, lär vi oss hur dessa situationer förväntas påverka oss och andra. Me-et ger antydningar om hur en speciell interaktion kan komma att se ut. 'I' är den aktiva delen av identiteten. Det är den som utför interaktioner med andra. I-et är på så vis oförutsägbart, resultatet av reaktioner och interaktioner kan aldrig helt förutbestämmas (Mead 1934:174). Genom att I:et är aktivt och Me:et är passivt, fungerar de i växelverkan med varandra. I:et kan ses respondera enligt tidigare interaktioner som finns samlade i vårt Me. Mead för in ett tredje begrepp här, den "generaliserade andre" (Mead 1934:154, Berg 1996:36). Detta är summan av alla de Me:s vi interagerar med. Just eftersom vi interagerar med olika Me:s, som alla har olika förväntningar på vårt agerande, anpassar vi oss efter detta. I:et är alltså vårt agerande utifrån den generaliserade andres förväntningar på vårt agerande. Leken i det här fallet lär oss hur I:et förväntas agera, och ger oss tillfälle att formulera och öva upp det internaliserade Me:et. Vi leker som barn exempelvis mamma-pappa-barn. Detta ger barn tillfälle att imitera de roller som de ser omkring sig, och på så sätt pröva att agera utifrån det. Detta kallar Mead för 'rollövertagande' (Mead 1934:151, Berg 1996:45). Det är en lek med roller, en lek som ger erfarenhet och socialiserar barnet. I-et kan på så sätt ges mer tydliga "instruktioner" i olika situationer och mänskliga interaktioner. Me:et ges ett bredare spektrum för förväntade reaktioner. Asplunds (1987a) teori om att den vuxne är vuxen först när responsiviteten är tillräckligt inskränkt blir en väl fungerande parallell här. Precis som den inskränkta responsiviteten, är det när Me:et är tillräckligt utvecklat som en identitet kan skapas. En vuxen kan ses som en individ med en komplett identitet. Det är en process som aldrig är avslutad, då vi hela tiden finner oss i nya situationer, och genom att både vårt agerande och reaktionerna på agerandet, är oförutsägbara. Det är först när interaktionen är gjord som det kan bli en del av våra förväntningar på liknande situationer, en del av vårt Me. Detta är en identitetsbyggande process. Dessa funktioner som Mead utvecklar, blir en del i mitt argument för det responsiva utbytet i leken med datorspel.

Paidia, ludus och lekens former

Roger Caillois (1961) delar upp leken i två huvudsakliga element när han beskriver hur lekens frihet förhåller sig till de regler som kapslar in leken. Dessa kallar han 'paidia' och 'ludus'. Dessa element kompletterar varandra för att dels ge leken den grundläggande frihet som en lek kräver, och dels visa på de regler som ger leken någon slags mening (Caillois 1961:27). Paidia är det element som ger leken frihet, medan ludus är det som ger leken regler. De flesta lekar har dessa element av varier-

rande grad. Även den mest fria leken måste kunna isoleras från andra lekar, eller från vardagslivet, och därmed ha ett ludus-element. I de lekar som Caillois räknas som de mest renodlade paidia-lekar inkluderar han exempelvis drakflygning och lek med dockor (Caillois 1961:29). Men även dessa lekar är beroende av gränser och regler. Paidia och ludus sätts av Caillois in i ett större civilisationssammanhang, och han diskuterar hur dessa element uppkommer och formar civilisationer (Caillois 1961:32). I denna studies fall kommer detta inte tas upp, utan paidia och ludus används som av Pearce (2011), där dessa två element ses som en glidande skala, eller ett "spektrum" (Pearce 2011:28). Här blir dessa två begrepp relevanta för att visa på skillnaden mellan olika typer av datorspel och spelvärldar. Pearce har till viss del omformulerat dessa begrepp till att handla om datorspel, vilket gör just hennes användning av begreppen relevant i denna studie. Caillois delar upp leken och spelen i fyra "fundamentala kategorier" (Caillois 1961:14) för att visa på de olika karakteristiker olika lekar har. De är 'agôn', 'alea', 'ilinx' och 'mimicry'. Agôn handlar om lekar som ofta har tävlingsinriktade former, dessa lekar kan bemästras genom träning och färdigheter. Alea innefattar också tävling men där finns ett slumpmässigt element, vid exempelvis tärningsspel. Ilinx handlar om lekar som framkallar yrsel, svindel eller liknande känslor, Caillois nämner lekar som går ut på att snurra runt tills en blir yr. Mimicry är den lekform som handlar om att ta på sig en annan roll, att låtsas vara en annan (Caillois 1961:14ff). Denna lekform gränsar till Meads (1934) rollövertagande och blir i denna studie den form som kommer diskuteras närmare. På ett sätt är mimicry kanske det sätt datorspel oftast spelas, de isoleras från det verkliga genom att spelaren tar på sig en roll, en roll som sedan levs ut i den fiktiva spelvärlden. Det finns dock en hel del populära datorspel som inte faller under denna kategorisering, där fokus exempelvis ligger på tävling mellan spelare (*Hearthstone*, *Wordfeud*, *Counter-Strike*) eller pussellösning (*Candy Crush*, *Tetris*). Berg (1996) menar att en skillnad mellan lek och spel (i denna mån menar Berg spel som i tävling) är att "[l]ekens syfte [...] ligger i *nuet*" (Berg 1996:40) medan spelets ligger i en framtida vision om hur tävlingen ska falla ut, det vill säga hur den ska vinnas. Variationen och kategoriseringen av datorspel bred, och så även sätten de spelas på. Detta är jag medveten om, vilket gör det svårt att prata om datorspel som en enhetlig kategori lekar. Mitt huvudsakliga fokus här är dock lekar i datorspel som främst kan ses som varianter av mimicry och detta kommer vara det som diskuteras i vidare kapitel.

Att respondera med datorspel

Datorspel är digitala, förprogrammerade program. Det är naturligtvis en skillnad mellan att respondera med dessa program och respondera med andra människor. Sherry Turkle (2011) tar på sätt och vis upp detta genom sin illustrativa studie där barn får ta hand om digitalt styrda mjukisdjur, så kallade Furbies. Furbies responderar på barnens interaktion, de vill ha mat, de lär sig enstaka ord och fraser, de behöver vila och så vidare. Resonemanget kretsar kring hur barnen blir socialt engagerade i sin Furbies, och lägger ner mycket emotionell energi på sina leksaker (Turkle 2011:38). De ser Furbies som delvis levande och delvis artificiella. Behoven blir dock verkliga för barnen i studien. I fall där Furbien går sönder exempelvis, blir barnen utom sig och anses Furbien vara ”sjuk”, och därmed behöva hjälp (Turkle 2011:41). Asplund (1987a) menar att barn har en social responsivitet som inte är inskränkt på det sätt en vuxens sociala responsivitet är. Med detta menar han att barnet är fri och öppen i sin responsivitet, barnet saknar en vuxens begränsningar. Asplunds resonemang är att det är när den sociala responsiviteten är tillräckligt begränsad, som en vuxen kan kallas vuxen (Asplund 1987a:29). Men jag behöver bara gå till mig själv och mina egna erfarenheter av datorspel. Den lust jag känner, och de emotionella band jag har gentemot vissa virtuella världar är verkliga känslor. Asplund beskriver samma sak när han talar om drakflygning. Det finns en lust i lekan, en lust som inte är begränsad till barns lek med vare sig varandra eller med leksaker. Vi spelar spel för att de betyder något för oss, vi lär oss om spelen, vi utforskar dem, vi använder dem som avkoppling eller för att få tillfälle att drömma oss bort (Fernandez-Vara 2015:15). Känslor som lust, glädje eller ilska är verkliga och kan framkallas av aktiviteter som datorspel. Inte minst visar debatten om våldsamma datorspel detta. Det finns en reell effekt som faktiskt gör det möjligt att vara socialt responsiv med datorspel, precis som barn kan respondera med sina programmerade mjukdjur, sina robotar. Den responsivitet som finns mellan spelare-datorspel är en verklig sådan. Den är inte fullt ut mellanmännisklig, och kan inte helt likställas med det, men den är, för att använda en formulering från Turkles studie, ”tillräckligt verklig” (Turkle 2011:35) för att vara responsiv. Datorspel är också mer avancerade än mjukisdjur som kräver uppmärksamhet och skötsel, de är digitala representationer av komplext liv. De framställer sig som digitala världar som inkluderar människor och platser, interaktion, liv och rörelse.

Det finns en distinktion mellan interaktionen och det objekt en interagerar med. Asplunds (1987a) drakflygare och drake beskriver interaktionen mellan en individ och ett objekt. Det är en människa med sin leksak. Själva leken är drakflygandet i sig. Det är samma sak med Turkles barn och deras Furbies. Interaktionen, alltså det responsiva utbytet, är mellan den som leker och leksaken. Leken ligger i det som finns mellan dem, det som Asplund kallar för icke-jaget. Det är linan som rycker och sliter, som responderar, med drakflygaren. Men draken, i sin icke-responsiva form, är en leksak. När leksakerna aktiveras, när leken börjar, kan vi börja tala om ett utbyte. Först då finns det responsivitet. Innan dess betar sig både individen och leksaken asocialt responslösa inför varandra, om vi nu kan tillskriva ett objekt denna egenskap⁵. I den här studien blir denna distinktion tydlig. Leksaken är själva datorspelet och interaktionen med det ses som leken. Detta betyder att leksaken ses som passiv innan leken börjar, innan leksaken aktiveras. Vi kommer se exempel där denna distinktion blir otydlig men uppdelningen är viktig. Som diskuterats tidigare så spelas inte spelet om spelaren inte responderar med spelet. Spelet kan i sig vara aktiverat, genom att vara påslaget och ge visuell feedback, men responsen uteblir. I vissa fall kan spelet "respondera" med sig självt. Detta sker genom att saker händer på skärmen utan spelarens interaktion, i *Minecraft* rör sig djur och äter gräs, i *The Sims 4* vandrar avataren planlöst runt. Denna respons är dock inte mellan spelare och spel. Det är heller inte denna studies huvudfråga, men den aspekten kommer diskuteras genom ett annat perspektiv. För att ge en tydligare bild; spelet (leksaken) kan förstås som aktivt och öppet för ett responsivt utbyte (leken) när spelet spelas, när en interaktion mellan spelare och spel sker. Det interaktiva är ett datorspels grundform, och således även leksakens huvudsakliga funktion. Som nämnts ett antal gånger i tidigare kapitel handlar det om väldigt avancerade leksaker, och detta i sin tur leder till väldigt avancerade lekar, med många regler, möjligheter och utgångar.

Att respondera med datorspel är heller inte att respondera med ett eller ett par andra digitala livsformer. Det är att stiga in i the magic circle, att helt uppgå i spelvärlden, och sponsoriert är lika mycket mellan de livsformer som bebor denna värld, som det är med världen i sig. I sandlådespel så har spelaren ofta stor påverkan på världen och hur den under spelets gång formas och omformas. Sponsoriert blir the magic circle eftersom nästintill allt spelaren tar för sig i spelvärlden påverkar den på något sätt, även om denna påverkans effekter inte alltid är fullt synliga. Verkningarna är spelets sätt att reagera på stimuli, att respondera med spelaren. Dessa verkningar, eller efterföljder, behöver inte visa sig direkt, utan kan bli synliga långt senare. I *The Sims 4* kan detta handla om att missköta sin avatar (detta återkommer i senare kapitel), men avatarens hälsovängningar kanske inte direkt visar sig, utan har konsekvenser senare i spelet. I *Minecrafts* 'survival mode' är det de olika stadierna av byggnadsverket, och de olika situationer där monster söker upp spelaren. Spelet utvecklas alltså genom spelarens responsiva input. Spelupplevelsen blir personlig, en lek i en magic circle ser aldrig likadan ut. Denna personliga koppling leder till att de eventuella emotionella band som knyts med spelet är också de personliga. De är unika erfarenheter som lagras i, vad Mead (1934) kallar, individens Me. En spel-

⁵ Ett objekt kan kanske snarare ses som inaktivt, inte responslöst.

upplevelse är mellan människa och leksak, men kopplingen däremellan blir verklig. Detta kan, i vissa fall, begränsas till att spelaren lär sig spelets spelmekaniska aspekter eller hur spelet ser ut rent grafiskt. Men genom att acceptera hur spelvärlden isolerar och kapslar in leken med egna regler, särpräglad grafik och digitala invånare, så ingår spelaren i spelets magic circle. Det är här allt responsivt utbyte äger rum, the magic circle är själva responsoriet.

Virtuella dockor

Will Wright, skaparen av bland annat spel som *Sim City*, *The Sims* och *Spore*, har en unik ingång till speldesign. Spelen han skapar är designade för att stimulera kreativitet, centrerade kring ett utforskande av verkliga situationer såsom familjeliv eller stadsplanering. Spelarens möjligheter sätts i fokus i dessa spel, och friheten att skapa och lära sig av spelet blir en stor dragningskraft. Wrights filosofi bakom spelen är ett "learning-by-doing"-koncept, spelaren inbjuds experimentera med olika spelsätt och på så sätt lära sig spelets mekanik och uppleva det spelet har att erbjuda (Ching 2012). Många sandlådespel har spelarens fantasi och frihet som utgångspunkt, vilket blir tydligt från första stund. I inledningsstadiet av spelen finns möjligheten att skapa en avatar, den digitala representationen av spelaren som kommer vara spelarens främsta sätt att interagera med spelet (Pearce 2011:21). I sandlådespel finns ofta stora möjligheter att påverka avatarens utseende och egenskaper. Friheten ligger i att skapa en unik avatar som särskiljer sig från andra. Detta blir det första kreativa steget in i sandlådevärlden. Karakteristikerna är spelarens att utforma, där aspekter såsom kön, ålder och kroppsform oftast enbart förändrar det visuella. I *The Sims 4* finns det ytterligare valmöjligheter när det gäller avatarens utformning. Här kan man ge sin avatar personlighetsdrag, vilket i sin tur påverkar det sätt avataren interagerar med spelet. Länken till social responsivitet blir extra tydlig i de två dikotomiska personlighetsmöjligheterna (i *The Sims 4* kallas de 'ambitioner') 'popularitet' och 'avvikande'. I beskrivningen av dessa val antyds att 'avvikande' ger avataren en större möjlighet att utveckla ett beteende som anses elakt eller skadligt mot andra 'simmar'⁶. Detta beteende kan ses som ett samhälleligt oönskat beteende, en form av oönskad social responsivitet. Motsatsen ligger i 'popularitet'. Detta beteende ger avataren möjlighet att snabbare bli vän med andra simmar. Helt enkelt en gynnsam responsivitet. Dessa motpoler är dock inte detsamma som Asplunds dikotomiska motsatspar social responsivitet och asocial responslöshet. Asocial responslöshet uppstår enbart i och med att spelaren inte interagerar med spelet. Den asociala responslöshet som spelaren då uttrycker speglas genom att avataren sysslolöst ignorerar de responser som uttrycks runt omkring denne i spelet. Till och med spelaren kan diskuteras ens vara aktiv

6 Detta är den benämning spelet själv har på både avataren och de icke-spelbara karaktärer som figurerar i spelvärlden, jag kommer i texten växelvis använda 'sim' och 'avatar', de kan likställas med varandra.

spelare i det här läget, utan tillskrivs snarare rollen som passiv åskådare. Motpolerna 'popularitet' och 'avvikande' kan istället ses som två sidor av samma mynt. De är båda former av social responsivitet, även om titeln 'avvikande' kan verka vilseledande. Dessa val är inte de enda som kan väljas för att ge avataren en unik personlighet, men kategorierna 'mat' eller 'idrott' har mer med just vad spelet själv kallar dessa möjligheter, ambitioner, att göra. Kategorierna 'popularitet' och 'avvikande' har en direkt koppling till avatarens sociala förmåga. Möjligheterna i karaktärsutformningen vittnar dock även om begränsningarna. Att styra hur ens avatar ska bete sig gentemot andra digitala livsformer sker ändå på premisser som bestämts på förhand. Det finns ingen glidande skala av hur den sociala responsiviteten ska ge sig uttryck. De karaktärsdrag som kan väljas för att utmärka ens avatar är inte bara förutbestämda, utan även stereotypiska. Avatarens personlighet målas i utformningen med breda drag. Speciellt tydligt blir det när dessa två kategorier är de enda som har en direkt koppling till social responsivitet, även om de andra ambitionerna påverkar avatarens beteende. När spelet sedan ska spelas, märks det hur valet av dessa ambitioner påverkar avatarens beteende.

I *The Sims 4* sker leken i princip i två steg. Spelet skiljer sig från många andra sandlådespel genom att anta formen av en sorts livssimulator. Perspektivet som används är ett isometriskt 3D-perspektiv. *The Sims* kan liknas vid att leka med levande digitala dockor, där spelaren kan ge instruktioner, men avataren interagerar med spelet även på egen hand. Detta beroende på de personlighetsdrag spelaren har tillskrivit avataren vid karaktärsutformningen. Redan här uppstår frågan om spelaren faktiskt är den som responderar med spelet. Tills skillnad från första- eller tredjepersonsspel⁷ verkar *The Sims 4* bygga på en delad responsivitet mellan spelaren och avataren. I spel som exempelvis *Minecraft* förflyttar spelaren sin avatar i realtid, och med ett knapptryck responderar avataren på spelarens interaktion. Avataren i *The Sims 4* tar istället emot spelarens "önsknings" om att laga mat, städa, gå ut med hunden eller ringa en vän. Avataren utför sen dessa handlingar genom ett speciellt schema, ett aktivitetsschema. Här betas aktiviteterna av en efter en, men det betyder inte att dess utkomst är förutbestämda. Avataren kan hindras i sina aktiviteter av andra simmar, eller genom relativt oförutsägbara händelser i spelet. Responserna sker på något sätt i andra hand. Spelaren ger instruktioner till avataren, som sedan i sin tur utför dessa. Responsiviteten verkar komma både från spelaren och avataren. I detta fall blir avataren på ett sätt en förlängning av spelarens responsivitet. Spelaren responderar, istället för med spelet, i praktiken enbart med avataren. Spelaren är egentligen inte ett med avataren, även om tydliga band finns. Det är viktigt att tillägga att detta dock inte är enda sättet för spelaren att interagera med spelet. Här finns möjligheter att bygga bostäder, kontrollera fler avatarer och välja responser vid konversationer simmar emellan. Poängen är dock den huvudsakliga strukturen på responsiviteten i det här fallet. Likställandet med en lek med dockor känns inte alltför långt borta. Dock är det med dockor som på något sätt besitter intelligens och egen vilja, och de rör sig i en dynamisk och föränderlig virtuell värld. I spelet kan då graden av responsivitet

7 Dessa är vanliga perspektiv i datorspel och handlar om hur spelet ses av spelaren. I förstapersonsspel ser spelaren världen genom avatarens ögon, i tredjeperson är perspektivet bakom avataren.

väljas (och hur den ska se ut genom valet av ambitioner som diskuterades ovan) genom vad spelaren instruerar avataren att göra. Att en sim besitter någon slags digital vilja står klart enbart efter en kort stund i spelet. I skärmens vänstra hörn finns mätare som visar hur min sim mår. Detta inkluderar bland andra 'hygien', 'energi', 'kul' och 'hungrig'. Jag har när spelet börjar byggt ett litet hus åt min sim, sparsamt men med, som jag ser det, de främsta nödvändigheterna. Det handlar om ett badrum, ett kök och ett sovrum. Efter enbart en stunds spelande märker jag hur mätaren som illustrerar min sims hygien har sjunkit och visar rött. Jag instruerar min sim att ta en dusch. Efter duschen känner jag ett behov av att testa hur det fungerar när en sim äter. Jag klickar på spisen och min sim börjar röra sig dit. Men halvvägs till köket står en fätölj. Min sim sätter sig i fätöljen och börjar läsa en bok. Mina instruktioner blir ignorerade för ett mer trängande behov. Eftersom min sim är en 'nörd' (ett av de personlighetsalternativ som fanns i skapandet av karaktären), är detta ett sätt för hen att ha 'kul'. Mätaren som mäter kul stiger, och jag märker att mätaren som visar på hunger är nästan full. Alltså fanns det ett mer trängande behov från min sim att ha kul och inte att stilla behovet av hunger (då det inte fanns något särskilt sådant).

Detta exempel från mina tidiga erfarenheter illustrerar inte bara skillnaden mellan spel och lek, utan även åtskillnaden mellan spelare och spel. Skillnaden mellan spel och lek handlar här om hur interaktionen ser ut. Hade jag spelat ett spel där interaktionen behövt vara direkt och precis, exempelvis vid ett FPS⁸, hade detta aldrig hänt. Ett FPS väljer inte något annat än vad spelaren precis har instruerat spelet att göra genom exempelvis en knapptryckning (avfira ett gevär eller liknande). Det är vad Caillois (1961) kallar *agôn*, ett spel där tävlingsmomentet är avgörande. Det skulle betyda att interaktionen skulle vara oförutsägbar, vilket inte alla genres av datorspel gagnas av. Leken, till skillnad från spelet i det här fallet, handlar dock delvis om oförutsägbarhet (Caillois 1961:9). Det finns regler som ramar in leken, men dessa regler är ofta osynliga för spelaren. Det finns osynliga "väggar" som gör att avataren inte kan röra sig utanför en viss sektion av spelet exempelvis, eller hur avataren betar sig i olika situationer. Det finns alltså två typer av regler, synliga och osynliga. Synliga genom mätare och ikoner som visar hur spelaren antas agera, och osynliga regler som styr simmens och andra NPC:s⁹ beteende. I fallet som beskrivs ovan lyser reglerna för leken igenom. Behovsmätarna ger en indikation på vad min sim kommer att vilja göra snart, eller vad den behöver göra. Dessa funktioner finns för att jag som spelare ska kunna leka leken, jag behöver få dessa regler för att förstå hur leken går till. Det är hur simmen "själv" tillfredsställer vissa behov utan min inverkan som gör uppdelningen mellan mig som spelare och min avatar till en komplicerad sådan. Spelare och avatar är åtskilda, avataren är inte fullt ut spelaren, och spelaren är inte fullt ut avataren. Det är ingen renodlad, som Caillois (1961) kallar, *mimicry*-lek, även om det verkar så på ytan. Spelare och avatar responderar med varandra och med spelet, men interaktionen ser annorlunda ut. Avataren känner själv av sina digitala behov, de behov som styrs av spelet och dess mekanik. Avataren inleder något som liknar

8 FPS står för First Person Shooter och är spel som huvudsakligen går ut på att strida mot datorn eller varandra, här räknas uppmärksamhet och en förmåga att reagera snabbt som viktiga hos spelaren.

9 NPC står för 'non-playable character', och hänvisar till de karaktärer som figurerar i spelet som spelaren inte styr över, de styrs av spelet, icke-spelbara karaktärer helt enkelt.

ett eget responsorium med spelet. Min position förflyttas från spelare till åskådare, interaktionen från spelaren blir sekundär, avataren betar sig asocialt responslös mot mig som spelare. Responsoriet som jag har med spelet bryts, och istället inleds ett responsivt utbyte mellan avataren och spelet. Detta sker växelvis. I vissa stunder följer min sim min minsta vink, i andra stunder händer något som gör att min sim tar helt egna vägar. Växelvis responderar ”vi” med spelet, jag som spelare och min virtuella avatar. Det responsiva utbytet gör att min avatar utvecklas, får nya mål i ”livet” och nya behov. Avataren kan sägas bygga en egen slags identitet, något fristående från spelaren, fritt från den som egentligen besitter kontrollen. Men till skillnad från spelaren, så är avataren en del av spelet på ett annat sätt, det är en aspekt av leksaken, inte specifikt leken. Om leken definieras som det responsiva utbytet mellan spelare och spelet, blir avataren i det här fallet egentligen mer en del av spelet än en förlängning av spelaren. Den förhåller sig mer till spelet genom hur den agerar, än vad den förhåller sig till mina instruktioner. Leksakerna är de byggstenar som gör leken möjlig, avataren, spelvärlden och andra simmar är delar av leken, men inte leken i sig. Lekelementet står jag som spelare för, i och med mina interaktioner i spelet. Även om avataren skulle besitta en egen ”vilja” och på egen hand utföra aktiviteter utan min interaktion, skulle jag bete mig asocialt responslös och därmed inte vara med i leken. Leken i datorspel förutsätter interaktion från spelaren, även om spelet i sig skulle kunna, något hårdraget, spela sig självt. Hur fascinerande det än är att se sin sim agera på egen hand, finns här ett inslag av att ställas utanför leken. Att betrakta leken från håll, som om någon annan lekte och uteslöt en själv. Jag inte bara betar mig asocialt responslöst, utan känner mig responslös. Det hela blir som att Asplunds drakflygare helt enkelt skulle släppa snöret som är länken mellan drakflygaren och draken, och låta draken sväva iväg på eget bevåg. Draken skulle kränga och lyfta, den skulle röra sig med vindens hjälp längre och längre bort från drakflygaren. Och drakflygaren skulle inte kunna göra något annat än se på. Men draken skulle på något sätt respondera, men inte med drakflygaren, utan med vinden.

Pseudoleken

Om vi utgår från att vårt perspektiv är att avataren i *The Sims 4* är mer en del av leksaken än av leken i sig förhåller den sig till spelets regler på ett annat sätt än spelaren. Spelaren följer de spelmekaniska regler som finns. Det går inte att få min sim att göra vad som helst. Det finns i spelet utvalda aktiviteter som jag som spelare kan välja mellan. Det är ett rikt utbud och möjligheterna är många. Men även om det inte finns obegränsat med möjligheter så har jag friheten att välja. Jag som spelare, och tänkande människa, kan välja mellan att låta min sim laga hens favoritmat, eller ringa en vän. Valet är inte självklart, det finns en oförutsägbarhet i mitt agerande. Responsiviteten är inte förprogrammerad, och själv vet jag inte heller vilka följder mitt agerande har. Detta kommer jag återkomma till senare, nu vill jag gärna rikta

fokus till avataren, min sim. Min sim verkar besitta något som kan liknas vid en egen "vilja", för mig är denna vilja till viss oförutsägbar. Som beskrivet ovan kan jag förutse vissa aktiviteter genom de mätare jag har tillgång till. Dessa mätare blir en del av spelets regler, de kapslar in leken och utesluter andra lekelement. Reglerna är till för att leken ska kunna lekas på ett rationellt sätt, det ska kunna förstås och hjälpa spelaren följa den logik som råder i spelvärlden. Det finns här en stark koppling till de lekelement som Caillois (1961) benämner *paidia* och *ludus*. Min erfarenhet av leken, och leksaken för den delen, i *The Sims 4* är det stora mått av frihet jag som spelare innehar. Jag kan skapa min egen sim, bygga hens hus, instruera min sim till olika aktiviteter och så vidare. *Paidia*-elementet är i det här fallet stort. Men *ludus*-elementet gör sig påmint, speciellt genom de mätare som berättar för mig hur min sim mår och vad hen behöver. Jag måste ta hand om min sim, reglerna kring *The Sims 4* är konstruerade för att handla om att min sim ska trivas och ha ett bra liv. Det är knappast en överraskning. Reglerna visar mig i vilken riktning leken ska röra sig. Avataren, och här avfärdas argumentet att en sim skulle ha en egen "vilja", är enbart styrd av dessa regler. Jag är fri, fri att lämna leken, låta leken fortgå eller påbörja en ny lek med en ny sim. Den förprogrammerade simmen har inga sådana val. Det är en del av leksaken och på så vis helt styrd av de *ludus*-element som leken innehar. Det är enbart jag som spelare som känner av den frihet det responsiva utbytet i leken för med sig. Den förprogrammerade leksaken har algoritmer som bestämmer hur den ska bete sig, vilket mätarna i högra nederkanten vittnar om. Avataren är utan responser inte en del av mig, den är en del av spelet. Asplund (1987a) beskriver hur lusten sitter i icke-jaget, i snöret som rycker, i interaktionen. Samma sak händer här. Avataren blir inte bara en förlängning av mig som spelare, utan även av spelet. Avataren är en del av snöret som rycker, men den är även en del av leksaken i sig. I det responsiva utbytet blir avataren snöret, men när responserna uteblir är avataren en inaktiv leksak. Därmed är min sim utan min interaktion egentligen helt anpassad till spelets *ludus*-element, till dess regler, medan jag som spelare känner av de *paidia*-element som finns, och i *The Sims* är detta en av grunderna. Leken ska kännas fri, och illusionen av att avataren faktiskt har en vilja gör detta möjligt. För mig betar sig leksaken oförutsägbart, det responsiva utbytet är inte förutbestämt. Men detta förutsätter att det är jag som responderar, det är jag som interagerar. När denna interaktion inte finns, är spelet helt lämnat åt reglerna, åt *ludus*-elementen. *Paidia*-elementen försvinner helt. Spelet leker alltså inte med sig självt utan betar sig exakt så som leksaken är programmerad. Att enbart vara regelstyrt, utan några andra egentliga lek-element gör att leken inte längre är en lek. Skenbart kan det se ut som leken fortgår, simmen kanske lagar mat eller tar en tur runt kvarteret. Men utan interaktionen är leksaken inaktiv, precis som Asplunds drake skulle vara, orörlig på marken. Den avancerade programmering i dessa spel gör det likt en lek men kan inte sägas att det är det. Spelet har en pseudolek med sig självt, ett skådespel med, eller utan, spelarens ögon på sig. Som Turkles Furbies verkar ha behov som ska stillas, är dessa digitala, icke-mänskliga behov som inte gör Furbies glad, ledsen eller arg. Leksaken har inga känslor, ingen lust, de tillskrivs det av de som leker med dem. Datorspelet pseudoleker för att den är programmerad till det. Det är först i den emotionella koppling jag känner i förhållande till min sim och

hens ”välmående” som det finns en reell koppling, den mänskliga faktorn gör att leken leks. Lusten ligger i att se min sim utvecklas på grund av min omsorg, på grund av mina val i spelet. Det är enbart möjligt genom ett responsivt utbyte. I pseudoleken utvecklas inget, det finns egentligen inget band mellan spelaren och spelet. För att den process som stimulerar responsiviteten ska kunna utvecklas, krävs det responsiva utbytet mellan den som leker och leken i sig. När detta band bryts, så försvinner även förmågan att utveckla den sociala responsiviteten hos spelaren. Utan interaktionen sker inga responser, även om det kan verka så på ytan. Den process som spelaren är innefattad i avstannar. Naturligtvis finns alternativet att det är intressant eller förnöjsamt att se sin avatar hantera livet på egen hand, speciellt i senare delar av spelet när avatarens personlighet och intressen är utvecklade. Detta är inget som motsäger det argument som förs här. Det handlar inte om att det inte finns en lust i att se sin sim själv vandra runt och njuta av hemmet jag som spelare byggt åt hen. Det handlar om det utbyte som sker mellan mig och leken. När det avstannar, avstannar också den process jag som spelare befinner mig i. Processen återupptas när responsoriet inleds igen. Under tiden finns det tid för förströelse och åskådande, vilket sker i den rent observerande situationen beskriven ovan. I jämförelse med *Minecraft* exempelvis, kan man se detta rent observerande när spelaren betraktar det som den byggt. Det sker här heller ingen interaktion, alltså avstannar det responsiva utbytet. I *Minecraft*, och då i ’creative mode’, finns det dock ingen pseudolek. Här avstannar hela spelet och låter spelaren i lugn och ro betrakta sina skapelser. På sin höjd kan blockformade djur ses beta i gräset. Interaktionen påbörjas igen när spelaren åter inleder byggandet med de digitala byggstenarna. När interaktionen återupptas, återupptas även leken. Detta blir speciellt relevant i datorspel som utvecklar sitt innehåll genom interaktionen mellan spelare och spel.

Regler och att tänja på dem

Det är mycket i både *The Sims 4* och *Minecraft* som är humoristiskt och parodiskt. Leken, som Huizinga (1950) menar är något helt avskilt från vardagslivet, något isolerat från verkligheten, blir påtagligt genom de val spelutvecklarna gjort i spelet. Leken sker i en magic circle, en specialanpassad lekplats, där andra regler och gränser gäller än utanför leken. I *Minecraft* är grafiken pixlig och byggd på en retrovision. Allt från fyrkantiga höns till kantiga träd är uppbyggda av dessa block. I *The Sims 4* pratar simmar exempelvis med ett påhittat språk, det finns inga urskiljbara ord utan låter som något slags barnsligt låtsasspråk. Detta låtsasspråk talar de när de möts. Responsoriet inleds dock inte automatiskt. Simmar möts i *The Sims 4* genom att jag som spelare väljer att en konversation ska inledas. Jag kan klicka på en sim som min avatar ska starta ett responsivt utbyte med. När de möts inleds en interaktion dem emellan, liknande ett responsorium, där jag som spelare också förväntas vara aktiv. När simmar inleder en interaktion med varandra visas de ämnen de diskuterar som

ikoner i tankebobblor. Deras språk behöver dock tolkas för att jag som spelare ska förstå det¹⁰. Låtsasspråket är för mig ogenomträngligt och för att jag som spelare överhuvudtaget ska kunna respondera, behövs dessa ikoner. Det dyker upp ikoner som föreställer sedelbuntar, bilar och böcker. Det gör det möjligt för spelaren att följa konversationen, även om den ofta verkar osammanhängande, simmarna kastar sig mellan olika ämnen. Ikonerna dyker upp på ett ganska oregelbundet sätt, det är ofta svårt att urskilja ett mönster. Spelaren har möjlighet att styra konversationen genom att välja mellan olika typer av ämnen eller sätt att respondera på. Här kan spelaren exempelvis välja 'diskutera intressen' eller 'berätta en rolig historia'. Dessa val påverkar konversationen och spelaren får ta del av resultaten genom hur simmarna reagerar på varandra. Det är inte bara genom låtsasspråket och ikonerna de interagerar, utan simmarna har hela uppsättningar kroppsspråk som de agerar med. Kroppsspråket blir också en del av hur spelaren väljer att respondera. De visar om de är tillfreds med konversationen eller om de är uttråkade av den. De har alltså, precis som om det vore en mellanmänsklig interaktion, något som liknar ett socialt responsivt utbyte. Dock är detta hela tiden påverkat av spelaren. Spelaren och simmarna responderar med varandra, även om det ytligt ser ut som att simmarna själva ingår ett responsorium. Men de är inte i en egen magic circle, de ingår i spelets lika mycket som spelaren. De följer spelets regler, de skapar inga egna. Gränserna kan bli otydliga, men det är spelarens interaktion som hela tiden skapar förutsättningarna och utvecklar leken.

Genom spelarens och simmarnas responsorium kan det byggas en relation mellan två simmar. Med hjälp av små ikoner, olika de i tankebobblorna, visar simmarna om responsoriet förstärker eller försvagar känslorna de har mot varandra. Det dyker upp plus- eller minus-tecken för att visa på vilket håll relationen är på väg. De är indikationer på vad interaktionen har för inverkan på förhållandet. För spelaren blir dessa ikoner riktlinjer, de visar hur spelaren helst ska respondera med spelet för att avataren ska kunna bygga relationer med andra simmar. Responsivitet är dock inte bara att vara vänligt inställd, ett responsivt beteende kan lika gärna innehålla ilska och aggressivitet. Spelets mål verkar vara att leda spelaren till att utveckla en vänlighet gentemot andra simmar. De gröna plus-tecknen symboliserar en positiv utveckling, en slags belöning. Mycket av det som ses som en utveckling av simmens förmågor är färgat grönt. Mätare som visar att simmen utvecklar förmågor som att 'laga mat' eller 'skriva' är gröna mätare som fylls upp. När mätarna fyllts hela vägen når simmen en ny nivå, vilket betyder att hen har utvecklats på just det området. Simmen har blivit bättre på att laga mat, eller bättre på att skriva. Samma sak är det med de plus-tecken som visar sig i konversationer. De visar på en utveckling som är bra, de är en klapp på axeln. Min sim, som ofta är 'ledsen', kan exempelvis berätta 'sentimentala historier' för andra simmar. Detta är inte alltid negativt. Det finns simmar som reagerar positivt på detta och "gillar" att lyssna på min avatars berättelser. Men ändå drivs responsoriet av att kunna respondera "rätt". Den gröna färgen, som visar på utveckling i spelet, är även en indikation på att min sim mår bra. Det finns en diamantliknande indikator ovanför min sim, är den grön är min sim nöjd,

10 Språket kallas 'Simlish' och det har på internet gjorts vissa försök till att avkoda det. Språket är dock delvis improviserat av röstskådespelarna och därför svårt att dechiffrera.

är den gul finns det saker min sim behöver. Det kan vara att 'hygien'-mätaren är låg eller motsvarande. Min sim behöver duscha, äta eller sova. I interaktionen mellan två simmar finns det alltså egentligen regler för hur det responsiva utbytet ska gå till och spelaren förväntas följa detta. I vilket fall belönas en, enligt spelet, korrekt responsivitet. Det finns inget som hindrar spelaren från att vara responsiv genom att driva med, ignorera eller vara otrevlig mot andra simmar. Detta är lika mycket social responsivitet som vid välvilliga konversationer.

Jag som spelare börjar eftersöka de positiva aspekterna, jag vill att min sim ska ha vänner och må bra. Så som lekens regler är anpassade är detta ett beteende som verkar eftersträvansvärt. Responsiviteten kan inte ses som fri utan att bryta mot de regler spelutvecklarna har konstruerat. Oavsett hur konversationen mellan två simmar ser ut, utvecklar de på något sätt en relation, även om det är en negativt laddad sådan. Det finns alltså aspekter som spelet anser vara, om inte korrekt, så i vilket fall ett önskvärt och eftersträvansvärt beteende från spelarens sida. Reglerna är anpassade för att ge positiv feedback till detta korrekta beteende. Simmen är både en förlängning av spelaren, i den mån den kontrolleras av spelaren och faktiskt är en skapelse av spelaren, men även ett objekt att hantera. Det är en digital docka, och leken kretsar kring dess välmående. Det verkar handla om att svara på ett sätt som gör avataren tillfreds och "lycklig". Genom sociala kontakter, omhändertagandet av behov och byggandet av ett komplett hem, styr spelaren sin sim mot ett funktionellt liv. Ur spelarens synvinkel betyder detta enbart riktlinjer, spelaren är fri att låta sin sim sakta gå mot sin undergång. Att testa gränserna för vad en avatar kan stå ut med är också en del av leken. Vad händer om avataren inte får duscha när den är smutsig? Den repellerar andra simmar med sin dåliga hygien och skapandet av nya sociala kontakter försvåras. Vad händer om avataren inte får ha kul? Den glider in i en depression (dock verkar kreativiteten öka av denna depression eller nedstämdhet). Dessa alternativ är öppna för spelaren att utforska. Dock har detta inte någon inverkan på hur spelets regler är skapade för att främja en slags empatisk förmåga hos spelaren. Kringgåendet av regler kan leda till att spelaren istället agerar som vad Huizinga (1950) kallar för en "spoil-sport" (Huizinga 1950:11). Spelets regler ignoreras till varierande grad. Detta är något skilt från att "fuska", att exempelvis använda koder för att få mer pengar eller göra sin sim oberoende av behoven den har (simmen är då alltid nöjd, den behöver exempelvis inte äta eller sova). En spoil-sport frånsäger sig de positiva aspekter som spelet belönar spelaren med om denne följer reglerna. Men reglerna kvarstår. Spelaren kan senare alltid anpassa sig efter dem. Oavsett hur spelaren förhåller sig till reglerna så behövs det understrykas att spelaren i vilket fall responderar med spelet. Friheten hos spelaren är en central aspekt, oavsett på vilken väg spelaren väljer att leda sin avatar. Att missköta sin avatar kan också leda till aspekter som är viktiga för den sociala responsiviteten och hur den fungerar i datorspel. Caillois (1961) poängterar att ett barn har ett behov av att i leken förstöra och störa, detta för att barnet får uppmärksamheten riktad mot sig självt. Barnet får på så sätt känslan av att vara en central punkt, att det som händer beror på barnets egna handlingar (Caillois 1961:28). För att spelaren ska kunna fullt ut förstå vilka regler som spelet uppmuntrar, och känna att det som händer beror på dennes egna interak-

tioner, behöver spelets gränser prövas. De behöver tänjas och testas. I spelarens frihet finns en poäng med att gå ett annat håll än vad spelet på något sätt har stakat ut. Genom att gå åt ett annat håll, får spelaren se effekterna av detta och lära sig reglerna. Reglerna, som vi tidigare diskuterat, kan vara både synliga och osynliga. Dessa regler testas av spelare som bestämmer sig för att avvika från dem. Reglerna för leken blir på så sätt tydligare, genom att ett avvikande från dem inte är önskvärt i spelet. Detta visar sig genom avatarens missnöje, mätarna för hunger eller hygien faller, avataren blir deprimerad eller sjuk. Att avataren i *The Sims 4* får spela schack mot döden om den missköts tillräckligt illa är ett tecken på att frångåendet av reglerna dock inte helt avfärdas av spelet. Ibland kan det resultera i en komisk bonus för spelaren. Regler och frihet står inte i direkt motsats till varandra, utan samspelar i viss mån för att visa på de alternativ som finns och vilken responsivitet som premieras av spelet. Så även om spelaren väljer att missköta sin sim, så finns det ganska tydliga indikationer på att det empatiska beteendet mot simmar i spelet är de som reglerna finns till för. Det finns, som Berg (1996) poängterar, i barns lek en förväntning att regler ska tilldelas av den som styr leken, i Bergs fall tilldelar han själv riktlinjer i leken med sin son. Med motsatsparet ”frihet - bundenhet” (Berg 1996:15), sätter Berg fingret på hur den uppdelning som diskuterats här kan ses. Att vara bunden i leken gör leken förutsägbar och ofri. Det behövs en balans mellan en bundenhet och en frihet som gör att leken känns oförutsägbar och på lika villkor. Att testa och tänja på reglerna blir ett sätt att testa friheten, att frånsäga sig den bundenhet som spelet premierar. Leken blir först en lek om friheten finns där, vare sig det är friheten att skapa sig en egen sim eller om det är att missköta den. Bundenheten inträder först när spelaren helt spelar efter spelets egna regler, med mindre av den oförutsägbara responsivitet som spelarens interaktion innebär. Bara genom att interagera, oavsett på vilket sätt, inför spelaren dock något slags oförutsägbart elementet till spelet och leken tar sin början. Men det finns en förväntning på regler, det finns en glidande skala mellan frihet och bundenhet, mellan element av paidia och ludus. Förväntningarna utmynnar i spelarens agerande. I dess mest bundna form kan spelet ses som just ett spel, inte en lek, som Caillois (1961) poängterar. Ett spel som går att klara, en lek med ett uppsatt och nåbart mål. Detta är inte vad just leken i sin grundform handlar om.

Total kreativ frihet

Den bundenhet som Berg (1996) diskuterar i leken finns det knappt någonting av i *Minecrafts* 'creative mode'. I sann sandlådespel-anda handlar det här om att spelaren har oändliga resurser att skapa med. Huvudsyftet i creative mode är att bygga och konstruera med dessa resurser. Att släppas fri i *Minecrafts* värld är på något sätt förunderligt. Världen ligger öppen och omgivningarna kantas av träd, gräs och vatten. I gräset rör sig fyrkantiga höns. Allt detta uppbyggt av lågupplösta fyrkantiga block. Grafiken är skapad för att simulera gamla lågupplösta spel, men anpassade

efter 3D-grafik. Det går alltså att röra sig i alla riktningar och se saker ur alla typer av vinklar. Öppenheten i leken och friheten hos spelaren går hand i hand. Det finns inga egentliga regler, i vilket fall inga synliga. Dessa regler är i creative mode osynliga. Det finns ingen vägledning från spelets sida. Spelaren ikläder sig rollen som Steve¹¹, vilket är den förinställda karaktären. Steve är helt anonym, det finns inga personlighetsalternativ att ställa in i början av spelet, till skillnad från många andra sandlådespel. Steve är tabula rasa, ett oskrivet blad. Han är på egen hand fränkoppad all responsiv förmåga. Leken blir således mer direkt. Istället för att kontrollera virtuella dockor som i *The Sims 4*, blir spelaren här ett med sin avatar. Spelet spelas genom avatarens ögon, ur ett förstapersonsperspektiv. Detta betyder att spelaren direkt interagerar med spelets omgivning. Steve är spelaren i sin lekande form, ingen virtuell docka med förinställda eller valbara personlighetsdrag. Detta innebär att spelaren fyller Steve med innehåll under lekens gång. Det som Steve lär sig, lär sig också spelaren. Det finns alltså, till skillnad från *The Sims 4*, här en mer direkt länk mellan den som leker, leken i sig och leksaken. Spelaren är Steve, men Steve kan egentligen vara vem som helst. Möjligheterna är oändliga. Är den Steve spelaren kontrollerar en medeltida konstruktör som bygger en borg? Eller är Steve en modern arkitekt som bygger hus av ytterst moderna snitt? Det är hela tiden spelaren som avgör vem, eller vad, Steve är. Fantasin sätter gränserna, reglerna är spelarens egna. Att fylla Steve med mening kan ses som en väldigt självständig lek. Det är det som Caillois (1961) kallar mimicry i sin renaste form, det är en förlängning av spelarens fantasi, det är att skapa och på något sätt utge sig för att vara som någon annan. Fantasin och självständigheten samverkar. Detta hela tiden utan regler för att vägleda. Det kan vara svårt att se ett mål eller en poäng med denna typ av spel, förutom att skapa. Detta skapande begränsas inte till byggnader eller verktyg, utan även skapandet av ett lek-element. Spelaren utsätts för det mest grundläggande i leken, det frihetliga paidia-elementet, för att själv införa element av ludus. Det är nästan så att spelet har den basala funktionen att skapa responsivitet hos spelaren, att utveckla spelarens olika sociala förmågor. Funktionen är alltså inte att spela spelet, utan att överhuvudtaget svara. Tänk en lek med klossar. Denna lek har inga egentliga ramar, det är leksakerna som står för begränsningarna. Det finns heller inget egentligt mål med denna lek. Det handlar om att stapla klossar. Kanske får klossarna till slut bli något annat genom fantasin hos den som leker. *Minecrafts* creative mode är dessa klossar, men det finns ett otal olika färger, material och detaljer. Att "målet" är att bygga en byggnad och sedan få tillfälle att i en tredimensionell spelvärld kunna beskåda denna byggnad kan anses svårfattat, speciellt om man tänker i termer av klassiska datorspel där tydliga mål ofta finns uppsatta¹². Som nämnt i föregående kapitel diskuterar Berg (1996) hur barnet förväntar sig gränser i leken, att få dem tilldelade sig. Men det är inte själva målet med byggnationen som är leken, leken är processen bakom byggandet, leken är den fantasi som öppnar upp och stänger gränser (genom att etablera regler,

11 Det finns fler avatrar att välja mellan, och med modifikationer kan spelaren utseendemässigt även skapa en helt unik avatar. I grundspelet, så som det är inställt, är dock Steve den spelaren kontrollerar.

12 Tänk här *Super Mario Bros.* (Nintendo 1985) exempelvis, där det helt enkelt handlar om att komma till slutet av banan utan att avataren omkommer eller tiden tar slut.

eller tillåta reglerna vara gränslösa). Lekprocessen fungerar olika beroende på vem som spelar. Detta är vad jag vill kalla att spelaren kan sätta frihetliga gränser. Gränser finns i grunden, men de handlar om att spelvärlden är begränsad, även om den ser helt olika ut för varje värld som skapas, eller om vilka klossar som finns tillgängliga. Gränserna för vad leken kan innebära, eller vad som anses vara värt något i leken, är upp till den som leker. Här finns ett tydligt element av självständighet, även om denna självständighet kan delas med andra, och på så sätt tydliggöra leken. I spelet finns heller inga tidsbegränsningar. Arbetet med klossarna går helt i spelarens egen takt. Varje spelmekaniskt element som spelet antingen har, eller inte har beroende på hur man vill se det, bidrar till denna frihetliga gränsdragning.

Det är i viss mån bristen på spelmekaniska element som bidrar till den rikedom av fantasi som spelvärlden erbjuder. Dess enkelhet blir en del av dess komplexa natur. Det är komplext på det sättet att det finns möjligheter som nästan är oändliga inom lekens ramar. Spelet verkar reflektera detta i Steve. Steve är beroende av frihetliga gränsdragningar, först då kan spelaren på riktigt låta en personlighet utkristalliseras hos Steve. Denna personlighet är spelarens egen reflektion, och den är på samma sätt som spelets grundform öppen och på så sätt föränderlig. Steve har lika oförutsägbar responsivitet som spelaren. Steve är liksom leken en process som över tid fylls med mening. Spelarens responsiva utbyte med spelet ger spelet sin form, en form som skiljer sig från spelare till spelare. Att varje ny värld är slumpmässigt genererad ger också känslan av att varje spelsession är en isolerad händelse, en ny värld att ge mening åt. Genom att fylla spelet, leken, med mening och sätta gränser blir ett kreativt arbete som också det fungerar som en process. Med varje kreativ ansats utvecklas något hos spelaren, som i *The Sims 4*, testar spelaren hur spelet kan respondera, vilka möjligheter som finns. Men i *Minecraft* utvecklas det responsiva inte genom att testa regler och gränser, utan att dra dem själv, att utveckla leken på egna premisser. När jag som spelare bygger en byggnad, väljer jag själv vad den ska bestå av för material eller hur många våningar den ska ha. Allt är upp till mig. Det finns heller inga ekonomiska begränsningar. Jag som spelare är fri att använda hur mycket material jag vill. Bara här måste en avgränsning hos spelaren ske. Det måste läggas ett första block, byggnaden måste påbörjas för att leken ska inledas. Responsoriet måste etableras. Även om byggnaden skulle vara helt osammanhängande, med olika typer av block (kanske skulle det inte ens likna en byggnad), är det ändå spelaren som själv bestämt dessa gränser under lekens frihet. Spelet har ingen inverkan på spelarens intentioner eller interaktioner när det gäller byggandet i creative mode. Inga poäng eller nya nivåer delas ut, inget som får spelaren att sträva efter ett mål. Berg (1996) diskuterar hur det ofta i leken handlar om att helt gå upp i situationen, att intresset för leken gör leken omedelbar (Berg 1996:22f). Intresset är den attityd som gör att spelaren helt kan gå in i spelet, den som spelar behöver ha ett omedelbart intresse för leken. Intresse för att bygga, intresse för att beskåda det som byggs. Men även hur det integreras i spelvärlden, hur spelarens påverkan och arbete visar sig i hur denne formar världen. Hos spelaren kan inte någon "distansiering" (Berg 1996:23) förekomma, spelaren behöver vara i spelet, uppslukad av det. Bara på så sätt kan spelaren på riktigt respondera med spelet. Responsiviteten är i detta fall beroende av ett omedelbart

intresse, utan detta blir det responsiva utbytet ytligt och oinspirerat. Som parallellen som dragits ett antal gånger i denna studie är också Aplunds (1987a) drakflygare helt inne i leken, denne är omedelbart intresserad av leken, av draken. Utan detta intresse för leken, blir leken inte heller fullt ut responsiv. Den börjar röra sig i gränslandet mellan responsivitet och responslöshet. Den lekande är distanserad, ser leken på håll, som vore denne inte med i leken. En lek som är så pass fri som den i creative mode, kräver att spelaren fullt ut upplöses i leken, leken behöver isoleras i fantasin. När spelaren stiger in i den magic circle som är *Minecrafts* värld lämnas denne till att acceptera den brist av regler som här finns. Spelaren behöver bli ”bergtagen” (Berg 1996:31), uppslukad av leken för att kunna helt anpassa sig efter den. Först då kan det omedelbara responsiva utbytet äga rum, då kan Steve fyllas med mening, då kan leken få sin form. Intresset för spelet leder också till ett intresse för att sätta regler för leken, att särskilja leken från hur andra leker i *Minecraft*. Det omedelbara intresset gör leken till en unik spelupplevelse.

Ombytta roller: att bygga av en anledning

Det kan i creative mode kännas som om spelaren inte bara är en del av, utan även konstituerar den spelvärld denne befinner sig i. Spelaren är den som bekräftar att världen finns och utvecklas, men enbart genom dennes interaktion. Spelvärlden kretsar kring spelarens kreativa utformningar i form av det denne bygger. I övrigt responderar inte spelet. Det bekräftar inte spelarens interaktion genom att bedöma (med poäng eller liknande belöningar) dennes förmåga att konstruera, det finns inget rätt eller fel enligt spelet. Inte bara Steve är en tom kanvas, utan även spelet i sig. I *Minecrafts* andra spelvariant, ’survival mode’, finns det dock ett utstakat mål, det handlar här om överlevnad. Byggandet av byggnader får ett syfte, det är till för att skydda Steve från de varelser som uppenbarar sig när solen gått ner i det pixliga landet. Deras syfte är att skada Steve och penetrera spelarens försök till skyddsbygge. De två varianterna av spelet blir två skilda responsorier, två olika magic circles. De förhåller sig till regler förbehållna den variant av spelet som spelaren spelar, det finns inga möjligheter för spelaren att glida över eller kombinera de två. De gränser, eller bristen därav, som den ena leken förhåller sig till, står nästan i kontrast till de andra. I survival mode ska Steve till varje pris hållas levande, skyddas mot och bekämpa fiender, i creative mode finns inga sådana mål. Inom samma spel sker alltså en omformulering av reglerna beroende på vilken variant spelaren väljer att spela. Som responsorium betar de sig olika. Att respondera i creative mode är en självständig, kreativ aktivitet. I survival mode skiftas fokus och det responsiva utbytet blir att skydda sig från de kreatur spelet väljer att attackera Steve med. Denna variant är inte alls lika självständig, inte sett till att spelaren inte har samma möjligheter till att sätta egna gränser eller regler. Det finns ett skifte från ett starkare paidia-element mot ett fokus på ludus-element. Här är det spelet som etablerar vad som får och inte får göras. Spelaren har inga obegrän-

sade material i survival mode, utan kan under spelets gång ”skörda” material (genom att hacka sönder dem och plocka upp block av material) och skapa nya verktyg för Steve att bygga eller försvara sig med. De båda varianterna har en gemensam nämnare i det att de båda kräver ett kreativt tänkande från spelaren. Det finns nämligen inte heller i survival mode några regler för *vad* spelaren får bygga, förutsatt att denne har material tillgängligt. Rollen som spelaren axlar är dock olik i de två varianterna. I creative mode är Steve tom, i survival mode har Steve plötsligt ett syfte, att med spelarens hjälp överleva. Det rollövertagande som sker i survival mode är alltså från början fyllt av en slags mening, det finns redan ett förväntat sätt att respondera med spelet. Responsoriets funktion är att hålla Steve vid liv. Spelet förväntar sig att det responsiva utbytet ska vila på detta syfte. Inom *Minecraft* kan alltså spelaren inta olika roller, även om de är begränsade till varsin sfär. I creative mode finns ett relativt starkt band mellan Meads (1934) Me och I. Det självständiga tänkandet leder till reflektioner och rationellt tänkande. Spelaren kan ta tid på sig. I:et får tid att reflektera innan interaktionen tar vid, Me:et och I:et ligger nära varandra. Det finns ett kalkylerande bakom ett rationellt agerande, I:et är inte lika oförutsägbart i dessa situationer, det får tid att reflektera hos Me:et innan agerandet (Berg 1996:55f). I survival mode är egenskaper som snabbtänkande mer viktiga. Eftersom det handlar om att skydda sig på bästa sätt innan mörkret kommer, finns ett tidsspänn som spelaren måste förhålla sig till. Mörkret kommer även i creative mode, men inga fiender uppenbarar sig där. I:et måste agera förhållandevis kvickt. Det finns inte alltid utrymme för rationellt tänkande utan vissa situationer kräver snabba lösningar. Det finns inte tid för I:et och Me:et att vara nära sammankopplade, I:ets oförutsägbarhet är större i survival mode. I:et behöver alltså en ”upphämningsfas” för att Me:et ska kunna processa agerandet (Berg 1996:56). Detta sker under dagtid i survival mode, här får spelaren tid att bygga och förbereda sig, men det är inte förrän allt blivit mörkt som spelaren vet hur dennes förberedelser kommer slå ut. För varje natt, förutsatt att spelaren lyckas hålla Steve levande, lär sig spelaren de mönster, i form av gränser och regler, som spelet bygger sina utmaningar på. Rollerna spelaren får axla är alltså inte bara olika i och med att syftet skiljer sig, utan även hur spelarens I och Me fungerar i den specifika magic circlen. Survival- och creative mode har olika funktioner, erfarenheterna som individen tar till sig i dessa olika varianter skiljer sig åt. Leken ter sig inte olika enbart mellan spel i sig, utan även inuti spelen.

Leken och identiteten

I *The Sims 4* handlar det inte om vad Mead (1934) kallar för rollövertagande, utan mer om ett omhändertagande av en virtuell avatar. Spelaren sätter sig inte nödvändigtvis in i rollen som sin sim. Simmen blir istället en digital varelse för spelaren att ta hand om. Denna sims utveckling är det som hela tiden driver leken framåt, oavsett i vilken riktning denna utveckling går. Lekens omfång och regler kretsar kring denna

utveckling. Spelaren skapar, istället för att ikläda sig rollen som sim, en känslomässig relation med sin digitala docka. Spelarens responsiva utbyte med spelet gör spelaren en del av utvecklingen, en del av vem simmen till slut visar sig vara. Denna interaktiva aspekt gör att simmen känns som spelarens egen och därmed kan lusten att se sin sim utvecklas bli väldigt stark. Dessa känslomässiga band påverkar hur spelaren responderar. Det blir inte bara en utveckling av ens sim, utan även en utveckling av spelarens sociala responsivitet. I *Minecraft* handlar det snarare om en kreativ förmåga, men tillika en utveckling av spelarens responsivitet. Som anonyma och, i vilket fall i creative mode, meningstomma Steve fungerar *Minecraft* istället som en plattform för utvecklandet av fantasi och självständighet. Leken sker genom spelarens egna regeluppsättningar, eller bristerna därav beroende på vilken variant som spelas. Det sker en utveckling i leken, men även hos spelaren som individ. Genom att exempelvis testa spelets regler och gränser lär sig spelaren inte bara hur spelet fungerar, utan även vad spelet förväntar sig av spelaren. Spelet blir den generaliserade andre. Spelmekaniska element (exempelvis social interaktion mellan simmar eller att hacka sig djupt under jord) kan ses som en samling förväntningar på spelaren, och att spelaren ska agera enligt dessa förväntningar. Dessa förväntningar fungerar ihop för att särskilja spelaren från spelet, att ge denne en särställning i leken. Mead (1934) menar att det är den generaliserade andre som ger individen en unik identitet. Detta sker genom individens olika grupptillhörigheter och hur I:et agerar utifrån förväntningarna i dessa grupper (Mead 1934:154f). Spelaren kan välja att resondera på ett för spelet icke önskvärt sätt, men spelaren är medveten om det responsiva utbytets art. När spelaren tänjer och testar gränserna eller spelar efter spelets regler, lär sig denne något nytt. Även, som i *Minecraft*, när spelaren själv skapar gränser och regler, förändras det responsiva med spelet. Därav kan en ny sorts responsivt utbyte ske genom hur spelaren själv tar sig an spelvärlden. Agerandets konsekvenser lagras i spelarens identitet, i dennes Me. Spelaren blir rikare på erfarenheter och lär sig hur det förprogrammerade spelet kommer resondera i olika situationer. Men allt går inte att förutse. När spelarens I resonderar, räknas alla kontexter in. Detta leder hela tiden till nya erfarenheter, nya vägar att utveckla ett responsivt medvetande inför spelet. Om det handlar om att låta sin sim ta nya initiativ till sociala kontakter, eller att bygga en ny byggnad i *Minecraft*, spelar ingen roll. Det viktiga är hur dessa alternativ finns till förfogande, friheten i sponsoriert gör att varje val blir ett sätt för spelaren att lära sig leken. Friheten kan dock tänkas sätta upp hinder för detta lärande då möjligheterna är många. Ett spel som har uppsatta mål kan på många sätt vara lättare att lära sig. Det finns i spelmekaniken en bundenhet som gör att inläringen av nya sätt att spela spelet också har ett uppsatt mål, att klara spelet, att komma vidare. Spelet vägleder spelaren mot ett slut. En knapptryckning betyder 'hopp', en annan knapp avfyra ett gevär. Tillsammans fungerar dessa som verktyg för att nå ett, av spelet uppsatt, mål. Målen i *The Sims 4* och *Minecraft* är svårare att se. Dessa leksaker handlar mer om att utveckla känslor som skiljer sig från uppenbara färdigheter. De verkar istället rikta sig mer mot att utveckla ett Me som hanterar mer abstrakta förmågor som kreativitet eller omsorg och empati. Dessa förmågor är verkliga, de stängs inte av efter att spelet stängts av. Spelarens I resonderar inte bara i spelet utan i verkliga livet. I:ets

oförutsägbara responser (och de svar som denna respons får) leder till internaliserade färdigheter som finns lagrade i individen. Att överhuvudtaget respondera med spelet har efterföljder för individens identitetsskapande. Den sociala responsiviteten hos spelaren utvecklas genom leken och interaktionen med leksakerna. Spelen är i sig processer, de utvecklas hela tiden och har inga egentliga slut. Precis så förhåller det sig även med identitetsbyggandet. Det är under hela livet en process, ett ständigt lagrande av erfarenheter i Me:et som I:et använder som grund för responsivt utbyte. I varje ny situation finns det oändliga möjligheter som bara till viss del är förutsägbara. Leken och identitetsbyggandet följer samma mönster och är nära förbundna med varandra. I leken iscensätts det oförutsägbara, det är en övning av den responsiva förmågan. Identiteten utsätts för utmaningar som efter hand löses, blir till en del av individen och socialiseringsprocessen som denne genomgår. Den form av lek Caillois (1961) benämner som mimicry, har för barnet som funktion att ge utrymme till att imitera den vuxna världen, att utveckla förmågor som behövs senare i livet. Att *The Sims 4* ändå imiterar en slags (om än förvrängd) verklighet, ger barnet en chans att se hur de val denne gör påverkar spelvärlden. Dessa efterföljder har en någorlunda realistisk koppling. I *Minecraft* förhåller det sig nästan tvärtom. Här får både barnet och den vuxne en chans att utveckla sin fantasi och sin uppfinningsrikedom. Leken här är så pass fri att det är förmågan att utnyttja friheten i sig som utvecklas. Det kan handla om självständiga val, att faktiskt styra leken som en själv vill. I creative mode finns alla möjligheter att skapa egna regler och egna lekar som sedan kan delas med andra spelare. Dessa sociala element ger spelaren utmaningar på andra sätt än i spel som kräver ett snabbt avtryckarfinger. Självständigheten och att fylla leken med mening ligger inte i spelets händer, utan i spelaren. Leksaken här tillhandahåller spelaren med de verktyg som behövs för att leken ska kunna komma igång, men spelaren är den avgörande faktorn. Som nämnt tidigare så pseudoleker inte *Minecraft* i creative mode, all interaktion är upp till spelaren. Det är alltså helt andra förmågor som provas och testas, helt andra responsiva egenskaper som lagras i spelarens Me. Det betyder också att I:et responderar annorlunda i de två spel som studerats här. De är egentligen fundamentalt olika typer av spel, även om båda förhåller sig ganska mycket mot paidia-elementet och mimicry. Responsiviteten skiljer sig således en hel del mellan spelen. Olika spel kan ses främja olika responsiva förmågor.

Den virtuella lekens funktion

Studien som gjorts här visar på ett alternativt sätt att se på interaktionen med datorspel, vår tids virtuella leksaker. Genom att lyfta Aplunds (1987a) drakflygare och placera denne i den digitala sandlådan öppnas nya vägar till att förstå inte bara leken, utan datorspelen i sig och hur vi interagerar i dem. Leken har en fundamental funktion för den sociala förmågan, den är till för att den som leker ska kunna utveckla sin identitet och sociala förmåga, att pröva sina responsiva vingar och dess efterdyningar. Det handlar om iklädandet av olika roller, och inte bara roller som begränsas till specifika identiteter, utan även roller som delar av andra världar. Interaktionen med datorspel gör att identiteten inte är enbart en roll, utan spelaren är även del av utvecklingen av spelvärlden, av dess invånare och struktur. Spelaren, tillsammans med de möjligheter och begränsningar som spelet har, skapar nya vägar och nya förutsättningar för leken. Att så enbart förminska datorspel till att handla om hur de kan skada responsiviteten är således en förminskning av den responsiva människan. Datorspel är vår tids leksaker, de formar leken där många barn och vuxna tillbringar en avsevärd mängd tid. Detta är inte begränsat till våldsytringar eller besatthet, utan här finns ett annat sätt att se leken på. Leken går heller inte att ersätta, som Berg (1996) påvisar, den är en oersättlig byggsten i identitetens bildande och utveckling. Vad som här har studerats, är hur interaktionen med dessa leksaker kan ses som social responsivitet. *The Sims 4* och *Minecraft* är bara två fall och den här studien skulle kunna göras på alla typer av datorspel, inte bara de som tillhör genren sandlådespel. Men vad som blir tydligt är hur olika typer av spel, här sandlådespel, kan komma att testa nya responsiva förmågor genom det växelvisa responsiva utbyte som sker i leken. Dessa responsiva förmågor lagras i den som spelar, de är överförbara, inte bara till andra spel i form av erfarenhet av datorspel, utan de lagras även i den verkliga, icke-lekande människan¹³. Detta blir också grunden till varför våldsamma datorspel anses skada responsiviteten, men debatten blir för onyanserad. Det kan inte svaras ett klart ”ja” eller ”nej” på frågan om våldsamma datorspel skapar våldsamma barn, eller om en liten stunds datorspelade om dagen positivt påverkar sociala förmågor. Denna förenkling bortser från det faktum att datorspel kan främja ett spektra av responsiva färdigheter, och att spelaren, så fort denne interagerar, är responsiv i

13 Om en sådan till fullo finns, då både Huizinga, Caillois och Berg verkar argumentera för att vi som människor nästan alltid leker. Dock menar jag här när spelaren inte längre spelar sitt spel.

leken med datorspelen. Den sociala responsiviteten påverkas av de lekar vi leker, och datorspel är den nya tidens leksaker. Datorspel skulle kunna främja abstrakta responsiva uttryck som självständighet, omsorg och empati. Denna debatt kan alltså inte begränsas till pedagogiska verktyg, beroende eller moralpanik. I leken formas vi till de vi till slut blir, och leken borde vara fri, fri att utforska, fri att utveckla. Denna typ av lek kan inte dömas till att för evigt vara bunden till dess hypotetiska skadliga effekter. Leken i datorspel är något människor till vardags helt går upp i, de låter sig omslutas av virtuella världar som är helt skilda från det vardagliga livet. Denna lek har alla karakteristiker som leken i Huizingas (1950) studie har, så pass fundamentala kategorier vilar även leken i datorspel på. I interaktionen bygger spelaren en relation med spelet, vare sig det är till en sim eller till sandfärgade klossar och anonyma avatarer som heter Steve. Det är ett responsivt utbyte som är lika mycket värt det som görs i andra typer av lekar utanför det digitala. Detta sätt att se på datorspel och datorspelande blir applicerbart på ett långt större område för att mer nyanserat studera datorspel. Med andra kvalitativa metoder finns det möjligheter att gå djupare in på datorspelandets effekter på den sociala människan. Denna studie har bara gjort ett utsnitt, här finns grunden för ett mer omfattande arbete bortom laboratorieexperiment och kvantitativa studier.

Källförteckning

- Asplund, J (1987a). *Det sociala livets elementära former*. Göteborg: Korpen.
- Asplund, J (1987b). *Om hälsningsceremonier, mikromakt och asocial pratsambhet*. Göteborg: Korpen.
- Berg, L-E (1996). *Den lekande människan*. Lund: Studentlitteratur.
- Caillois, R (1961). *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Ching, D (2012). 'Passion Play: Will Wright and Games for Science Learning'. *Cultural Studies Of Science Education*, 7, 4, s. 767-782. ERIC: EBSCOhost. [Hämtad 14 november 2015].
- Christofferson, J & Dalqvist, U (2011). *Väldsamma datorspel och aggression – en forskningsöversikt*. Statens medieråd. [Läst 14 november 2015].
- Dovey, J & Kennedy, H (2006). *Game Cultures: Computer Games As New Media*. Berkshire: Open University Press.
- Ekström, M (2013). Etnografiska observationer. I Ekström, M & Larsson, L (red.). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur, s. 25-52.
- Fernández-Vara, C (2015). *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.
- Fogde, M (2013). Bildanalys. I Ekström, M & Larsson, L (red.). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur, s. 179-192.
- Gamereactor (2013). Världsbäst enligt Gamereactor: Sandlådespel. *Gamereactor*. 3 juli. <http://www.gamereactor.se/artiklar/112334/Varldsbast+enligt+Gamereactor+Sandladespel/> [Läst 5 december 2015].
- Gentile, DA et al. (2009). 'The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: international evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies'. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35, 6, s. 752-763. Sage Journals. [Hämtad 2 december 2015].
- Griffiths, M (2002). 'The educational benefits of videogames'. *Education and Health Journal*, 20, 3, s. 47-51. SHEU. [Hämtad 7 december 2015].
- Huizinga, J (1950). *Homo ludens - A study of the play-element in culture*. New York: Roy Publishers.
- Juul, J (2005). *Half-real - video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kalen, S & Zimmerman, E (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

- Ledin, J & Moberg, U (2013). Textanalytisk metod. I Ekström, M & Larsson, L (red.). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur, s. 153-178.
- Mead, G.H (1934). *Mind, self, and society*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Nardi, BA (2010). *My life as a night elf priest - an anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Olsson, A, Petrovic, P & Ingvar, M (2012). "Väldsamma datorspel kan visst påverka ungas hjärnor". *Dagens Nyheter*. 12 januari. [Läst 14 november 2015].
- Pearce, C (2011). *Communities of play - emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Przybylski, AK (2014). 'Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment'. *Pediatrics Journal*, 134, 3. American Academy of Pediatrics. [Hämtad 2 december 2015].
- Sutton-Smith, B (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Södervall, J (2014). Fler unga beroende av datorspel. *SVT*. 16 april. [Läst 14 november 2015].
- TT (2008). Vuxna spelar dataspel. *Dagens Nyheter*. 8 december. [Läst 14 november 2015].
- Turkle, S (2012). *Alone together - why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.

Spelkällor

- Electronic Arts (2015-). *The Sims 4*. [Apple Mac]. USA: Electronic Arts.
- Mojang (2011-). *Minecraft*. [Apple Mac]. Sverige: Mojang.
- Nintendo (1985). *Super Mario Bros.*. [Nintendo Entertainment System]. Japan: Nintendo.

Publikationer från Medie- och kommunikationsvetenskap Lunds universitet

Beställning och aktuella priser på: www.lu.se/media-tryck/bokfoersaljning
Böckerna levereras mot faktura.

Lund Studies in Media and Communication (ISSN 1104-4330)

- 4 Åsa Thelander, *En resa till naturen på reklamens villkor*
216 sidor ISBN 91-7267-125-4 (ak. avh. 2002)
- 5 Ulrika Sjöberg, *Screen Rites: A study of Swedish young people's use and meaningmaking of screen-based media in everyday life* 314 sidor ISBN 91-7267-128-9 (ak. avh. 2002)
- 6 Charlotte Simonsson, *Den kommunikativa utmaningen: En studie av kommunikationen mellan chef och medarbetare i en modern organisation*
272 sidor ISBN 91-7267-131-9 (ak. avh. 2002)
- 7 Mats Heide, *Intranät – en ny arena för kommunikation och lärande*
244 sidor ISBN 91-7267-130-0 (ak. avh. 2002)
- 8 Helena Sandberg, *Medier & fetma: En analys av vikt*
297 sidor ISBN 91-7267-170-X (ak. avh. 2004)
- 9 Michael Karlsson, *Nätjournalistik – En explorativ fallstudie av digitala mediers karaktärsdrag på fyra svenska nyhetssajter*
240 sidor ISBN: 91-7267-212-9 (ak. avh. 2006)
- 10 Jakob Svensson, *Kommunikation Medborgarskap och Deltagardemokrati – En studie av medborgarutskotten i Helsingborg*
302 sidor ISBN 978-91-628-7512-1 (ak. avh. 2008)
- 11 Malin Nilsson, *Att förklara människan – Diskurser i populärvetenskapliga tv-program*
252 sidor ISBN 91-7267-296-X (ak. avh. 2009)
- 12 Michael Krona, *Från orsak till verkan – Berättarstrategier i Sveriges Televisions inrikespolitiska nyhetsförmedling 1978-2005*
305 sidor ISBN 978-91-628-7876-4 (ak. avh. 2009)
- 13 Sara Hamquist, *Dagspress, sport och doping – Mediaskandaler i ett samtida Sverige* 250 sidor ISBN 978-91-628-7979-2 (ak. avh. 2009)
- 14 Inger Larsson, *Att bygga broar över kulturgränser – Om svenskars kommunikation med icke-svenskar* 231 sidor ISBN 91-7267-312-5 (ak. avh. 2010)
- 15 Marja Åkerström, *Den kosmetiska demokratin – En studie av den politiska diskursiva praktiken i Sjöbo och Ystad* 261 sidor ISBN 91-7267-324-9 (ak. avh. 2010)
- 16 Veselinka Möllerström, *Malmös omvandling från arbetarstad till kunskapsstad – En diskursanalytisk studie av Malmös förnyelse*
243 sidor ISBN 978-91-7473-171-2 (ak. avh. 2011)
- 17 Tina Askanius, *Radical Online Video – YouTube, video activism and social movement media practices* 260 sidor ISBN 978-91-7473-393-8 (ak. avh. 2012)

Media and Communication Studies Research Reports (ISSN 1404-2649)

- 1998:1 Linderholm, Inger *Miljöanpassad trafik i Vetlanda kommun: En första utvärdering av ett informationsprojekt om förbättrat trafikbeteende till förmån för miljön, på uppdrag av Vägverket* 104 sidor ISBN 91-89078-50-0
- 1999:1 Linderholm, Inger *Själv Säker 1996, 1997 och 1998: En utvärdering av tre års trafiksäkerhetskampanj riktad till unga trafikanter i Skaraborgs län* 54 sidor ISBN 91-89078-73-X
- 1999:2 Jarlbro, Gunilla *Miljöanpassad trafik i Vetlanda kommun: En andra utvärdering av ett Community Intervention-projekt på uppdrag av Vägverket* 51 sidor ISBN 91-89078-90-X
- 2000:1 Jarlbro, Gunilla *Miljöanpassad trafik i Vetlanda kommun: En tredje utvärdering av ett Community Intervention-projekt på uppdrag av Vägverket* 42 sidor ISBN 91-7267-023-1
- 2001:1 Palm, Lars *Istället för höjda bensinskatter? En analys av projektet "Miljöanpassad trafik i Vetland"* 50 sidor ISBN 91-7267-104-1
- 2001:2 Palm, Lars & Marja Åkerström *Vem utmanade vem? En utvärdering av projektet "Utmanarkommunerna"* 56 sidor ISBN 91-72667-106-8
- 2001:3 Jarlbro, Gunilla *Forskning om miljö och massmedier: En forskningsöversikt* 35 sidor ISBN 91-7267-112-2
- 2003:1 Jarlbro, Gunilla *Manliga snillen och tokiga feminister: En analys av mediernas rapportering kring tillsättningen av professuren i historia vid Lunds universitet våren 2002* 35 sidor ISBN 91-7267-145-9
- 2004:1 Jarlbro, Gunilla *Mellan tonårssyfleri och prisvärda lädviner: En analys av pressens rapportering av alkohol första halvåret 1995, 1998 och 2003* 45 sidor ISBN 91-7267-172-6
- 2004:2 Olsson, Tobias *Oundgängliga resurser: Om medier, IKT och lärande bland partipolitiskt aktiva ungdomar* 122 sidor ISBN 91-7267-176-9
- 2005:1 Olsson, Tobias *Alternativa resurser: Om medier, IKT och lärande bland ungdomar i alternativa rörelser* 122 sidor ISBN 91-7267-194-7
- 2006:1 Sandberg, Helena *"Välkommen till professor Godis" – En studie om reklam, ohälsosam mat och barn* 97 sidor ISBN 91-7267-223-4
- 2006:2 Ringfjord, Britt-Marie *"Fotboll är livet ☺" – En studie om fotbollstjejer och TV-sport* 142 sidor ISBN 91-7267-224-2
- 2007:1 Olsson, Tobias & Danielsson, Martin *Webbplatser som medborgerliga resurser – En explorativ studie av den politiska webben* 122 sidor ISBN 91-7267-228-5
- 2007:2 Rudefelt, Karin *Unga medborgares bloggande som demokratiskt deltagande* 104 sidor ISBN 91-7267-232-3

Media and Communication Studies Working Papers (ISSN 1404-2630)

- 1998:1 Bengtsson/Hjorth /Sandberg/Thelander *Möten på fältet: Kvalitativ metod i teori och praktik* 150 sidor ISBN 91-89078-34-9
- 1998:2 Jonsson, Pernilla & Lars Uhlin *Digital-TV: Inte bara ett och nollor. En mångdimensionell studie av digital-TV i allmänhetens intresse* 113 sidor ISBN 91-89078-41-1

- 1999:1 Sandberg, Helena & Åsa Thelander *När miljökrisen är här: Fallet Hallandsåsen – människors oro, deras upplevelser av myndigheters agerande och medias roll* 114 sidor ISBN 91-89078-71-3
- 1999:2 Åkerström, Marja *Internet och demokratin* 100 sidor ISBN 91-89078-86-1
- 1999:3 Sjöberg, Ulrika *I dataspelens värld: En studie om hur barn använder och upplever dataspel* 89 sidor ISBN 91-89078-98-5
- 2000:1 Heide, Mats *Metateorier och forskning om informationsteknik* 92 sidor ISBN 91-7267-005-3
- 2000:2 Jonsson, Pernilla & Lars Uhlin ... *och nu blir det digital-TV!: Vision och verklighet bland vanligt folk* 80 sidor ISBN 91-7267-016-9
- 2008:1 Jarlbro, Gunilla & Rübtsamen, Michael *Dissad och missad – Funktionshinder i Sveriges Television* 50 sidor ISBN 91-7267-253-6

Förtjänstfulla examensarbeten i MKV

- 2008:1 Charlotte Anderberg & Leo Eriksson *Kära doktorn... – En analys av genusrepresentationerna i sjukhusserierna Grey's Anatomy och House* 43 sidor ISBN 91-7267-253-6
- 2008:2 Henrique Norman & Fredrik Svensson *It's a Man's Man's Man's World – En studie av kvinnans gestaltning i svenska musikmagasin* 46 sidor ISBN 91-7267-277-3
- 2009:1 Jörgen Gotthardsson & Mikael Lahti *Snurr på interaktionen: Kommunikation, makt och miljö* 51 sidor ISBN 91-7267-297-8
- 2011:1 Jenny Hermansson & Louise Sallander *I evigt minne ljusst bevarad – En kvalitativ studie av minnesgrupper på Facebook* 46 sidor ISBN 91-7267-333-8
- 2014:1 Fredrik Miegel & Fredrik Schoug (red) *Uppsatsboken* 282 sidor ISBN 978-91-981614-0-3
- 2014:2 Gustav Persson *Protestens politiska plats – En kritisk diskursanalys av pressens rapportering från två protester i det offentliga rummet* 50 sidor ISBN 91-7267-361-3
- 2014:3 Ulrika Kjörling *SVT-folk och MMA-panik – Reproduktionen av kampsportsproblemet* 48 sidor ISBN 91-7267-362-1
- 2014:4 Karin Värnberg *Den långa vägen till Vita Huset – En kvalitativ textanalys av The Daily Shows bevakning av 2008 års amerikanska presidentval* 40 sidor ISBN 91-7267-363-X
- 2014:5 Emma Vigg & Ida Wallin *Normbrytande eller normbekräftande? – En kvalitativ innehållsanalys av TV-serien Girls ur ett genusperspektiv* 38 sidor ISBN 91-7267-364-8
- 2014:6 Maria Christensson *Uppkopplad och avtrubbad – Om hur vardagens medianvändande påverkar den sociala responsiviteten* 53 sidor ISBN 91-7267-366-4
- 2014:7 Fredrik Edin *The Message is the Medium – Luffarsäkra bänkar ur ett ideologiskt perspektiv* 60 sidor ISBN 91-7267-371-0
- 2014:8 Sanna Friemer *"Du kan inte kallas hora utan anledning, inte när alla skriver det" – Unga tjejers identitetsskapande och upplevelser av trakasserier och näthat på sociala medier* 48 sidor ISBN 91-7267-372-9

- 2015:1 Josefin Waldenström och Tilda Wennerstål *#kämpamalmö – Mobilisering, reaktivitet, gemenskap*
48 sidor ISBN 978-91-7267-377-9
- 2015:2 Isa Chen *Ren mat, smutsig politik? – Medborgarengagemang i den naturliga matens namn* 49 sidor ISBN 978-91-7267-378-6
- 2015:3 Dag Torén *Mediakriget – En diskursteoretisk studie om demokrati, journalistik och social sammanhållning i en fragmenterad digital offentlighet*
69 sidor ISBN 978-91-7267-379-3
- 2015:4 Henrik Vilén *Spel på användarnas villkor – Datorspelet Counter-strike och dess omringande modifieringskultur*
46 sidor ISBN 978-91-7267-381-6
- 2015:5 Christine Sandal *Historia genom magen – Autenticitet och äckel i Historieätarna*
62 sidor ISBN 978-91-7267-382-3
- 2016:1 Magnus Johansson *I den digitala sandlådan – Vår tids virtuella leksaker i ljuset av social responsivitet*
44 sidor ISBN 978-91-981614-1-0

Övrigt

Att skriva uppsats: Råd, anvisningar och bedömningskriterier inför uppsatsarbetet på MKV 203 och MKV 104 37 sidor ISBN 91-89078-49-7

