

Tanker om dataspill i DKS

Henning Lystad, DKS Trøndelag

En kjapp spillhistorie

Dataspill er langt yngre enn noen av de andre kunstuttrykkene i DKS. Av disse er film yngst, men har likevel 100-120 års fartstid. De første protodataspillene (*Tennis for Two*, *Spacewar*) kom på starten av 1960-tallet, og i 1972 kom Magnavox Odyssey, den aller første spillkonsollen til hjemmebruk. I 1978 ble *Space Invaders* en kjempehit i spillehaller, og innledet arkadespillenes gullalder sammen med spill som *Asteroids* og *Pac-Man*. Ut over 80-tallet gjorde klassiske spillmaskiner som bl.a. Atari 2600, Commodore 64, og NES (Nintendo Entertainment System) at man ikke lenger måtte dra til spillehallen for å få et pikselkick, mens Nintendos Game and Watch ga deg muligheten til å ta med favorittspillet i lomma. Commodores Amiga 500, og Super Nintendo (SNES) økte innsatsen med bedre grafikk og mer avanserte spill, og da Sony lanserte Playstation i 1995 kom det enda en sterk aktør på scenen. Parallelt ble spill for Windows (og Mac) stadig bedre og mer populære. Med stadig bedre maskinvare kunne spillutviklerne lage spill som var større i omfang og mer ambisiøse i form og innhold.

Med Internett kom *online gaming*, en revolusjon innen dataspill. Ikke bare kunne du koble deg opp og spille mot andre mennesker heller enn datamaskinen, men det begynte å bygge seg opp nettsamfunn rundt spillene, og man kunne få nye venner fra hele verden. *Ultima Online* fra 1997 var et av de første spillene hvor du styrte en figur – en *avatar*, din digitale stedfortreder – i en helt åpen verden befolket av tusenvis av andre spilleres rollefigurer, et såkalt MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Å kunne være hvem du ville, gå hvor du ville og gjøre hva du ville i et dataspill var et enormt steg opp fra tidlige dataspill hvor man var bundet til faste baner og faste oppgaver å løse. Senere skulle spillet *World of Warcraft* dominere fullstendig i denne sjangeren, med estimert 12 millioner aktive og betalende brukere i toppåret 2010¹. I dag er dette tallet knust av *Fortnite* sine 250 millioner brukere², men det er en helt annen type spill, med raske kamper mot opptil 99 tilfeldige motstandere. I dag har selv de enkleste mobilspillene mulighet for å koble seg opp mot tilfeldige motspillere over nettet.

De siste 8 årene har dataspillindustrien vært mer innbringende enn film- og musikkindustrien til sammen³, og inntektene øker for hvert år. Det kan dermed argumenteres for at dataspill er verdens mest populære underholdningsaktivitet. Mobilspill har vokst eksponentielt etter at smarttelefoner ble allemannseie. I lomma kan du nå både ha kjenne og enkle spill, og spill som ligner det man kan få på en PC eller konsoll. De siste årene har det kommet en rekke såkalte indie-spill, laget av små utviklere med et annet fokus og en annen innfallsvinkel enn de gigantiske spillselskapene som ellers dominerer markedet. Noen av disse har truffet gull, og vokst seg svært store på kort tid, som f.eks. finske Rovio som lagde *Angry Birds*.

Dataspill har lenge vært anerkjent som e-sport, og det arrangeres turneringer med store pengepremier i spill som *Starcraft*, *League of Legends* og *Counter-Strike*. Det er en publikumssport hvor små og store begivenheter strømmes til enorme mengder tilskuerne via nettsteder som Twitch. Stadig flere folkehøgskoler og videregående skoler i Norge tilbyr nå e-sport som studieretning, og arrangerer sine egne turneringer. Nylig vant en norsk 16-åring VM i *Fortnite*⁴, og kunne ta med hjem

¹ <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>

² <https://www.statista.com/statistics/746230/fortnite-players/>

³ <https://livesports.com/e-sports-news/the-video-games-industry-is-bigger-than-hollywood>

⁴ <https://www.nrk.no/sport/nordmann-vant-vm-i-fortnite-1.14640359>

en pengepremie på 13 millioner kroner. Det kan hende at noen foreldre gjør seg nye tanker om hvor mange timer barna bruker på dataspill etter det.

Hvilket kunstuttrykk er dataspill?

Dataspill har mye til felles med film, på den måten at det er en multimedial opplevelse som inkluderer et visuelt uttrykk, lyd, musikk, et litterært uttrykk (historien), skuespill og til og med dans⁵. Den store forskjellen er at du er en *tilskuer* til en film, mens du er en *deltaker* i et dataspill. En film er også lik hver gang, mens et dataspill kan få ulikt utfall hver gang du spiller det, og det er DU som bestemmer det. Du kan bestemme at Luke Skywalker skal gå over til den mørke siden, og spille ut konsekvensene av det. Eller du kan nå det høyeste nivået i *World of Warcraft* utelukkende ved å plukke blomster⁶. Spesielt når man spiller mot andre mennesker, kan uventede ting skje – på nytt og på nytt i det samme spillet. Av mangel på en egen kunstart må vi⁷ plassere dataspill i *kunstarter i samspill*. Samtidig er dataspillhistorien så rik, og så betydningsfull for samfunnet at det er fullt mulig å ha dataspillproduksjoner i kategorien *kulturarv*.

Ja, men er det kunst?

Dette vil trolig være et av de store diskusjonspunktene omkring dataspill i DKS. Vårt mandat i DKS er at vi skal bringe profesjonell kunst til elevene, og har dataspill stor nok kunstnerisk verdi til å passe inn? Jeg vil påstå at det er hevet over enhver tvil at dataspill er en selvstendig kunstnerisk uttrykksform, på linje med film og musikk. Selv i de enkleste dataspillene er det lagt ned et arbeid i å lage et visuelt uttrykk, lyddesign og musikk, og spill fra store utviklere kan by på storslått symfonisk musikk, spektakulære visuelle scener og skuespillerprestasjoner på høyt nivå. I tillegg kommer det som er unikt for dataspill – interaksjonsdesign. Dataspillene er ikke laget for å være nyttige verktøy, de skal gi publikum en kunstnerisk opplevelse. Så, ja – dataspill er kunst. Når vi også husker fra tidligere i teksten at dataspill i snart et tiår har vært større (altså mer innbringende) enn musikk og film til sammen, må vi erkjenne at dataspill er et kulturuttrykk vi ikke kan ignorere.

Hvordan bruke dataspill i DKS?

To opplagte innfallsvinkler er å enten vise fram/framføre elementer fra eksisterende spill, eller å gå bak kulissene og presentere hvordan dataspill blir utviklet. Et eksempel på det første er å lage en konsert med musikk fra ulike dataspill, slik bl.a. Oslo Filharmoniske Orkester og Trondheim Symfoniorkester har gjort ved flere anledninger⁸. Slike arrangementer trekker vanligvis fulle hus, og bringer et helt nytt publikum til konsertsalene. Dette er noe som allerede finnes, og det vil være lett for DKS å koble seg på. En DKS-produksjon med *spilldesign* vil kunne handle om hvordan utøveren lager spill, hvordan andre aktører lager spill, og (kanskje mest interessant) hvordan *elevene* kan lage spill. Til det siste er det ikke sikkert man trenger datautstyr engang⁹.

En utfordring med dataspill i DKS kan være at man lander på å bare vise fram en forestilling med bilde og lyd for et passivt publikum. Nå viser seertall på YouTube og Twitch at det er enormt populært å se på at andre spiller, men det er rimelig å anta at ungdommen vil ønske å delta når det er dataspill på timeplanen. Aktiv deltakelse vil igjen skape nye utfordringer med å ha nok tilgjengelig hardware til elevene, men det bør gå an å løse. En produksjon som legger opp til interaksjon med

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=2XtLEp0XAI>

⁶ <https://www.pcgamer.com/world-of-warcrafts-pacifist-panda-has-reached-level-120-by-only-picking-flowers/>

⁷ Vi = alle som arbeider med DKS

⁸ <https://www.tso.no/program/familiekonsert-3>

⁹ <http://blog.kenperlin.com/?p=1145>, <https://csunplugged.org/en/>

elevene vil ha begrenset publikumskapasitet, men det gjelder jo generelt for alle type verkstedsaktiviteter i DKS.

Hvem skal vi spørre?

En utfordring er at DKS-miljøet har (antatt) svært liten kontakt med dataspillmiljøet. Vi vet nøyaktig hvem vi skal snakke med når det gjelder scenekunst, musikk eller litteratur, men dataspillmiljøet er sannsynligvis ukjent territorium for de fleste. Det er derfor en kritisk suksessfaktor at vi i DKS gjør oss kjent med spillutviklere og andre fagpersoner innen feltet, og knytter kontakter med de som kan være mulige aktører for oss. Det finnes en rekke små og større norske spillutviklere (mange lokalisert i Bergen), bl.a. **Sarepta**, **Dirtybit**, **Red Thread Games**, **Henchman & Goon** og veteranen **FunCom**. Vi må også kartlegge i hvor stor grad turnévirkosomhet i DKS er noe de er interessert i og har tid til. I tillegg til spillbransjen finnes det mange YouTubere som lever av å formidle dataspilling til sine følgere. Her er det nok også mange muligheter som kan utforskes.

Kompetanse

DKS-ansatte innehar en stor kompetanse i å vurdere de tradisjonelle kunstformene, men hvor skikket er vi til å vurdere kvaliteten på dataspill? Her kan det være nyttig med et kompetanseløft. Samtidig vet vi godt hva som må til for at en produksjon skal fungere i skolen, uavhengig av kunstart. Spillbransjen på sin side har kanskje ikke like stor kompetanse på elever og formidling. Hvis dataspill skal inn i DKS er det vesentlig at dataspillfolket og DKS-folket møtes og samarbeider om å utvikle produksjoner, så begge parter kompetanse blir utnyttet best mulig.

Henning Lystad

henly@trondelagfylke.no