

Bo Kampmann Walther og Trine May: *Game-play*

Lad os bygge et spil op fra bunden af. Glem eksisterende, konkrete spil som Matador, skak og Ludo eller computerherligheder som *Counter-Strike*, *The Sims 3* og *Grand Theft Auto IV*.

Hvad skal der til? Tre ting. Først definerer vi parametre. Vi kalder det *parametrisering*, hvormed vi tildeler den del af verden, vi kalder et spil, nogle egenskaber. Vi skander verden og skaber abrupte overgange. Verden bliver så at sige til et skakbræt med felter. Og nu kan vi lade som om, jorden er giftig, og vi kan spørge, om der måske gemmer sig en snigskytte på fjendens felter. Dernæst lægger vi værdier ned over felterne. Verden får betydning. Det kalder vi *valorisering*, og nu begynder vi at få regler for, hvad man må og ikke må. Man må kun røre jorden to gange (ellers er det *game over*), og feltet derovre er et "ammo dump", hvor vi kan genoplade pistolen og samle kræfter. Endelig definerer vi vores mål, og det kaldes *teleologi*. Nu handler det om at vinde. Hvordan gør man det? Ved at agere mest hensigtsmæssigt på felterne, kende deres værdier og beherske rummet omkring dem: Undgå at røre jorden, lad' vær' med at blive ramt og skynd dig hen til helikopteren på taget.

Tillykke. Vi har lavet et spil. Det kunne for så vidt være *Counter-Strike*. Hvad skal der til for at spille det spil? En kombination af spil (game) og leg (play), altså *gameplay*.

Ordet "game-play" bruges til tit som kvalitativ målepind. Nogle synes, at *Counter-Strike* – hvor terrorister og anti-terrorister kæmper mod hinanden i et *map* – har et fedt *gameplay*, mens andre er mere til adventure-spil, hvor tempoet er sat ned, og der er tid til at nyde både fortælling og flot grafik.

Men kig engang på ordene. Både hver for sig og sammen. På dansk bliver det til "spilleg".

Det vigtigste ved legen er at *være* der, altså at være til stede, at være nærværende. Man skal gå op i det. Dem, der ikke tager legen alvorligt, bliver set skævt til af de andre legende. Legens verden er en "magisk cirkel". Når man er inde i cirklen, har man forladt virkeligheden. Næsten, i hvert fald. Man ved selvfølgelig godt, at lige om lidt skal man spise, eller nu er det snart tid til lektier osv. Men der er alligevel nogle helt særlige regler, sågar naturlove, i legen. Det værste ved at lege er at blive afbrudt. Så bliver man hevet brutalt ud af magien. Æv, nu skal vi spise! Øv, arbejdet kalder. Det bedste ved legen er, når den bliver ved og ved.

Hvad er leg? Det er *nærvær*.

Hvad så med spil? Tænk på et skakbræt. Det er inddelt i 64 diskrete felter. At de er "diskrete", betyder, at der ikke er nogen glidende overgange mellem felterne. Enten er man på det ene eller det andet felt – man kan ikke være midt i mellem. Det er "spil" i en nøddeskal. Legen har fået "felter". Og det betyder også, at legens magiske cirkel, hvor det jo handlede mere om at hygge sig intenst, nu er forvandlet til *værdier*, *regler* og *mål*.

Værdier betyder, at ét felt er bedre end et andet. Eller eksempelvis at det er bedre at skyde ti monstre end et enkelt. Regler er i virkeligheden ret tyranniske: Man *skal* gøre dét og dét, og man *må* absolut ikke gøre sådan og sådan. Og mål er det, det hele handler om. Nemlig at vinde. Eller måske, som italiensk fodbold, at undgå at tabe.

I spillet har legen fået *struktur*. Hvad enten man spiller skak, *Matador* eller *World of Warcraft* på computeren, så er der en masse "felter", man skal kende og forholde sig til. Når man står ét sted, bliver man nakket af modstanderens tårn – hvis man spiller skak. I *Matador* skal man af med en hulens masse penge, hvis man lander på et uheldigt felt fyldt med hoteller og huse. Og i *World of Warcraft* – eller bare *WoW* – er det altid en god ide at være bevæbnet til tænderne, hvis man støder ind i et monster.

I legen er det vigtigste at *være* der. Det vigtigste ved spillet er ikke bare at være der, men at være *dér*, *lige dér*. Det gælder om at komme videre til næste level, løse den næste gåde, score det næste mål, få endnu flere våben og nedkæmpe endnu flere terrorister. Filosofen Martin Heidegger brugte engang ordet "DaSein" om mennesket, og vi kan passende låne hans begreb til at forklare forskellen på leg og spil. Leg er *DaSein*, mens spil er *Dasein*. Og jo, det lyder klodset på dansk, men meningen er klar: Leg er "*væren-dér*", hvorimod spil er "*dér-væren*".

Spil er *fremdrift*, og leg er *nærvær*. Fremdrift + nærvær = spil + leg = gameplay!

Artiklen er et uddrag af kapitlet Alt er spil, om computerspil og nye mediefortællinger i bogen Læring med levende billeder, (red. Hans-Christian Christiansen og Trine May, Forlaget Samfundslitteratur, 2010)

Artiklen er venligst stillet til rådighed af forfatterne.