

Støtte til computerspil?

En kulturpolitisk strategi i de nordiske lande

KJETIL SANDVIK

Hvis man ønsker at formulere en kulturpolitisk satsning for interaktive kulturprodukter som fx computerspil, der ikke kun fungerer som en reaktionær censur- og restriktionspolitik, men også som en progressiv politik, der i et nordisk regi vil fremme udvikling af nye former for computerspil af høj kvalitet, så er der nogle fundamentale spørgsmål, som må stilles: Hvad er computerspil, hvordan vurderer vi computerspil kvalitativt uden at reducere det nye medie til digitale, interaktive udgaver af medierformer, vi allerede kender (og har støtteordninger for)? At formulere en kulturpolitik for computerspil fordrer viden, ikke blot om computerspils produktions- og distributionsbetingelser, men om hvad computerspil som kulturprodukt er, om hvem som spiller computerspil og om hvordan computerspil spilles og ikke mindst om hvad som skaber (en god) spiloplevelse. Dette kræver et operativt kvalitetsbegreb såvel som et begrebsapparat, der kan beskrive det nye medie i sin egen ret og som kan anvendes i kvalitative vurderinger, og som også kan imødegå de fordomme, automatholdninger og den medieskepsis, som eksisterer i forhold til computerspil og som sætter sig igennem selv når der skal etableres støtteordninger for computerspil i nordisk sammenhæng.

Denne artikel foretager en kortlægning af den kulturpolitiske situation på computerspilsområdet, især i Danmark, men også i et bredere perspektiv i Norden og EU, og ser nærmere på nogle af de problemstillinger som ofte får lov til at dominere debatten om hvorvidt og hvordan kulturpolitiske tiltag på computerspilsområdet kan etableres. Artiklen forholder sig kritisk til den ofte unuancerede debat om computerspils indhold og især til differentieringen mellem 'ønskeligt' og 'skadeligt' indhold og argumenterer for at en sådan ensidig og overfladisk vurdering af indhold ikke alene kan danne et udgangs-

punkt for vurdering af hvilke typer af computerspil, som en kulturpolitisk indsats skal fokusere på. Der er behov for et mere nuanceret analyse- og begrebsapparat, der grundigere kan undersøge hvad computerspil er som særlige kulturprodukter, når man ønsker at sigte mod "et mere alsidigt og kvalitetsbetonet udbud af spil i Danmark og Norden, som alternativ til det globaliserede marked" (Kulturministeriet 2005). Artiklen formulerer et sådant analyse- og begrebsapparat til kvalitativ vurdering af computerspil, som ikke blot fokuserer på indhold, men også på computerspils brugsmodi såvel som brugs-kontekster.

Der har inden for de seneste år fra flere sider både i europæiske og nordisk sammenhæng blevet slået til lyd for at der sættes kulturpolitisk fokus på udvikling, distribution og forbrug af det, som i disse sammenhænge ofte omtales som interaktive underholdningsmedier eller interaktive kulturprodukter. Disse inkluderer en række af forskellige kulturprodukter såsom interaktivt fjernsyn, chat-funktioner på internettet såvel som på mobiltelefonen, men langt den største del består af det, som vi mere almindeligt kalder computerspil. Jeg vil i denne artikel primært anvende termen computerspil, fordi denne – udover at dække størsteparten af interaktive kulturprodukter på markedet i dag – beskriver disse produkters særlige karakteristika: De har computeren (dvs. digitalteknologien) som sit primære medium og de er interaktive, dvs. at man ikke kun læser eller ser dem som tilfældet er med andre kulturprodukter, man spiller dem, dvs. at de kræver en interaktiv receptionsmodus, hvor receptionen former sig som en spil- eller legeorienteret samspil mellem produkt og recipient.

Især i Danmark (men også i Norge, hvor der både er lavet undersøgelser af børn og unges forbrug af interaktive kulturprodukter og af disses pæ-

dagogiske potentiale) er der blevet foretaget en god del udredningsarbejde på computerspilsområdet, foranlediget af Kulturministeriet alene eller i samarbejde med andre ministerier eller foranlediget af andre centrale aktører på området som fx Medierådet for Børn og Unge og hvor spiludviklere såvel som spilforskere har medvirket som væsentlige bidragsydere i udredningsarbejdet. Og også i Norden som helhed er der i rapporten *Nordiska datorspel* fremlagt et omfattende kortlægningsarbejde på computerspilsområdet, både hvad angår karakteren af den nordiske spilindustri og behovet for støtteordninger og andre kulturpolitiske tiltag og hvor det bl.a. understreges at

för att få ett bredare, kvalitetspräglad utbud av nordiska datorspel för barn och unga krävs förbättrad information, såväl marknadskännedom för producenterna som konsumentupplysning. Det krävs en förbättrad infrastruktur, med bättre distribution och bättre förutsättningar för producenterna att få betalt för sitt arbete. Det krävs också tillgång till arbetskraft med rätt kompetens. En förbättrad finansiering, med ett urval av olika former för stöd och investeringskapital, behövs också. (Robertson 2004: 8)

Alle disse udredninger har på forskellig vis konkluderet at produktion såvel som forbrug af computerspil nu har fået et sådan omfang, at det kan argumenteres for at inkludere computerspil blandt de kulturpolitiske satsningsområder, eftersom det må antages at computerspil "vil komme til at spille en vital rolle i det moderne samfunds kulturelle, teknologiske og økonomiske udvikling" (Fonnesbech 2002: 5). Samtidig konkluderes der også at en diversitet i denne udvikling, hvor udbuddet af computerspil ikke kun dikteres af de store aktører på det globale marked (konsolproducenterne, de store forlag og distributionsselskaber), betinges af en række både offentlige og private initiativer så som udbygning af "kontaktfladen til den øvrige mediebranche, til venturekapitalen og til uddannelsesmiljøet" (Mediesekretariatet/Det Danske Filminstitut 2005: 25).

Behov for en offentlig kulturpolitik?

Spørgsmålet som så melder sig er hvordan en eventuel offentlig kulturpolitisk satsning på computerspilsområdet så konkret skal ytre sig: Er der tale om en direkte produktionsstøtte, støtte til faglig udvikling, til forskning og uddannelse, til eksperimenter og innovation?

Det var disse problemstillinger og ikke mindst spørgsmålet om hvordan man *kan* definere compu-

terspil som et nyt kulturpolitisk indsatsområde, der dannede udgangspunkt for den satsning på computerspil, som kulturminister Brian Mikkelsen forsøgte at initiere ved indgangen til den danske EU-formandskabsperiode i 2002 og til hvilken lejlighed ministeriet havde fået lavet en rapport med strategiske overvejelser for en sådan satsning: *Interaktive kulturprodukter som fokusområde* (Fonnesbech 2002). Her pointeres det at computerspil nu bevæger sig "fra et umodent nichestadium til at være et bredt, kulturbærende medie" (Fonnesbech 2002: 5). Rapporten understreger at hvis produkternes fulde potentiale skal kunne realiseres, så "kræver det, at [computerspil] bliver betragtet på en ny måde" (ibid.). Rapporten konkluderer, at det først er når holdningerne til computerspil nuanceres, at de potentialer, som computerspillet rummer, kan realiseres "kulturelt, teknologisk og økonomisk" (ibid.), hvilket vil sige at man bør bevæge sig væk fra at betragte dem som rene kommercielle underholdningsprodukter og fra at begrænse den kulturpolitiske debat til en medieskeptisk diskussion om hvorvidt computerspil er skadelige eller ej: Computerspil bør behandles på lig linje med andre kulturprodukter sådan at man kan stille relevante kulturpolitiske spørgsmål som fx hvordan man kan fremme udvikling af indhold af høj kvalitet og sikre udvikling af kompetencer såvel som hvordan man sikrer økonomiske incitament for at forskellige aktører i erhvervslivet kan gå ind som investorer i en branche, der fungerer på et meget hårdt marked.

Den danske kulturminister udtalte ved indgangen til det danske EU-formandskab (i tråd med rapportens konklusioner), at computerspil er kulturprodukter på lig linje med film, tv og teater og derfor naturligt bør omfattes af kulturpolitikken. Computerspil bør støttes, hjælpes og fremelskes, og en kulturpolitisk strategi bør "fokusere på, hvordan vi gennem en målrettet offentlig og privat indsats kan skabe de bedste udviklingsvilkår for de kreative kræfter i branchen" (Mikkelsen 2002). Og kulturministeren ønskede at bruge netop den danske EU-formandsskabsperiode til at fremme udvikling, støtte og finansiering af computerspil og på den måde skabe en modvægt til den kommercielle dagsorden som især de amerikanske og japanske spil- og konsolproducenter sætter. Igen tog han udgangspunkt i *Interaktive kulturprodukter som fokusområde*, der fastslår at Europa på mange måder er bagud i forhold til Japan og USA på computerspilsområdet, både indholdsmæssigt, markedsmæssigt og teknologisk. Og hertil kommer at Japan og USA indehar nogle værdifulde positioner på markedet, ikke mindst at de firmaer der producerer de førende

spilkonsoller (Sony, Microsoft, Nintendo) enten er japanske eller amerikanske. Rapporten peger her især på at ”tilvejebringelse af risikovillig kapital kan være en af mulighederne for at opbygge stærke markedspositioner for europæiske virksomheder” (Fonnesbech 2002: 6).

Ideen i det danske udspil var at diskutere mulighederne for bl.a. anvendelse af EUs kulturprogrammer til støtte til spilproduktion og til uddannelse og udvikling af talenter. Selv om udgangspunktet fra kulturministeriets side ikke var indføring af ”øjeblikkelig statsstøtte til computerspil”, men en ”undersøgelse af områdets potentiale og omfang”, så var der dog tale om at fremhjelpe ”indhold af høj kvalitet”, der i tråd med anbefalingerne i *Interaktive kulturprodukter som fokusområde* kunne danne modvægt til den stærke dominans fra de amerikanske og japanske spilproducenter ved at skabe gode produktionsbetingelser for udvikling af spil, der ”afspejler europæiske værdier og historier” (Mikkelsen 2002).

Til trods for at EU’s mediaprogrammer efterfølgende er blevet brugt til at støtte computerspilsudvikling (i 2003-2004 blev der givet 27 tildelinger, hvoraf otte tilfaldt danske produktioner), kom der dog – de gode intentioner til trods – ikke nogen markant europæisk kulturpolitisk satsning på computerspilsområdet som resultat af den ovenfor citerede hensigtserklæring. Og heller ikke i Danmark, hvor initiativet kom fra, har vi endnu fået nogen koordineret indsats for at fremme computerspil som særligt kulturområde. Nok har den danske kulturminister spillet en central rolle i Nordisk Ministerråds etablering af en puljeordning for støtte til nordiske computerspil på 70 millioner danske kroner i perioden 2006-2012, men samtidig har den konkrete kulturpolitik, der er blevet ført af den nuværende borgerlige regering i Danmark på visse – og væsentlige – punkter paradoksalt nok været et skridt i modsat retning i og med at den store revision af kunststøtteordningen, som blev gennemført af Brian Mikkelsen i 2002 (samtidigt som han formulerede sine visioner for en kulturpolitisk satsning på computerspilsområdet), bl.a. medførte en nedlæggelse af Kulturministeriets Udviklingsfond, som havde det digitale multimedieområde som et sine to særlige fokusområder og derfor var en af de få institutioner, der gav direkte støtte til produktioner indenfor nye medier og dermed også til udvikling af computerspil. Her gik ministeriet imod de anbefalinger, som ministeriets egen rapport *Kunst i et netværkssamfund* (2001) kom med (om end under den forrige regering) og hvor der foreslås at ministeriet ”sikrer, at der fortsat gives støtte til udvikling og produktion af [computerspil] for både børn og

voksne”, og hvor rapporten på dette område ender med at anbefale, at ”denne støtte forøges væsentlig i forhold til de midler, som Kulturministeriets Udviklingsfond har anvendt til formålet” (Kulturministeriet 2001: 6).

Med nedlæggelse af Udviklingsfonden forsvandt altså muligheden for at yde offentlige kulturkroner til udvikling af computerspil og der er ingen støtteinstanser i den nuværende danske kunstrådsstruktur, der byder sig til som oplagte i forhold til også at skulle støtte computerspil uden at computerspil dermed bliver reduceret til en underkategori af allerede eksisterende kunstformer, fx til interaktiv fiktion, der er en underkategori af litteraturen. At det ikke er den nuværende kulturministers intention at åbne mulighederne for direkte produktionsstøtte til computerspil kan ses i at den store kortlægning af ”computerspil i videns- og oplevelsesøkonomien” (Mediesekretariatet/Det Danske Filminstitut 2005), der dels er initieret af Kulturministeriet, dels af Økonomi- og Erhvervsministeriet, behændigt viger udenom en hver diskussion om etableringen af statslige støttepuljer i stil med den nordiske pulje. Dette sker til trods for at der flere steder påpeges at især vækstlaget, der består af en underskov af små udviklingselskaber, der ”kæmper for finansiering til deres første produktion og konstant er i fare for at lukke, da de ofte arbejder for egen opsparing” (Moos 2005), i en opstartsfasen kan have behov for finansieringskilder, der ikke er nødvendigvis skal have pengene ’hjem igen’, sådan som tilfældet er med private investorer.

For spilfirmaer som norske Funcom, svenske Digital Illusions og danske IO Interactive, Deadline Games og ITE, som alle er store og efterhånden vel-etablerede firmaer, er offentlig direkte produktionsstøtte måske ikke længere nødvendig, men dermed ikke sagt at ikke også disse firmaer har nydt godt af offentlig og semi-offentlig støtte (et af ITE’s seneste spil om skærmtrølden Hugo (*Canonball Cruise*) modtog netop støtte fra EU, og også Funcom har tidligere modtaget offentlig udviklingsstøtte). IO Interactives første *Hitman*-spil blev produceret med støtte fra bl.a. Nordisk Film og kreativ direktør i Deadline Games Simon Andreassen udtaler at ”uden støtte fra Kulturministeriets Udviklingsfond ville vores firma aldrig være blevet til noget. [...] Da vi var ved at udvikle vores første spil, var det absolut nødvendigt, at fonden gik ind og støttede os” (Hansen 2002). Her kan den direkte produktionsstøtte være med til at hjælpe et spilfirma i den vanskelige etableringsfase og til at udvikle sig til et firma, der kan stå på egne ben (med spilsucceser som fx *Globetrotter*-spillene og nu også formodentligt *Total*

Overdose for *Deadline Games'* vedkommende). Og dermed heller ikke sagt at en offentlig satsning på computerspilsområdet ikke kan udmønte sig i at man spiller en aktiv rolle i forhold til at etablere samarbejder med virksomheder, der kan stille risikovillig kapital til rådighed, sådan som tilfældet er med mediekoncernen Egmont, der på eget initiativ arbejder med mulighed for at skabe en fællesnordisk fond, der kan hjælpe nordiske spilproduktioner på vej (Thomsen 2004) og som aktuelt har en satsning på noget så atypisk for spilområdet som et computerspil til teenagepiger: *Powerbabe*, produceret af det danske Pinkfloor, – et spil som hidtil har kørt på Danmarks Radios internetportal SKUM og på tilsvarende portaler i bl.a. Norge og Sverige, og som nu forsøges lanceret til PC på det globale marked (Ladekær 2004).

Denne type af tiltag i nordisk regi anføres både i *Nordiska Datorspel* og *Computerspil i videns- og oplevelsesøkonomien* som et oplagt fokus for en kulturpolitisk satsning: Her kan et offentligt engagement fungere som 'isbryder' i forhold til at skaffe private investorer. Her kunne en offentlig indsats også udmønte sig i lobbyisme, rådgivning og konkret hjælp i forhold til ansøgning om produktionsmidler fra EU, som ofte kan være en jungle for et lille produktionsselskab. I Danmark har MEDIA Desk Danmark, der er en joint venture organisation, der er oprettet i samarbejde mellem Det Danske Filminstitut og EU's direktorat for uddannelse og kultur, og som har til formål at informere og rådgive "den professionelle film-, tv- og multimediebranche, samt offentlige institutioner i Danmark om EU's audiovisuelle politik og programmer" (kilde: <http://www.mediadesk.dk>), lavet denne slags arbejde for spilvirksomhederne og været i stand til at skabe opmærksomhed omkring dansk spiludvikling og dens rødder i "nogle stolte traditioner for at lave gode kulturprodukter til børn og unge" (Thomsen 2005), hvilket Charlotte Appelgren fra MEDIA Desk Danmark anfører som væsentlig årsag til at dansk spilindustri er den i Europa, der henter flest EU-midler hjem.

Jeg vil i det følgende se nærmere på nogle af de udfordringer og forhindringer der eksisterer i forhold til at der kan etableres en progressiv kulturpolitik på computerspilsområdet. Disse omfatter primært to sagsforhold: For det første en udbredt grad af fordomsfuldhed og medieskepsis som gør sig gældende både hos politikerne og en del andre aktører på området (fx organisationer for børn- og forældre), og som ofte ukritisk viderebringes i nyhedsmedierne og som medfører at kulturpolitiske diskussioner på området ofte ender i debat om censur og re-

striktioner. For det andet en tilsvarende udbredt holdning til computerspil som udelukkende kommercielle underholdningsprodukter, som resulterer i argumenter for at computerspilsområdet ikke skal være omfattet af en offentlig kulturpolitik, men må klare sig selv.

Det som gør sig gældende for begge disse sagsområder er at computerspil bliver offer for en meget overfladisk behandling, hvor man fokuserer på enkelte særlige karakteristika, som fx indhold af vold, uden at man ser nærmere på hvad computerspil egentlig er, dvs. hvordan de fungerer kulturelt og socialt. Dette indebærer at en diskussion af computerspil i kulturpolitisk (såvel som i medie- og socialpolitisk) sammenhæng alt for sjældent fokuserer på computerspils æstetiske kvalitet. Det er for at forsøge at imødegå dette, at jeg i artiklens sidste del – ved at tage udgangspunkt i en model til vurdering af kunstnerisk kvalitet i performativ kunst (uden samtidigt at reducere computerspil til interaktivt teater) – opstiller nogle forslag til hvordan computerspils kvalitet kan vurderes ud fra en undersøgelse af computerspils særlige karakteristika: Det som er nødvendigt for at den kulturpolitiske debat kan beskæftige sig med computerspil som særligt satsningsområde er at der udvikles et kritisk sprog, der kan beskrive computerspillet som dynamisk og interaktivt fænomen som nok har forbindelser til andre kunst- og kulturformer, men som samtidigt har sine helt særlige karakteristika.

Første udfordring: Fordomme og medieskepsis

At computerspil i bedste fald er kulturelt værdiløse, i værste fald skadelige, synes at være tilbagevendende påstande i den offentlige debat omkring computerspil. Dette er en debat, der reproducerer det værdihierarki, der synes at ligge indbygget i den traditionelle modstilling mellem kunst og populærkultur som kommer til udtryk gennem "en række dikotomier: ægthed/plagiat, originalitet/efterligning, fornyelse/tradition [...]" og som næsten umærkeligt fører over i et "socialt og psykologisk virkningshierarki" (Drotner 1999: 53): Diskussionerne af hvorvidt computerspil skaber afhængighed og asocial adfærd, fylder da også betragteligt i det kultur- og mediepolitiske landskab. Her skriver den nordiske kultupolitiske debat sig ind i de medieskeptiske – og ofte moralsk funderede – kampagner mod computerspil, som indeholder elementer af vold og sex, og som udspiller sig i især USA og Australien, hvor spil som *Grand Theft Auto – San Andreas*, *Narc* og *50 Cent: Bulletproof* er blevet totalforbudt og

stærke organisationer som den amerikanske forældreorganisation Family Media Group ud fra meget overfladiske bedømmelser af en række computerspil advarer mod ”verdens ti mest voldelige spill” (Oftebro 2005b). Hvis man søger i dataarkiverne over den debat, der i løbet af de seneste år er blevet ført om computerspil fx i Riksdagen i Sverige og Stortinget i Norge, så finder man at denne debat primært omhandler mulige tiltag for at beskytte børn og unge mod computerspils potentielt skadelige indhold. Selv om en sådan debat på mange måder kan siges at være aldeles legitim (der er god grund til at undersøge børns mediebrug og mediernes effekt på dem) og blandt andet har medført en mærkningsordning for computerspil som bl.a. angiver hvilken aldersgruppe et computerspil er udviklet til (og som fx angiver at en meget udskældt spilsérie som *Grand Theft Auto* ikke er udviklet til børn), så er der overhængende fare for at debatten resulterer i en politik, som fremstår som reaktionær og restriktiv og derfor vanskeligt kan bidrage til at udvikle nyt og kvalitativt bedre indhold til de interaktive underholdningsmedier, men blot foreskriver at der findes typer af indhold, der er forkastelige upåagtet hvordan indholdet i realiteten er udformet og kommer til udtryk.

Sådan set tegner de (kultur)politiske tiltag på computerspilsområdet i en vis udstrækning sig som en tilbagevenden til tidligere tiders censur- og restriktionspolitik, fx blev computerspillet *Grand Theft Auto 3* i 2002 meldt til politiet for sit voldelige indhold af det norske barneombud og forbrugerråd, og i den efterfølgende debat i Stortinget blev det foreslået at behandle spillet på lig linje med børneporno, og daværende barne- og familieminister Laila Dávøy besluttede her at opretholde sigtelsen mod spillet, endskønt den norske rigsadvokat på dette tidspunkt havde henlagt sagen under henvisning til at det voldelige indhold i *Grand Theft Auto 3* ikke var værre end det man kunne finde i mange voldsfilm, og derfor ikke fandt nogen hjemmel til at forbyde spillet.

Denne censur- og restriktionspolitik sætter sig igennem selv der hvor man faktisk har etableret konkrete støtteordninger som fx den norske produktionsstøtte til nye medier, som er klausuleret sådan at den udelukkende kan tildeles udvikling af ”ikke-voldelige computerspil” (Kultur- og Kirke departementet 2003). Og i Sverige kommer en tilsvarende restriktionspolitik til udtryk i etablering af den semi-offentlige organisation *Fair-Play*, som har til formål at arbejde for ”rene spil”, dvs. computerspil uden bl.a. udpræget voldelig handling (kilde: <http://www.fair-play.se>).

Den danske medieforsker Carsten Jessen (2000) pointerer, at det er en illusion at tro at de voldelige computerspil udelukkende spilles af ensomme drenge i mørke kælderværelser, hvilket også er en af konklusionerne i den norske undersøgelse *En digital barndom?* (Endestad et.al. 2004). Her slås det fast at det ikke synes at være rigtigt at børn, der både har nye medier tilgængelig på deres værelser og som bruger meget tid på dem, deltager mindre i andre aktiviteter som sport, udeleg eller besøg hos venner. Børns omgang med computerspil er langt mere kompleks end som så og computerspil spiller derfor en meget omfattende social rolle, sådan som Carsten Jessen viser det i en undersøgelse af drenge brug af actionspil, hvor han påpeger at det at spille dækker over en bred vifte af forskellige aktiviteter, som nok alle har spillet som omdrejningspunkt, men det at spille selve spillet kun er en af mange aktiviteter og andre handler om at konkurrere, udforske, udveksle viden etc. (Jessen 2000: 120-121). Det fremgår af dette, at spiloplevelsen – det ”at spille computerspil” – rummer langt mere end kun spillerens interaktion med spiluniverset, og det er i denne sammenhæng, at Jessen betragter computerspil som ”gode redskaber til at skabe rum, hvori socialt samvær og leg kan opstå” (Jessen 2000: 121). Som den danske dramapædagog Klaus Thestrup forklarer så er computerspil en del af et bredere mediekredsløb: ”Computerspillet giver anledning til forskellige typer af leg, der igen kan give anledning til kreativ produktion eller historiefortælling”, og derfor er det formålstjenligt når man vurderer computerspil og computerspillets betydning for børn og unge, at anskue dem som ”kun en lille del af en større sammenhæng, og hvis vi vil forstå dets betydning, er det nødvendigt at få det hele med” (Thorhauge 2005: 110).

At det at spille voldelige computerspil ikke nødvendigvis er skadeligt eller fremprovokerer voldelig adfærd, hænger sammen med at ”når det kommer til voldsom leg, er børn oftest bedre til at skelne leg fra virkelighed end voksne” (Egenfeldt-Nielsen og Smith 2000: 120). Det kan anføres at ”voksne [ofte] undervurderer [...] børns og unges evne til at skelne mellem virkelighed og fiktion” (ibid.). En af legens funktioner er, at den netop træner børns evne til ”at aflæse fiktion” (Krøgholt 2001: 186), dvs. at skelne fiktion som adskilt fra dagligdags handlinger: *Det er bare noget vi leger*. Og denne evne til at skelne mellem fiktion og virkelighed gør sig også gældende når vi omgås andre former for fiktive fortællinger, hvor mængden af vold tilsvarende kan være påfaldende. Når den citerede norske Stortings-debat ovenfor sammenkæder konsum af børneporno med

engagement i fiktive voldshandlinger i computer-spillet *Grand Theft Auto* så er dette udtryk for at politikere ikke selv er i stand til at opretholde en tilsvarende skelnen. Her skrider nemlig niveauerne: Porno er ikke fiktion og kræver seksuel udnyttelse af fx børn, mens *Grand Theft Auto* er 100 % fiktion, hvor handlingerne udføres af og med lutter fiktive spillfigurer: Her lider ingen overlast i *virkeligheden*.

Vold og voldsomme handlinger synes i øvrigt at have en fascinationskraft med en meget omfattende udstrækning (og er på ingen måde noget der begrænser sig til børns leg og computerspil endsige til nyere medietyper som film og tv). Som sådan spiller vold, død og ødelæggelse også en væsentlig rolle i dramatikken, men fungerer æstetisk forskelligt indenfor de forskellige dramatiske genrer, dvs. at de tiltaler vore følelser, vores oplevelsesapparat på forskellige måder (Cf. Bentley 1964). Det man i denne forbindelse må spørge sig selv om, er hvilken funktion volden har. Det er hævet over en hver tvivl at Stanley Kubricks *A Clockwork Orange*, Francis Ford Coppolas *Apocalypse Now* og *Die Hard*-serien alle er meget voldelige film, men ligeledes er det også klart at volden fungerer meget forskelligt i de forskellige film, hvor den i de to første anvendes som henholdsvis samfunds- og krigskritik, mens voldsanvendelsen i den sidste er indskrevet i en action-tradition såvel som i en 1990'er-ironisk volds-æstetik, hvor volden er blevet til lutter spektakulær effekt, oven i købet med glimt i øjet. Volden i *Grand Theft Auto* er af samme karakter som i *Die Hard*-filmene: Her er vi i "Pulp Fiction-land, hvor form kommer før indhold og humoren sjældent lader sig undertrykke af de brutale virkemidler" (Smith 2003) og hvor de hals- og ryggesløse gerninger alle er sat i ironiske citationstegn. Der er tale om en vold, der skal opfattes som uegentlig, som ikke-realistisk: "Den er vildt overdrevet", som et af de interviewede børn i Holm Sørensen og Jessens undersøgelse udtaler. Men den væsentligste pointe her er at forbrug af medier med voldeligt indhold (såvel som medier med andet indhold) altid indgår i en kontekst, hvor det bliver forbrugt til forskellige formål, fx som udgangspunkt for egne refleksioner, for egen kreativitet, og i børns tilfælde som udgangspunkt for større legefællesskaber og yderligere leg.

Anden udfordring: Computerspil som kommerciel underholdning

Der er ikke per automatik nogen modsætning mellem at producere for et kommercielt marked, hvor salgstal er af afgørende betydning for et produkts succes, og at have ambitioner om at skabe produkter

af høj kvalitet, hvorfor den argumentation, der dømmes computerspil som underlødige kulturprodukter, fordi de er handlesvarer, er dybt problematisk og kan strengt taget anvendes om en række andre kulturprodukter, ikke mindst filmen. Spørgsmålet må stilles anderledes: Man kan ikke bedømme et kulturprodukts kvalitet eller diskutere hvorvidt kulturproduktet skal være omfattet af en offentlig kulturpolitik ud fra en bedømmelse af hvorvidt kulturproduktet sælger på det kommercielle marked eller ej; snarere må man i denne sammenhæng vurdere det konkrete kulturprodukt og også hvilke muligheder og ikke mindst begrænsninger som gør sig gældende for en kulturproduktion der må klare sig på markedets vilkår og så diskutere om kulturproduktionen kan højnes kvalitativt ved at man fx lempes på disse vilkår og muliggør at produktionen ikke nødvendigvis skal være kommercielt rentabel.

Det globale spilmarked er meget hårdt og nordiske spil som Digital Illusions' *Battlefield 1942*, Deadline Games' *Total Overdose* og IO Interactives *Hitman*-serie er underlagt skrappe kommercielle vilkår såvel som teknologiske betingelser og dette sætter selvsagt begrænsninger for i hvilken grad man kan tillade sig at eksperimentere og afprøve mediets muligheder. Når *Battlefield 1942* såvel som de tre *Hitman*-spil er blevet store salgssucceser, der er solgt i flere millioner eksemplarer på verdensplan, skyldes dette ikke blot spillenes fantastiske grafik og animationer og et veludviklet gameplay og fiktionsunivers, men også at de skriver sig ind i et mainstream spilmarked og er produceret til de store spilkonsoller. Dette er et marked hvor konsolproducenterne er medvirkende til at spilproduktioner bliver mere ressourcekrævende og dermed også to til tre gange så dyre som de er i dag, hvor et spil i topklasse allerede "nemt kan koste mellem 30 og 50 millioner at udvikle" (Thomsen 2004b), i og med at udviklingen af nye versioner af spilplatformene (fx Xbox 360) muliggør anvendelse af mere og mere avanceret grafik og animationer, hvilket kræver både længere produktionstider og større produktionsapparat fra spilproducenternes side. Og dette er også et marked hvor de selv samme konsolproducenter i høj grad fungerer som *gatekeepers*, der beslutter hvilket indhold, der må distribueres til spilkonsollerne. Dette er der som sådan intet odiøst i, hvis vi medtænker at disse firmaer "har investeret enorme summer" både når det gælder at udvikle konsollernes "avancerede, interaktive teknologier" og på at få konsollerne ind i brugernes hjem gennem grundig markedsføring (salget af PS2 har nu rundet 900.000 bare i Danmark), men det er klart at denne gatekeeping medfører en ensretning af spillene, der ikke nødvendigvis er be-

fordrende for ”kvalitet, mangfoldighed og innovation” (Fonnesbech 2002: 15).

En kulturpolitik, der ønsker at støtte udvikling af computerspil og stille krav til computerspils kvalitet og krav om genreudvidende og eksperimenterende produktioner (som det fx bliver foreslået i *Kunst i netværkssamfundet*: 54), er nødt til at forholde sig til de markedsvilkår, som branchen er underlagt. Når ønsket fx er at producere til et europæisk eller – endnu mere snævert – til et nordisk marked, så er dette ikke muligt for selskaber som IOI og Deadline Games, hvis produktioner har budgetter på 50-80 millioner kroner, hvor en væsentlig del går til at skaffe sig licens til den software der skal til for at udvikle spil til de store spilkonsoller og som på markedsvilkår derfor er afhængige af at sælge mellem en halv og halvanden million fuld-pris eksemplarer for at få budgettet til at balancere. Til sammenligning er det mest sælgende af IOIs spil, *Hitman 2: Silent Assassin*, ”kun” solgt i 77.000 eksemplarer i Danmark (kilde: IOI), og selv om ”man lægger det danske, norske og svenske publikum sammen, er det ikke tilstrækkeligt til at understøtte produktioner af den størrelse, vi ser på det internationale marked” (Thorhauge 2005: 98). Her må krav om kvalitet, om genreudvidelser og eksperimenter afstemmes i forhold til at disse produktioner er nødt til at forlade sig på krav om salgssucces, dvs. at spillene skal appellere til et både bredt og internationalt (primært amerikansk og i mindre grad europæisk) publikum, og hvor den spilgenre med den største markedsandel (54 % i 2003) er actionspil.

Vurdering af kvalitet: nødvendigheden af et begrebsapparat

Det som gør sig gældende for en kulturpolitisk satsning, som den som jeg her har beskrevet, er nødvendigheden af et begrebsapparat som kan danne udgangspunkt for en kvalitativ vurdering af computerspil og som kan danne udgangspunkt for udformningen af en offentlig støttepolitik: Hvad er computerspil, hvordan fungerer forskellige computerspilsgenrer og hvordan anvender forskellige spillergrupper computerspil? Og hvordan kan en offentlig kulturstøtte sikre højelse af kvaliteten i dette nye medie og i den nye mediebrug? Kærnebegrebet er med andre ord ’kvalitet’.

’Kvalitet’ er et ord, som bliver brugt i flæng i den kulturpolitiske debat. Problemet er blot, at kvalitetsbegrebet ofte bruges ureflekteret og udefineret og muliggør grove differentieringer, som når Jens Rohde, kulturpolitisk ordfører for det største danske regeringsparti, Venstre, udtaler at han ikke

accepterer ”at kalde computerspil for kultur, men kalder det for underholdning, som må klare sig selv”: Computerspil er ”en åbenlys handelsvare”, og der er ifølge Rohde ingen grund til at antage at kulturstøtte til computerspil skulle kunne resultere i danske spil, der skulle være ”specielt mere troværdige og gode end andre spil” (Hebsgaard 2004). Her bliver et i høj grad underdefineret kvalitetsbegreb anvendt til at differentiere mellem den støtteværdige kultur og den kommercielle underholdning, der må klare sig selv. Det er i det hele taget vanskeligt at opdrive en klar definition af ’kvalitet’ i den kulturpolitiske debat, til trods for at man øjensynligt lægger stor vægt på begrebet. Og når jeg gør et nummer ud af dette faktum, så er det fordi det forekommer nødvendigt, når man ønsker at formulere en progressiv kulturpolitik (oven i købet som her for et helt nyt område), at man gør sig nogle overordnede tanker om hvad ’kvalitet’ er. Hvad menes der med begrebet ’kvalitet’ når Nordisk Ministerråd beslutter at anvende 70 millioner kroner til ”udvikling av nordiske kvalitetsspil” (Oftebro 2005b)? Som antydning tidligere i artiklen bliver kvalitet her gjort synonymt med en særlig form for indhold, der først og fremmest er af ikke-voldelig karakter, og som mere difust trækker på en særlig nordisk ”fortælletradition inden for litteratur og film og en kunst- og kulturformidling af høj kvalitet” (Mediesekretariatet/Det Danske Filminstitut 2005: 25).

Jeg vil her afholde mig fra en mere omfattende udlægning af kvalitetsbegrebet som sådan, men præsentere et konkret kvalitetsbegreb, der ikke udelukkende kan anvendes på et kulturprodukts indhold, men som også kan stille skarpt på kulturproduktets kommunikative, håndværksmæssige og socialiserende kvalitet. Dette kvalitetsbegreb stammer fra de danske kulturforskere Karen Hannah, Charlotte Rørdam og Jørn Langsted bog *Ønskekysten. En håndbog i evaluering af Teater, Dans og Musik* (2005), hvor forfatterne udvikler en særlig ’ønskekvist-model’ til bedømmelse af kvalitet i performativ kunst. Jeg vil lade denne model forsyne mig med et nyttigt udgangspunkt for den afsluttende beskrivelse af computerspillets egenart og særlige karakteristika. At det netop er et kvalitetsbegreb udviklet specielt til bedømmelse af den performative kunst, dvs. kunstformer, hvor det kunstneriske udtryk udfolder sig i et tid-rum kontinuum, som det har til fælles med det publikum, der oplever dette kunstneriske udtryk, gør begrebet særligt nyttigt at bringe i spil med computersillet, eftersom computerspillets udtryk netop er kendetegnet ved en tilsvarende form for real-time reception, hvor spillet udfolder sig for øjnene af spiller (og hvor det perfor-

mative aspekt er kraftigt radikaliseret i og med at computerspillet udfolder sig som resultat af spillerens interaktion med spillets udtryk).

Modellen har form som en struktur med tre grene (deraf navnet 'ønskekvist-model') og hvor længden af de tre grene kan variere alt efter i hvor høj grad værket er af høj kvalitet inden for de tre parametre, som grenene er udtryk for (se fig. 1). Denne model ser kvalitet som et samspil mellem engagement, evner og nødvendighed, eller mellem en *Villen*, *Kunnen* og *Skullen*.

Den kunstneriske *Villen* omfatter en "stærk bevidsthed om [kulturproduktets] karakter og kommunikative aspekter" og er et resultat af "et højt intellektuelt reflekteret niveau" såvel "en vilje til kommunikation" (Hannah et.al. 2003: 142). En sådan *villen* vil i produktion af computerspil komme til udtryk i selve designet, i udvikling af den spilverden og den handlingsstruktur, der måtte være indeholdt i det konkrete computerspil. Computerspil fremstår som fiktive verdener som deltageren inviteres til at spille med i, hvor deltageren tilbydes en rolle som hovedperson i fiktionsfortællingen.

For så vidt vi kan tale om computerspil som fiktionsform er det vigtigt at have øje for at fiktionen her har både en anden funktion og nogle andre karakteristika end i traditionelle fiktionsformer som romanen, filmen og teatre: Fiktion i computerspil kan anskues som noget der er spatialt organiseret (Manovich 2002) og emergent, forstået på den måde at de handlinger, der udspiller sig i spillets fiktionsunivers bliver til i kraft af spillerens handlinger (Jenkins 2001). Eller computerspilsfiktionen kan anskues som dramatiske fortællinger, hvor spilleren har den centrale rolle (Sandvik 2004). Dette sidste forhold gør sig gældende hvad enten spilleren nu spiller prædesignede roller som rumsoldat i *Halo*, som lejemorder i *Hitman*, som hårdtslående eventyrerske i *Tomb Raider* eller som skaber af sin egen fiktive familie *The Sims*, eller spilleren i et online-rollespil som *Ultima Online* udvikler sin helt unikke rollefigur fra scratch ved hjælp af de rolledesignværktøjer som spillet rummer.

Gameplayet, dvs. selve 'det at spille spillet' er her det centrale. Dette medfører at kravene til den interaktive fiktion, der findes i computerspillet, er anderledes end til andre fiktionsformer, der skal læses, ses. Narrativ sammenhæng, psykologisk karakterudvikling, dybde i karakter og handling må i en vis forstand vige til fordel for det at være i selve fiktionens handling. Det handler ikke så meget om at afdække, afsløre, aflæse plottet, som det handler om at *spille plottet*. At vurdere et computerspil-designs *villen* må være at undersøge kvaliteten af

denne særlige form for fiktionsuniverser med deres interaktive dramatiske handlingsstrukturer og den spiloplevelse som disse producerer.

'Ønskekvist-modellens' andet parameter er den kunstneriske *Kunnen*, der "rummer helt specifikke færdigheder" (Hannah et.al. 2003: 142) som tilegnes gennem uddannelse såvel som praksis. Denne tekniske *kunnen* kommer i computerspilproduktionen til udtryk dels i designernes evner til at skabe overbevisende og velfungerende grafiske verdener og animerede karakterer, der kan bevæge sig og interagere med denne verden og med hinanden. Den forbinder sig til evnen til at programmere software, der kan afvikle spiluniverset og spilfortællingen på den bedst tænkelige måde i forhold til de karakteristika som kendetegner den valgte spilgenre og den valgte spilplatform (der er stor forskel på et 3D-skydespil (fx *Doom 3*) til Playstation 2 og et platform-spil (fx *Super Mario*) til mobiltelefonen). Den forbinder sig til evnen til at designe velfungerende interfaces, software der kan styre computerspillets handlingsunivers og interaktionsstruktur (fx spillerens mulighed for at styre sin spilfigur gennem labyrintiske gange med farlige monstre) og andre såkaldte 'game mechanics'. Grundlæggende handler det om hvor godt og udfordrende et interaktionsdesign det konkrete computerspil rummer: Det kvalitativt gode spildesign rummer mulighed for interessante og udfordrende interaktioner og samspil mellem spil og spiller.

Forfatterne påpeger at "for at kunne vurdere professionalisme skal den bedømmende instans [...] være "kender", dvs. være i stand til at aflæse forskelle og niveauer i den kunstneriske præstation på dennes præmisser" (ibid.) og dette gør sig i høj grad gældende for bedømmelse af computerspil, hvor kendskab, ikke blot til produktionsbetingelserne, men også til selve mediet og dets karakteristika med dets muligheder og begrænsninger (som hele tiden ændrer sig qua computerteknologiens hastige udvikling, hvor spil, der i dag kan afvikles på en mobiltelefon blot for ganske få år siden ville have krævet en meget stor og meget stationær computer) er væsentlig når man ønsker at bedømme godt computerspildesign. Det ligger i dette at der indenfor computerspilsområdet ikke blot hvad udvikling af nye spilkoncepter til stadig ny spilteknologi, men også hvad bedømmelse af computerspil angår, er behov for kompetenceudvikling, for forskning og uddannelse, hvilket da også bliver påpeget i rapporterne *Nordiska datorspel* og *Computerspil i videns- og oplevelsesøkonomien*.

Det tredje parameter i 'ønskekvist-modellen' er *Skullen*, der indebærer at et kulturprodukt af høj

kvalitet ”må have en nødvendighed, der rækker ud over den kunstneriske vilje og de kunstneriske evner” og have indflydelse på recipientens bearbejdelse af virkeligheden på en ”øjeblikkelig, troværdig og nærværende” måde (op.cit.: 144). Også dette parameter er anvendeligt i bedømmelse af godt spil-design og vil her knytte sig til selve brugerdimensionen, dvs. den måde som spillet kommer sin bruger (spilleren) i møde på og den måde som spillet initierer forskellige brugssituationer og dermed også forskellige former for sociale fællesskaber. Også dette sker på mange forskellige måder afhængig af spilformat, spilgenre og spilplatform, fx er det stor forskel på multi-player spil, hvor flere kan spille mod hinanden, og single-player spil, hvor brugeren kun spiller mod computeren: Den måde som designeren tilrettelægger spillets regler, dets gameplay, der er bestemmende for hvilken spiloplevelse spilleren får og for hvordan spilleren kan inddrage sig selv i denne, er udtryk for *skullen* i udvikling af computerspil og knytter i en større sammenhæng an til hvordan computerspil indgår i en større kulturel og social sammenhæng og hvordan spillet kan danne ramme for fx social interaktion. Her indgår computerspillet i dannelsen af forskellige former for fællesskaber og spiller også en væsentlig rolle i den måde, som spillerne ellers begår sig i en moderne verden, hvor medierne spiller en dominerende rolle som noget moderne mennesker forstår sig selv i forhold til (spejler sig i, medieres og iscenesættes igennem) og hvor computerspil udgør en vigtig del, ligesom fx reality tv, sit-coms, docu-soaps: ”Fordi der ikke ligger på forhånd givne sammenhængende dramatiske beretninger, som vores liv kan forstås i forhold til, så er det så meget mere brug for udkast af ideer fra, og medierne er naturligvis oplagte reserver herfor” (Jerslev 2002)). Som sådan kan computerspil anvendes som mediematricer, der stiller sig til rådighed som redskaber i moderne menneskers identitetsdannelse og selvforståelse, såvel som i omgangen med den moderne verdens kompleksitet, og hvis anvendelighed kommer til udtryk ved at de på den ene side er ”enkle og genkendelige”, mens de på den anden side ”levner plads til, at brugerne kan tilføje aspekter, associationer og accenter, der skaber personlig klangbund og meningsfylde” (Drotner 2002: 36-37).

Medierne spiller ligeledes en væsentlig rolle i den måde hvorpå moderne mennesker henter information og kommunikerer med andre: Den moderne, digitale kommunikation er qua dens interaktivitet i høj grad baseret på computerspillets formater, og derfor kan det at spille computerspil ses som en måde at træne generelle mediekompetencer på, så-

vel som andre kompetencer, der er nødvendige i dagens hyperkomplekse samfund, hvor det at kunne analysere og handle i forhold til komplekse betydningsstrukturer er væsentligt og hvor den ”omstillingsparathed, evnen til at indgå i mobile teams, tro på sig selv, evnen til at sælge en strategi og forstå information” (Pedersen 2003), som kendetegner fx spillere af et online multiplayerspil som *Counter-Strike*, netop er kvaliteter der efterspørges i fx erhvervslivet.

Computerspil fungerer altså som medietræning og som øvelse i kompleksitetsbeherskelse, hvad enten det nu sker i form som af voldsom leg (som når man spiller actionspil som fx *Grand Theft Auto*) eller som bemestring af komplekse betydningsstruktur (som når man løser indviklede puzzles i adventurespil som fx *Myst* eller bygger store systemer op i strategispil som *Civilization*) eller man eksperimenterer med sociale strukturer (som fx i byg-din-egen-familie-spillet *The Sims*). At efterspørge hvordan computerspil på forskellig vis fx er i stand til at skabe mulighed for sådanne sociale læringsprocesser er at undersøge den kvalitative *kunnen* ved computerspildesign.

Konklusion

En kvalitativ vurdering af computerspil kan – som jeg har argumenteret for her – tage sit udgangspunkt i en forståelse af computerspil som moderne fortællestrukturer, der har interaktivitet som sin særlige receptionsmodus (hvorved computerspil adskiller sig markant fra andre fiktionsformer). Med udgangspunkt i et kvalitetsbegreb, hvor et computerspillets *villen*, *kunnen* og *skullen* anvendes til en vurdering af kvaliteten af det konkrete computerspils fiktionsunivers og interaktive dramatiske handlingsstruktur og den spiloplevelse som disse producerer, af kvaliteten af de muligheder for interessante og udfordrende interaktioner og samspil mellem spil og spiller som computerspildesignet skaber, samt en vurdering af den måde som computerspillet kommer sin bruger (spilleren) i møde på og den måde som spillet initierer forskellige brugssituationer og dermed også forskellige former for sociale fællesskaber, har vi her et udgangspunkt, der kan anvendes i forhold til at formulere en kulturpolitik på computerspilsområdet, hvor computerspil ikke kun bliver overfladiske (og fordomsfulde) vurderinger til del og genstand for et politisk initiativ, der primært er reaktionært formuleret som en censur- og restriktionspolitik, men hvor computerspil vurderes på sine egne præmisser, på samme måde som fx filmproduktion bliver det. Begrebsapparatet kan anvendes

des til at formulere en progressiv kulturpolitik, der kan støtte *indirekte* ved at indgå samarbejder med virksomheder, der kan stille risikovillig kapital til rådighed, og *direkte* ved at støtte kompetence- såvel

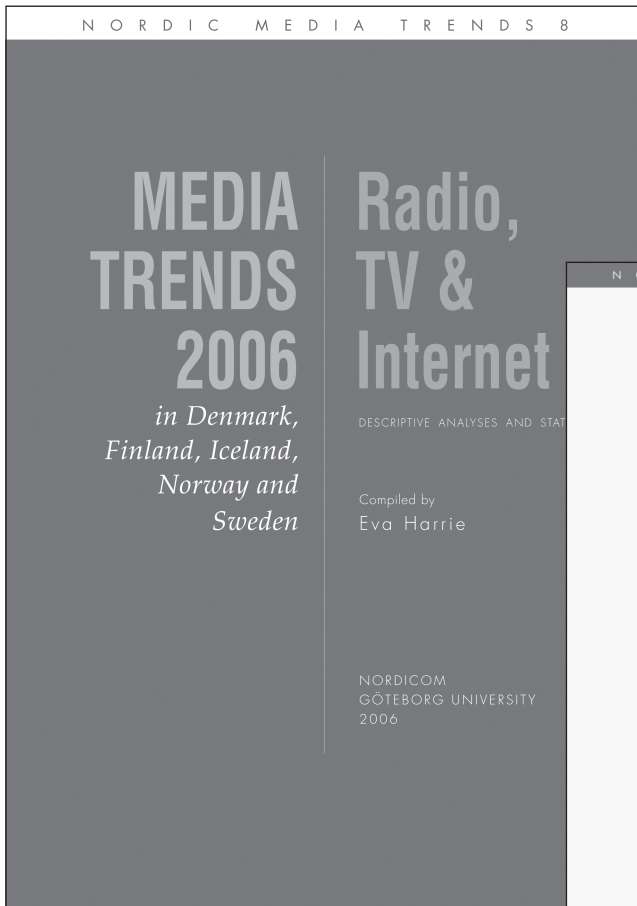
som produktudvikling, og som virkelig har som sit mål at initiere og støtte fremvæksten af et nordisk spilproduktionsmiljø, der producerer innovative og udfordrende computerspil.

Litteratur

- Bentley, E. (1964) *Det levende drama* [The Life of the Drama]. København: Steen Hasselbalchs Forlag.
- Bille, T. et al. (2005) *Danskernes kultur- og fritidsaktiviteter 2004 – med udviklingslinjer tilbage til 1964* [The Danes' culture and leisure-time activities 2004 – with lines of development back to 1964]. København: AKF Forlaget.
- Børne Index/Gallup (2002) *Børn, unge & computerspil* [Children, young people & computer games]. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Drotner, K. (1999) *Unge, medier og modernitet* [Young people, media and modernity]. København: Borgen.
- Drotner, K. (2002) 'Når virkeligheden overgår fiktionen: mediematricer mellem det kendte og det ukendte' [When reality exceeds fiction: media matrices between the known and the unknown], in Qvortrup, L. (red.) *Mediernes 11.september* [The media 9-11]. København: Gads Forlag 2002.
- Egenfeldt-Nielsen, S. og Smith, J. Heide (2000) *Den digitale leg* [Digital play]. København: Hans Reitzels Forlag.
- Egenfeldt-Nielsen, S. og Smith, J. Heide (2003) *Computerspil og skadelighed – en forskningsoversigt* [Computer games and harmfulness – a research survey]. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Endestad, T. et al. (2004) *En digital barndom. En spørreundersøgelse om barns brug av medieteknologi* [A digital childhood. A survey on childrens use of media technology]. Oslo: Norsk institut for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Fonnesbech, C. (2002) *Interaktive kulturprodukter som fokusområde* [The interactive culture industry]. København: Kulturministeriet/KPMG Consulting.
- Gynther, K. (red.) (2003) *Børn, unge og computerspil* [Children, young people and computer games]. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Hannah, K. et al. (2003) 'Ønskekvi- modellen. En model til vurdering af kunstnerisk kvalitet i performativ kunst' [The wishing wand model. A model for evaluation of artistic quality in performance art], in Kompendium med papers til arbejdsseminarerne. Århus: Den Første Nordiske Kulturpolitiske Forskerkonference, Aarhus Universitet, 3.-4. april, s.135-153.
- Hannah, K. et al. (2005) *Ønskekvi- sten. En håndbog i evaluering af Teater, Dans og Musik* [The Wishing Wand. A handbook on evaluating Theatre, Dance, and Music]. Århus: Forlaget Klim.
- Hansen, A. Wester (2002) 'Udviklingsfonden skal suppleres, ikke nedlægges' [Culture Development Fund should be supplied, not shut down]. København: Dagbladet Information 9. januar.
- Hebsgaard, S. (2004) 'Skal computerspil have kultur støtte?' [Should computer games be culturally funded?]. København: *Berlingske Tidende* 30. december.
- Jenkins, H. (2001) 'Game Design as Narrative Architecture', <http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/games&narrative.html>
- Jerslev, A. (2002) 'Det intime' [The intimate]. København: *Dagbladet Information* 11. januar.
- Jessen, C. (2000) 'Når drenge spiller actionspil' [When boys play action games], in Holm Sørensen, B. og Olesen B.R. (red.) *Børn i en digital kultur. Forskningsperspektiver* [Children in a digital culture. Research perspectives]. København: GADs forlag, s.109-123.
- Krøgholt, I. (2001) *Performanceteater og dramapædagogik – et krydsfelt* [Performance theatre and drama in education – a cross field]. Århus: Aktuelle Teaterproblemer 47, Afdeling for Dramaturgi, Aarhus Universitet.
- Kultur- og Kirkeministeriet (2003) 'Satsing på norsk filmproduktion' [Aimig at Norwegian film production]. Pressemelding. Oslo: Kultur- og Kirkeministeriet, <http://odin.dep.no/kkd/norsk/aktuel/pressester/pressem/0403031-070149/doku-bu.html>
- Kulturministeriet (2001) *Kunst i netværksamfundet* [Art in the network society]. København: Kulturministeriet.
- Kulturministeriet (2005) 'Danske computerspil har stort potentiale' [Danish computer games have great potential]. Pressemeldelse 8.9, [<http://www.kulturministeriet.dk/sw27740.asp>].
- Kulturministeriet og IT- og Forskningsministeriet (2001) *Konvergens i netværksamfundet* [Convergence in the network society]. København: Kulturministeriet og IT- og Forskningsministeriet.
- Ladekjær, T. Kirk (2004) 'Egmont satses på spil til teenagepiger' [Egmont invests in games for teenage girls]. Computerworld 21. januar, <http://www.computerworld.dk/default.asp?Mode=10&ArticleID=22262>
- Manovich, L. (2002) *The Language of New Media* (revideret udgave), <http://www.manovich.net/>
- Mediesekretariatet/Det Danske Filminstitut (2005) *Computerspil i videns- og oplevelsesøkonomien. Den danske spilbranches økonomiske og kreative vækstmuligheder* [Computer games in the knowledge and experience economy. Danish game industry's

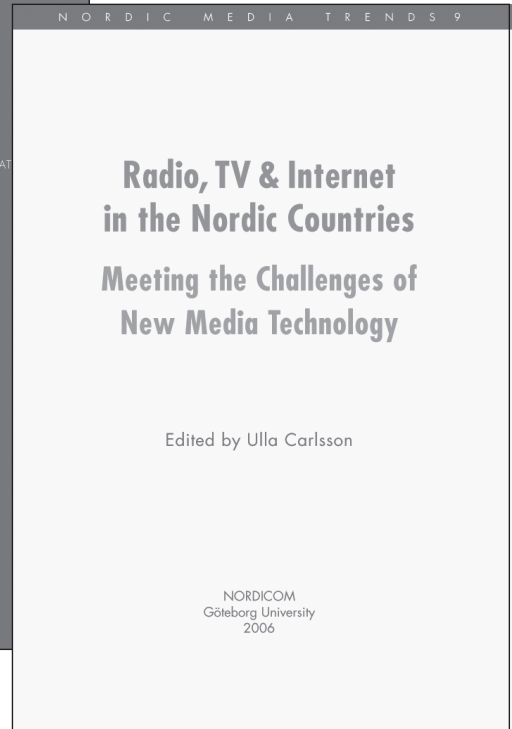
- economical and creative potential]. København: Mediesekretariatet/Det Danske Filminstitut.
- Mikkelsen, B. (2002) 'Bedre interaktivt indhold' [Better interactive content] <http://www.djh.dk/ejour/0902-18BedreInteraktivtIndhold.html>
- MMI as (2003) *Rapport. Resultater fra SAFT-barnundersøgelsen* [Report. Results of the SAFT-children's survey]. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Moos, H. (2005) 'Globale hot spots for spiludvikling: Status på Øresundsregionen' [Global hot spots: Status on the Øresund region]. København: Nyhedsbrev for Dignet Øresund 8. september, http://www.dignet.org/o.o.i.s?id=1051&news_item=229
- Oftebro, I. (2005a) 'Vil ha nordiske kvalitetsspill' [Wants nordic quality games]. IT-avisen 11. november, <http://www.itavisen.no/art/1307601.html>
- Oftebro, I. (2005b) 'Ekstremvold, horer og korruption' [Extreme violence, whores, and corruption]. IT-avisen 1. december, <http://www.itavisen.no/php/print.php?id=282145>
- Pedersen, I. Kjøgx (2003) 'Op på næste level' [Advancing to the next level]. København: *Weekendavisen* 3.-9. oktober.
- Roberson, E. (2004) *Nordiska datorspel. Nordisk Ministerråd/Redikod AB* <http://www.norden.org/kultur/barn/sk/datorspel.pdf>
- Sandvik, K. (2004) 'Spil med! – dramaturgiske overvejelser om computerspils interaktive og spilcentrerede fortællinger' [Play along! – som dramaturgical thoughts on interactive and play-centric stories in computer games], in Jensen, J.F. (red.) *dig:IT. Tidskrift for digitale medier, digital kultur, æstetik og design. Temanummer om computerspilsteori og –analyse* [dig:IT. Journal on digital media, digital culture, aesthetics, and design. Periodical on computer game theory and analysis]. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Smith, J. Heide (2003) 'Computerspillet på vej mod nye horisonter' [The computer game towards new horizons]. København: *Politiken* 18. oktober.
- Sørensen, B. Holm og Jessen, C. (1999) *Det er bare noget, der er lavet...* [It's just something that has been made...]. København: Medierådet for Børn og Unge.
- Thomsen, C. (2004a) 'Millionfond skal hjælpe nordiske spil på vej' [Large fund will help developing Nordic games]. *Computerworld* 28. april, <http://computerworld.dk/default.asp?Mode=10&ArticleID=23503>
- Thomsen, C. (2004b) 'Supergrafik i spilkonsoller presser udviklere' [Advanced graphics in game consoles put pressure on developers]. *Computerworld* 27. september, <http://www.computerworld.dk/default.asp?Mode=10&ArticleID=25308>
- Thomsen, C. (2005) 'Mobilfirma satser EU-konter på pigespil' [Mobile company invests money in games for girls]. *Computerworld* 9. maj, <http://www.computerworld.dk/default.asp?Mode=10&ArticleID=28098>
- Thorhauge, A. M. (2005) 'Spil for børn og unge' [Games for children and young people], in *Computerspil i videns- og oplevelsesøkonomien. Den danske spilbranches økonomiske og kreative vækstmuligheder*. København: Mediesekretariatet/Det Danske Filminstitut

NORDIC MEDIA TRENDS 8 & 9



Media Trends 2006 in Denmark, Finland, Iceland, Norway and Sweden.
Descriptive Analyses and Statistics

Pris: SEK 300; € 32



Meeting the Challenges of New Media Technologies

Pris: SEK 200; € 22

Paketpris: SEK 390; € 42

www.nordicom.gu.se