



# Hur kan vi prata spel?

Fredrik Gullbrandson och Roger Tónlist

I den här artikeln introducerar vi teknovetenskaplig teori och begrepp till medieteknik och digitala spel. Inledningsvis gör vi en genomgång av fenomen som ontologisk utgångspunkt för medieteknik. Sedan sammanför vi begrepp från teknovetenskap och avataren i digitala spel som utgångspunkt för våra resonemang. Som avslutning sammanställer vi ett medietekniskt synsätt på digitala spel som förtydligar digitala spel som medietekniskt fenomen.

## Introduktion

### *Bakgrund och syfte*

Som adjunkter inom medieteknik uppfattar vi bland studenter, företag och andra kollegor en starkt dominerande bild av digitala spel som en färdig medieform med begränsningar. Digitala spel är i dagligt samtal färdiga artefakter och produkter som levereras till förutbestämda mottagare med på förhand bestämda syften. Med grund i feministisk teknovetenskap är syftet med den här texten är att introducera Karen Barads begreppsapparat i vårt medietekniska sammanhang för att möjliggöra alternativa sätt att prata om och se på digitala spel. Vi vill testa om Barads resonemang om tillblivanden kan passa som utgångspunkt för samtal om spel och spelande. Vi kommer att testa sätt att se digitala spel som annat än färdiga artefakter och på förhand bestämda syften som behandlar spelande. Vi kommer utgå från fenomen, intra-aktion och agentiella snitt och kommer att använda dessa för att beskriva avataren i spelande och i digitala spel.

### *Frågeställning*

Med Barads teorier om intra-aktion och diffraktion med avataren som diffraktionsapparat, hur kan vi se digitala spel som tillblivande i fenomenen?

### *Fenomen är odelbarheten av intra-agerande "komponenter"*

Vi kommer inledningsvis att presentera ett antal begrepp som är relevanta för att förstå spelande (verb i pågående form) i kontrast till digitala spel (substantiv som är statiskt). Begreppen är fenomen, intra-aktion (intra-agerande), och agentiella snitt och dessa är tätt sammanflätade. På grund av deras sammanflätning kommer vi använda dem för att förklara varandra.

Vi väljer att pröva digitala spel som en pågående aktivitet, ett spelande, där vi kan betrakta delar som till exempel: Spelare, mjukvarusystem och hårdvara. Detta spelande ser vi som ett *fenomen*: en ständigt pågående aktivitet i vilket

vi kan se delarna som utgör det. Karen Barad<sup>1</sup> menar att världen inte består av på förhand bestämda ting som möter varandra. Hon menar att världen är i ständigt tillblivande och det är i tillblivandet som delar (material) uppstår och får mening. Fenomen handlar inte om att delar som möter varandra utgör händelser, det handlar om händelser som uppför delar i ett möte. Det är inte en spelare som utgör del av spelandet, det är spelandet som uppför spelare och gör denne tydlig: spelaren blir till i spelandet samtidigt som "spel" och "hårdvara" blir till.

Barad beskriver fenomenet med hjälp av *intra-aktion* och benämner delarna som uppförs *komponenter*. Hon beskriver det som "phenomena are the ontological inseparability of agentially intra-acting 'components'"<sup>2</sup>. Denna odelbarhet av intra-agerande "komponenter" kan vi sätta i kontrast till begreppet interaktion som förutsätter möte mellan redan existerande komponenter, till exempel: spelare, mjukvarusystem och hårdvara, som *utgör* interaktionen. Intra-aktion *uppför* komponenter; i intra-aktionen blir komponenter till i samspel med andra komponenter. Detta är ett perspektiv som ifrågasätter individuella komponenters isolerade existens. Det är i fenomenet, det pågående iterativa intra-aktiva arrangerandet, som komponenterna tar (och ger) form och det individuella blir tydligt. Det är inte så att komponenter (spelare, mjukvarusystem, hårdvara) inte existerar, men de är inte individuellt bestämbara, "Individuals' do not exist, but are not individually determinate"<sup>3</sup>, de existerar *inom* fenomenet. Vidare vill vi förtydliga att intra-aktioner alltid är specifika, det är inte spel i allmänhet vi pratar om, det är alltid specifika givna spelanden.

Komponenterna i specifika intra-aktioner blir tydliga för att intra-aktionen gör *agentiella snitt*<sup>4</sup>. Det är dessa snitt som framställer skillnader inom fenomenet och visar olika objekt (eller subjekt). Snitten gör gränser mellan en komponent och en annan, de skapar "utanför" inom fenomenet. Igen: Komponenterna är *inte* skilda åt, men skillnaderna finns inom relationer. Agentiella snitt är inte något som ett subjekt har eller utövar på något annat (för att de individuella skillnaderna är inte, de blir), det är inte något som börjar i fasta eller föreexisterande skillnader – inget föregår relationen. Detta agentiella synsätt sätter Barad i kontrast till en kartesiansk världsbild där snitt och uppdelning utgår från en inneboende skillnad mellan subjekt/objekt och kunskap/den kunnige<sup>5</sup>. När vi tittar på och med agentiella snitt kan vi, istället för att utgå från givna skillnader, ställa frågor om hur skillnader blir gjorda och omgjorda<sup>6</sup>.

Genom att vi tittar på snitt och ser olika tillblivanden beskriver vi gränser för att klargöra komponenter i fenomenet och på så vis ge mening åt dem (samtidigt som de ger mening åt sig själva och varandra). Detta perspektiv vill vi använda för att prata spel i tillblivande och inte som artefakter/produkter/mjukvarusystem eller andra fasta förutbestämda ting. Vi prövar att använda oss av begreppet *spelande* för att belysa det pågående iterativa arrangerandet av komponenter. Spelande är pågående fenomen med specifika agentiella intra-aktioner till vilka vi kan ställa frågor om gränser och hur de blir till.

### ***Digitala spel blir till i specifika agentiella intra-aktioner***

Digitala spel, som resten av världen, blir till och får mening i specifika intra-aktioner – i spelande. Genom att titta på spelande kan vi skapa utrymme för att behandla digitala spel som en komponent i agentiella snitt: ett specifikt digitalt spel blir till i en specifik intra-aktion. Spelande är, utifrån Barads resonemang om agentiella intra-agerande komponenter, relationer utan föreexisterande delar och när vi ser ett digitalt spel kan vi också beskriva andra komponenter som blir synliga i snittet. Gränserna som gör syfte, genre eller användningsområde i ett snitt återfinns inte i ett annat. Spelande är specifikt och en unik företeelse. I specifika pågående intra-aktioner blir spelet till samtidigt som

1 Karen Barad, "Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter", *Signs* 28, nr 3 (2003): 801-831, 815

2 Ibid., 815

3 Adam Kleinman, "Intra-actions", *Mousse Magazine*, nr 34 (2012): 76-81.

4 "Agentiella snitt" är vår översättning av Barads "agential cuts".

5 Se bl.a. Barad, "Posthumanist Performativity"; Kleinman, "Intra-actions".

6 Kleinman, "Intra-actions", 77.

förståelsen för det och Barad hjälper oss även att se bortom uppdelningar som natur/kultur, människa/icke-människa och även verklighet/representation: "[Barad] forcefully moves our thinking beyond the age-old distinction between reality (what something is) and representation (what it appears to be in media)"<sup>7</sup>. Med detta perspektiv finns inga enkla uppdelningar mellan människor och ting bara trassliga, livliga sammanflätade perspektiv, det finns inte på förhand någon skillnad mellan verklighet och representation, lek och allvar, människa och icke-människa, skillnaden (gränserna) uppstår i agentella snitt. Vi menar exempelvis att en spelare inte föregår relationen till spelet (mjukvarusystemet). Därför kan vi i spelet ställa frågor om hur spelaren blir till och vad det är som gör spelet till ett spel.

### *Diffraktion visar effekten av olikheter*

Vi kommer i den här texten att pröva spelande som pågående intra-aktion genom att beskriva en komponent som blir till i intra-aktion: Avataren. Vi har valt avataren för att den bjuder in till samtal om gränser mellan andra, kanske mer fasta, komponenter: spelare, mjukvarusystem och hårdvara. För att föra detta samtal kommer vi att använda oss av ytterligare ett begrepp från feministisk teknovetenskap: *diffraktion*. Vi tar begreppet från Barad<sup>8</sup> och Haraway<sup>9</sup> som pratar om diffraktion som ett sätt att se spår av skillnader, *diffraktionsmönster*, istället för representationer. Vi väljer att använda diffraktion just för att vi vill undvika att se avataren som en representation av något eller någon. Diffraktion är ursprungligen från fysiken och beskriver de vågmönster som bildas när vågor möter hinder – spåren av vågornas passage genom *diffraktionsapparaten*, ett specifikt materiellt arrangemang, blir synliga som ett diffraktionsmönster. Med diffraktion som analytiskt verktyg kan vi, som med det fysikaliska fenomenet, se effekten av olikheter och urskilja komponenter inom ett snitt. Diffraktion för att se effekten av olikheter, som ett mätinstrument, är i sin tur fenomen som kommer ur specifika arrangemang – specifika intra-aktioner. Diffraktionen vi undersöker och diffraktionsapparaten vi undersöker med är väldigt tätt sammanflätade, det är både del i fenomen och för att analysera fenomen: "diffraction not only brings the reality of entanglements to light, it is itself an entangled phenomenon"<sup>10</sup>. Med en diffraktionsapparat kan vi se spelande och när vi ser spelande kan vi se och ställa in diffraktionsapparaten. Med andra ord: Snitten i de specifika intra-aktionerna kan vi titta på med apparater som i sig intra-agerar och uppför snitt.

Genom att se avataren i spelande som en diffraktion (ett diffraktionsmönster) och diffraktionsapparat vill vi pröva vad spelande kan vara och genom förtydligandet av spelande förändrar vi avataren. Barad<sup>11</sup> skriver att diffraktion som en metod för analys kan vara hjälpsam om vi lär oss att justera och ställa in (tune) våra analysinstrument. Ju mer vi ställer in desto tydligare kan vi, på en tillfredsställande detaljnivå, se snittet vi vill undersöka (så att vi kan justera våra analysinstrument etc.). Denna växelvisa inställning och analys är iterativ och avataren kan vid ett specifikt tillfälle vara föremålet för undersökningen och vid ett annat specifikt tillfälle tjäna som undersökningsapparat. Det betyder för oss att; ibland kommer avataren vara diffraktionen vi beskriver och ibland kommer det vara apparaten vi undersöker spelet *med*. I vissa delar av texten är det här tydligt och ibland är det inte det eftersom formen avataren tar under läsningen av den här texten är skiftande och tillblivande, precis som övriga komponenter. Som Haraway<sup>12</sup> uttrycker sig är gränser luriga (tricky), just för att de är i ständigt tillblivande och förhandling. I och med detta är det även svårt att se diffraktionsmönstren, spåren av olikheter, tydligt. När vi beskriver en del av diffraktionsapparaten (en komponent i intra-aktionen) försvinner till viss del sammanhanget som utgör delen: "It is difficult to see the diffraction patterns – the patterns of difference that make a difference – when

7 Mark Deuze, *Media Life* (Cambridge: Polity Press, 2012), 38.

8 Barad, "Posthumanist Performativity".

9 Donna J. Haraway och Thyrza Nichols Goodeve, *How Like a Leaf: an Interview with Thyrza Nichols Goodeve* (New York: Routledge, 2000).

10 Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (London: Duke University Press, 2007), 73.

11 Ibid.

12 Donna Haraway, "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective", *Feminist Studies* 14, nr 3 (1998): 575-599.

the cordoning off of concerns into separate domains elides the resonances and dissonances that make up diffraction patterns”<sup>13</sup>.

När vi beskriver avataren i tillblivande kan vi förtydliga hur den existerar i en specifik intra-aktion och inte i en annan. På samma sätt hoppas vi öppna upp för möjligheter för andra att se på och resonera om till exempel spelare, mjukvarusystem, genre eller syfte med begreppen vi presenterat. Allt detta i syfte att applicera en feministisk teknovetenskaplig begreppsapparat på medieteknik och att visa alternativa sätt att diskutera spel.

## Diskussion

Vi kommer presentera två exempel där avataren visar effekten av olikheter i de arrangemang där den finns.

En avatar blir en komponent i ett specifikt spelande, i intra-agerandet med andra komponenter som digitalt spel (mjukvarusystem), spelare, syfte, kontroller, representation, hårdvara etc. Dessa komponenter uppför varandra, de ger varandra form och funktion. Låt oss utgå från ett exempel på hur en avatar tar form och vilken funktion den fyller i spelandet. I ett specifikt arrangemang finns en mängd förutsättningar och olikheter. Avataren belyser olikheterna mellan digitalt spel, hårdvara och spelare: Spelaren tar del av information från spelet via hårdvaran: Skärmen visar grafik och högtalaren spelar upp ljud etc. Denna information förkroppsligas i avataren med en gestalt på skärmen och med en röst i högtalaren. Det som inte är spelare i ett arrangemang tillhör spelet och denna gräns bidrar avataren till att uppföra och visa. Avataren kommer ur det digitala spelets information, hårdvarans förutsättningar och spelarens tolkningar: Avataren får en kropp, en röst, ett syfte, ett utseende, en funktion i intra-aktionen. I det iterativa arrangerandet får avataren pågående ny kropp, ny röst, nytt syfte etc. Avataren är både diffraktionsapparaten som uppför spelaren och diffraktionsmönstret som visar effekten av spelarens existens i fenomenet.

Ett specifikt arrangemang som kan belysa avataren och hur den visar effekten av olikheter ser vi i projektet Block by Block<sup>14</sup>. Det är ett projekt där unga personer bosatta i stadsmiljöer använder Minecraft<sup>15</sup> för att utforska och testa utformningen av publika platser. I intra-aktionen uppför det digitala spelet Minecraft, spelaren, syftet, avataren, hårdvaran och andra komponenter varandra. Avataren (diffraktionsmönstret) visar olikheterna mellan övriga komponenter: den gör snitt och drar gränser mellan spelare och spel och komponenterna stadsplanering och byggarbete blir synliga. Allt eftersom avataren blir till formar den, tillsammans med de andra komponenterna inom snittet, staden – som också är en komponent i arrangemanget. Avataren formar staden samtidigt som den visar effekten av dess existens i fenomenet eftersom den skiljer sig från exempelvis spelare.

Ett annat arrangemang som kan belysa avataren och hur den visar effekten av olikheter ser vi i projektet Westeroscraft<sup>16</sup>. Det är ett projekt som ämnar återskapa en fantasivärld med Minecraft som uttrycksmedel och en bokserie som utgångspunkt. Beskrivningen av komponenterna i det här arrangemanget liknar de i ovan beskrivna arrangemang. Det handlar om spelare som med övriga komponenter formar landskap och delar av städer. I detta arrangemang finns det däremot andra komponenter som uppför varandra. Fantasi spelar in på annorlunda sätt när avataren rör sig genom och formar landskapet eftersom det inte finns en fysisk förlaga på samma sätt som under ett arrangemang i Block by Block. Förhållningssättet till byggnation blir då en överenskommelse mellan olika spelares olika tolkningar. Avataren formar tolkningen samtidigt som den visar skillnaden mellan olika tolkningar.

13 Karen Barad citerad i Rick Dolphijn och Iris van der Tuin, "Matter feels, converses, suffers, desires, yearns and remembers", i *New Materialism: Interviews & Cartographies* (Utrecht: Open Humanities Press, 2012).

14 "Block by Block", hämtad 1 juni 2015, <http://blockbyblock.org>.

15 Mojang. "Minecraft." Mojang, november 18 2011.

16 "WesterosCraft", hämtad 1 juni 2015, <http://westeroscrafter.com>.

Två arrangemang som skiljer sig men som delar komponenter. I båda fallen blir spelaren och spelet Minecraft synliga, däremot skiljer sig avataren i de båda spelande. Även syftet mellan de båda arrangemangen blir skilda. Avataren blir i båda fallen till för att spelaren skiljer sig från spelet, men spelaren skiljer sig från spelet för att avataren blir till.

### **Slutsats**

I den här texten har vi beskrivit ett sätt att föra en tekno-vetenskaplig dialog kring digitala spel. Med intra-aktion, agentiella snitt och diffraktion tror vi att det går att föra en dialog kring andra komponenter inom digitala spel och andra snitt inom medieteknik. Vår ambition med den här introduktionen är att möjliggöra att se hur digitala spel kan bli. Det är inte vår avsikt att ge svar, snarare uppmuntra till nya frågor och sätt att ställa frågor.

Genom att se digitala spel som tillblivande i fenomen menar vi att det är möjligt att föra en dialog kring digitala spel som tillblivande, ständigt föränderliga ting. I digitala spel är få ting givna och istället uppför snitten många komponenter och därigenom möjligheter. Att föra en medieteknisk dialog med utgångspunkt i tillblivande öppnar upp för nya, hittills okända, sätt att beskriva, uppleva och forma digitala spel. Som vi diskuterat är avataren i digitala spel skiftande och föränderlig och detsamma kan vi säga om andra komponenter, exempelvis genre eller syfte. Genre och syfte blir till och får mening i ett specifikt agentiellt snitt. Vi menar att allt som går att se i spelande inte föregår intra-aktionen och ett digitalt spel blir så viktigt som spelandet gör det till.

### **Om författarna**

*Fredrik Gullbrandson* är adjunkt i Medieteknik vid Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för teknik och etik. E-mail: fredrik.gullbrandson@bth.se.

*Roger Tónlist* är adjunkt i Medieteknik vid Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för teknik och etik. E-mail: roger.tonlist@bth.se.