

Computerspilsforskningens diskurser

Lars Konzack

Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august 28.-29. 2003
Spilforskning.dk 2004. ISBN 87-990066-1-8

1. Computerspilsforskningen har siden fænomenets begyndelse langsomt taget til for på det seneste at eksplodere. Startskuddet for den forøgede interesse fandt sted på den internationale konference *Computer Games and Digital Textualities* på IT-højskolen i København, marts 2001. Det gav udslag i opkomsten af *peer review* tidsskriftet *gamestudies.org*. Konferencen på IT-højskolen blev året efter fuldt op af en tilsvarende konference i Tampere, Finland. På denne konference blev startskuddet givet til det internationale forskernetværk *Games Network*. Men allerede året i forvejen, sommeren 2001 havde en udsøgt skare af computerspilsforskere i Danmark etableret et nationalt forskernetværk i foreningen *Dansk Computerspilsforskning* (DACFO). Her blev grundlagt ønsket om et egentligt forskningsprojekt, som efterfølgende blev lanceret under overskriften *Spilforskning.dk* med støtte fra Statens Humanistiske Forskningsråd. Det vil være for omfattende her at skulle berette om antallet af internationale konferencer om computerspil, der har fundet sted de senere år.
2. Det, der til gengæld ligger mig på sinde, er at undersøge, hvilke diskurser for computerspilsforskningen, som ligger til grund for, hvordan computerspilsforskning diskuteres. Hver diskurs sætter nemlig en ramme for, hvad der kan siges om computerspil. Det betyder, selvsagt at hver diskurs sætter en begrænsning for forskningen. Hvis vi vender dette positivt kan man sige, at disse diskurser er med til at danne skole for computerspilsforskningen. Udforskningen af disse diskurser baserer sig på Michel Foucaults diskursanalyse (Foucault 1999), og ligger i direkte forlængelse af Brian Sutton-Smiths retoriske analyser af, hvordan fænomenerne spil og leg er blevet anskuet gennem tiden (Sutton-Smith 1997). På samme måde ønsker jeg at vise, hvilke diskursive træk, der har præget computerspilsforskningen. Jeg opregner derfor i alt syv identificerede diskurser nemlig 1) teknologi, 2) marked, 3) bekymring, 4) læring, 5) køn, 6) narratologi og 7) ludologi.
3. Computerspil som teknologisk diskurs synes oplagt, da computerspil er afhængig af computerteknologi. I denne retorik vægter man den teknologiske udvikling, hvad angår lyd, grafik, antallet af beregninger, hukommelsens størrelse og ikke mindst hastighed. Computerspillet bliver alene vurderet ud fra, om det følger med denne teknologiske udvikling af computervidenskaben. For at forstå denne diskurs må vi gøre os klart, at med den eksplosive vækst computerindustrien har gennemgået de sidste 50 år, affødes der naturligt en teknologibegejstring. Vi kan se denne udvikling genspejle sig i spillene fra Pong (1972) i sort/hvid til Pac-Man (1981) i farver. Fra Wolfenstein 3D (1993) med simpel 3D-grafik til Max Payne (2001) med bullet-time-effekt, fuld 3D-grafik og genkendelige ansigtstræk på spilllets karakterer. Primært er det nemlig *state of the art* action-, strategi- og simulatorspil, der passer ind i denne diskurs. Nye spiludviklinger kræver tilsvarende hurtige computere for

ne diskurs. Nye spiludviklinger kræver tilsvarende hurtige computere for at kunne køre optimalt. På den måde trækker hardware- og softwareindustrien hinanden frem.

4. Den computerteknologiske diskurs for computerspil kommer eksempelvis til udtryk, når Charles Bernstein i sin analyse af Pac-Man skriver: *Mere og hurtigere: bedre grafik og hurtigere action, så hurtigt at man overgår tyngdekraftens barriere, så levende at det er virkeligt end virkeligt* (Bernstein 1997: 155). Men mest almindeligt er det, at den diskurs kommer på tale fra ingeniører og programmører. Ralph Baer, opfinderen af videospil, har da også sit fokus på den teknologiske udvikling – herunder patentrettigheder – i sin fremstilling af spilhistorien (Baer 1997). Når man som Ralph Baer taler indenfor denne diskurs forekommer det oplagt, at vi bør udvikle teknologisk hurtigere og mere avancerede computere, så vi efterfølgende kan udvikle hurtigere og mere avancerede spil. Hvis man derimod indenfor denne diskurs forsøger, at fremkomme med en anden synsvinkel, kommer man følgelig nemt til at lyde som en maskinstormer, der ønsker at bremse udviklingen.
5. Den næste diskurs handler om, hvor meget computerspil sælger og kaldes følgelig markedsdiskursen. Her er det computerspillenes økonomiske betydning, der er afgørende. De spil, der klarer sig godt på markedets betingelser bliver i sagens natur *bestsellers*, og vælger vi alene anskue fra en økonomisk synsvinkel, er det derfor de bedste. Det giver et klart succes-kriterium: enten sælger spillet og bliver en succes eller også bliver det en økonomisk fiasko. Der er da heller ingen tvivl om, at netop computerspillenes økonomiske succes betyder, at de fortsat bliver produceret. Herhjemme er eksempelvis et spil som Hitman: Codename 47 af IO Interactive (2000) især blevet kendt som et vellykket finanseventyr.
6. Når Nicholas Negroponte skriver: *Salget af computerspil (femten milliarder dollars på verdensplan) er et eksempel. Disse spil har skabt en omsætning, der er større og oven i købet vokser hurtigere end den amerikanske filmindustri's omsætning* (Negroponte 1996: 89). – så gør han brug af markedsdiskursen. Normalt er det sælgere og økonomer, der lancerer denne diskurs for computerspil. Derfor kan det heller ikke undre, at computerspil bruges til markedsføring, eksempelvis har tøjfirmaet Exit brugt platformspil til at sælge tøj til børn ligesom Forsvaret har brugt kampvognsspil i deres hvervningsstrategi (Hird og Poulsen 2002). I markedsdiskursen er det målet at producere computerspil for at tjene penge, og gåpr man ind på dens præmisser, men ønsker at sige, at der er andet i computerspil end profit, fremstår man blot som filantrop og idealistisk ødeland.
7. Den bekymrede diskurs handler som navnet lyder om bekymring for computerspillenes psykiske og sociale indvirkning. Psykologer og pædagoger frygter, at computerspillere tager skade af at spille for meget computerspil, idet spillene tænkes at skabe manglende virkelighedsfølelse og nørder uden sociale tilhørsforhold (Turkle 1987, 1995). Men den aller værste angst for computerspillenes eventuelle påvirkning er den, at computerspil skal forårsage psykisk afstumpede voldsforbrydere. At voldelige computerspil skal øve indflydelse på spillerne, som efterfølgende selv bliver voldelige. Voldelige actionspil såsom Mortal Kombat (1993), Doom (1993) og Carmageddon (1997) har bibragt denne ængstelse.

8. Bekymringen for en sammenhæng mellem nye medier og voldelig social adfærd dukker med jævne mellemrum op, og vi finder historisk lignende ængstelse i relation til spillefilm, tegneserier og videofilm. I Danmark blussede diskussionen op i den såkaldte Doom-debat ført an af Jan Esmann, som argumenterede imod computervold, idet han selv havde oplevet en paranoid stemning efter at have spillet Doom (Esmann 1995). Bekymringens diskurs kom også til udtryk, når for eksempel Albert Gjedde finder, at det frembragte dopaminindhold i en counterstrikespiller er alt for højt, hvilket gør spil alt for vanedannende, da dopamin er et ledsagestof, der sørger for, at personen har det godt (TV-Avisen 5. maj 2002). Bekymringsdiskursen har ført til meget kontroversielle debatter, og der har også været mange forskere på bane til at modsvare denne diskurs ved at erklære, at computerspil ikke er spor farlige (Egenfeldt-Nielsen & Smith 2000). En sådan erklæring virker imidlertid ikke særligt overbevisende, dels fordi den på sin vis viderefører bekymringsdiskursen (og så må der jo være noget om snakken), dels fordi den mest positive tilkendegivelse, man kan give indenfor denne diskurs, er, at computerspil er ufarlige, hvilket nemt bliver oversat til ligegyldige.
9. Læringsdiskursen for computerspil fokuserer ikke på faren ved computerspil, men derimod på muligheden for at spilleren kan få lærerige oplevelser via computerspil, idet leg og læring tænkes at gå hånd i hånd. Man forestiller sig, at når især børn og unge bruger megen tid på at spille computerspil, må denne aktivitet samtidig opøve deres fysiske, mentale og sociale færdigheder til brug for et informationssamfund, hvor computeren indtager en stadig mere fremtrædende plads. Overvejende bliver edutainment såsom simulatorer, konstruktions- og strategispil samt i nogen grad adventurespil fremhævet som applikationer, der fremmer læring (Grünbaum 1997). Men også det forhold *at børn og unge spiller over Internet* er blevet set som en unik mulighed for udvikling af sociale færdigheder i *cyberspace*.
10. Forestillingen om, at der er en sammenhæng mellem computerspil og læring kommer blandt andet til udtryk, når Eva Liestøl skriver: *Dataspillene tilbyr et repertoar av slik problemsituasjoner der opplevelsen er forbundet med problemforståelse. Når forståelsen av problemsituasjonen står så vidt sentralt i spillet, er det nærliggende å knytte an til en læringsaktivitet, som gør det samme.* (Liestøl 2001: 129) Som man kan tænke sig er det overvejende pædagoger og psykologer, der står bag disse udsagn. Legoprofessoren Seymour Papert har siden 1980'erne været fremme med påstanden om, at børn gennem brug af computeren og computerspil får en særlig mulighed for at opnå naturlig konstruktivistisk Piaget-læring (Papert 1983). Senest har Marc Prensky ment at voksne mennesker, der er opvokset med computerspil bedst lærer via computerspil (Prensky 2001). Dermed bliver målet at fremstille computerspil, hvor læringsperspektivet er tænkt ind allerede fra begyndelsen. Når først denne diskurs er lanceret, er det svært at sige noget andet, for hvem kan have noget imod, at man lærer af at spille computerspil. Men man kan måske hævde, at læringsdiskursen blot ender med at blive en tom legitimering af computerspil.
11. Kønsdiskursen for computerspil kunne lige såvel kaldes feministdiskursen, thi det er næsten udelukkende ud fra en kvindelig synsvinkel, at køn og computerspil er blevet diskuteret. I første omgang er det især blevet bemærket, at der er flest drenge, som spiller computerspil.

Ofte har denne diskurs ligget i forlængelse af bekymringsdiskursen. Det gav anledning til en række overvejelser om, hvorvidt computerspil var mental sundt for drengene. Men det gav også anledning til bekymring om, at drenge i højere grad blev vant til at omgås computere. Dette udløser i reglen et krav om, at der skal udvikles bedre computerspil for piger. Der opdeles derfor mellem pigespil og drengespil. Diskursen har også en anden vinkel, hvor der undersøges, hvilken forestilling om kvinden computerspil fremstiller. Sidstnævnte er en fortsættelse af Laura Mulveys feministiske tilgang til Hollywood-film (Mulvey 1975).

12. Den feministiske kønsdiskurs er tydelig hos Marsha Kinder, der i en mulveysk analyse af drenges brug af computerspil når frem til, at et joystick er lig med en symbolsk penis, hvilket kan forbindes til kastrationsangst. Desuden handler spillene om det evige Ødipuskompleks (Kinder 1991). En postmoderne version af denne tankegang genfindes i Eva Liestøls analyse af spilfiguren Lara Croft (2001). Mest udtalt på denne front er imidlertid Justine Cassel og Henry Jenkins lancering af Barbie-spil, som udgangspunkt for, hvordan pigespil bør være. Her bliver Mortal Kombat (1993) samtidig fremstillet som eksempel på det dårlige ved drengenes spil (Cassel & Jenkins 1998). Det skal tilføjes, at Carsten Jessen har blandet sig i kønsdiskursen, hvor han forsvarer drengenes spil, men det mest positive, der i den betragtning kan siges, er at drenge også skal have lov til at lege (Jessen 2001).
13. Den narratologiske diskurs eller fortælleddiskursen er en æstetisk diskurs for computerspil, hvor forskeren undersøger, hvorvidt computerspil kan leve op til de krav, man almindeligvis stiller til litteratur og film. Som oftest er det også litterater og filmforskere, der står som talsmænd for denne diskurs. Det ligger implicit i diskursen, at såfremt computerspil har en narrativ struktur, så vil den være at regne som kunst. Derfor har denne diskurs primært haft fokus på de narrative spil, hvilket vil sige adventurespil og computerrollespil. Håbet er, at når computermediet engang bliver modent nok, så vil de narrative spil blive spillet. Imidlertid er diskursen totalitær, idet den opfatter alle spil som mere eller mindre narrative. Der er således ikke spil, der ikke er narrative, men blot spil, der i højere eller mindre grad lever op til idealet (Murray 1997).
14. Den narratologiske diskurs udspringer af en hypertext-diskurs, hvor man forestillede sig, at brugere af fremtidens computere (når de blev udbredt og hurtige nok) ville læse hypertextfortællinger (Bolter 1991). Peter Bøgh Andersen lægger også op til en narratologisk diskurs, da han i en kort fremstilling af computerspil i 1980erne når frem til, at fremtidens computerspil bør have bedre fortællinger (Andersen 1984). Derfor giver det også fuldt ud mening i denne diskurs, når Jens F. Jensen konkluderer, at *videogames er forskrottede fortællinger* (Jensen 1988: 86). Det står klart, at diskursens fortalere kommer med forskningsmæssigt literære og traditionelt medievidenskabelige baggrunde og har derfor naturligvis en interesse i, at målet for, hvornår der er tale om et godt computerspil, er computerspil med gode fortællinger. Taler man imod denne diskurs, ligger det implicit, at man ikke respekterer computerspil som kunst, men blot som underholdning. Da fortællingen tilskrives at indeholde disse kunstneriske kvaliteter.

15. Den ludologiske diskurs eller spildiskursen er opstået som et æstetisk modspil til den narratologiske diskurs og er dermed en reaktion på den ensidige forståelse af fortællestrukturen som det endemål for computerspil. Her lægges i stedet hovedvægten på begrebet *spil* i computerspil. Målet bliver at finde frem til, hvad spil og leg er for en størrelse. Svagheden ved diskursen er, at leg og spil traditionelt er blevet forbundet med børn, og derfor ikke er blevet taget alvorligt i akademiske diskurser med undtagelse af Johan Huizingas kobling mellem leg og kultur (Huizinga 1993). Ikke desto mindre gøres der for øjeblikket et seriøst forsøg ud i at undersøge spillets struktur som et alternativ til den narratologiske struktur. Projektet går ud på at undersøge muligheden for, at fiktion kan bygges på en anden struktur end fortælling. Derfor har den ludologiske diskurs fremhævet de spil, der ikke benytter sig i så høj grad af fortælling nemlig action-, simulator- og strategispil.
16. Da Espen Aarseth i sin Ph. D.-afhandling kritiserede hypertextteoretikerne for ikke at have øje for det ludiske element i hypertexter, lagde han kimen til det der senere blev kendt som ludologi (Aarseth 1997). Ved den førnævnte spilkonference i marts 2001 blev der markeret, at nu måtte ludologien på bane for at forklare computerspil som spil – ikke som forskrottede fortællinger. Det medførte, at det første nummer af *gamestudies.org* var præget af den ludologiske kritik. Således blev Jesper Juul og Markku Eskelinen, hvor sidstnævnte nok er den mest kompromisløse, taget til indtægt for det synspunkt, at computerspil skal forstås som spil, og der bør derfor udvikles en ludologi, der kan forklare spil teoretisk (Juul 2001, Eskelinen 2001). De folk, der har taget ludologien til sig, har primært set sig selv som multimedie- og spilforskere, hvilket betyder, at de tager udgangspunkt i computerspillene. Slutresultatet bliver at begribe fænomenet computerspil gennem legeteori. Forsøger man indenfor denne diskurs, at nuancere diskussionen bliver det opfattet som udtryk for narratologi, hvilket opfattes som modstand mod projektet.
17. På baggrund af ovenstående kan vi opstille følgende skema:

Retorik	Talsmænd	Hovedspørgsmål	Spilfokus Positivt (+) eller negativt (-)	Almindelig konklusion
Teknologi	Ingeniører Programmerere	Hvordan kan vi teknologisk forbedre computerspil?	State of the art (+)	Vi skal udvikle teknologisk forbedrede computerspil.
Marked	Sælgere Økonomer	Hvordan kan vi sælge flere computerspil?	Bestsellers (+)	Vi skal sælge flere computerspil.
Bekymring	Psykologer Moralister	Er computerspil farlige for spillerne?	Voldelige actionspil (-) Krigsspil (-)	Vi bør forbyde eller censurere computerspil.
Læring	Psykologer Pædagoger	Kan spilleren lære af at spille computerspil?	Edutainment (+)	Vi må udvikle computerspil, som spillerne kan lære noget af.
Køn	Feminister Kønsforskere	Er der forskel på pigers og drenges brug af computerspil?	Drengespil (-) Pigespil (+)	Vi må udvikle computerspil, der henvender sig til piger.
Narratologi	Litterater Medieforskere	Hvordan fungerer computerspil som fortællinger?	Adventurespil (+) RPG (+)	Vi skal analysere computerspil som fortællinger.
Ludologi	Spilforskere Multimedieforskere	Hvordan fungerer computerspil som spil og leg?	Actionspil (+) Simulatorspil (+) Strategispil (+)	Vi skal analysere computerspil som spil og leg.

18. Hvis vi skal danne os et overblik over de syv forskellige diskurser kan vi sige, at der er tre diskurskategorier nemlig 1) de produktorienterede diskurser, 2) de socialt og kulturelt orienterede diskurser, samt 3) de æstetiske orienterede diskurser. Teknologi og markedsdiskursen er produktorienterede, fordi de orienterer retorikken om at fremstille og sælge computerspil som produkt. Bekymrings-, lærings- og kønsdiskursen er alle sociokulturelle diskurser, idet de fokuserer på spilleren, og hvordan vedkommende påvirkes socialt og kulturelt af computerspillet, snarere end selve computerspillet. Endelig er de to sidstnævnte den narratologiske diskurs og den ludologiske diskurs udtryk for æstetisk orienterede diskurser. Det skyldes, at de begge fokuserer på computerspillets form og udtryk. Det interessante er imidlertid, hvordan diskurser relaterer sig til hinanden.
19. De to produktorienterede diskurser spiller fint sammen. Der bliver fremstillet nye og teknologisk forbedrede computerspil til et marked, og de teknologiske forbedringer, der sælger bedst bliver ledetråd for, hvordan man yderligere kan forbedre computerspil (Herman 1997). Set i dette perspektiv er computerspil en driftig virksomhed med fremgang. De produktorienterede diskurser kan derfor indskrives i en moderne (men i vore dage traditionel) kapitalistisk og teknologisk udviklingstankegang (Harste 1990).
20. De tre sociokulturelt orienterede diskurser fungerer derimod ikke som et produktivt samspil. Tværtimod opfattes bekymringsdiskursen og læringsdiskursen almindeligvis som modsætninger, idet argumentet lyder, at der ikke er nogen grund til at være bekymret for computerspil, thi børn kan lære af at spille computerspil. Dertil kan den bekymrede svare, at vedkommende netop er bekymret for, hvad de lærer af computerspil. *Er det mon godt at børn lærer vold gennem computerspil?* Men der er også en tredje part nemlig kønsdiskursen, der blander sig i diskussionen på sine egne præmisser. Kønsdiskursen argumenterer for at drenge med deres voldsforherligelse er dårlige spillere, mens pigespil er lavet så pigerne kan lære noget af dem (Jenkins & Cassel 1998). På den måde fremhæves pædagogiske pigespil frem for underholdende drenge spil, hvilket betyder, at kønsdiskursen tilsyneladende tilfredsstiller både bekymrings- og læringsdiskursen. Men denne påtvungne enighed kan naturligvis udfordres, idet hverken bekymrings- eller læringsdiskursen bliver fuldt ud tilfredsstillet af dette argument.
21. De to æstetisk orienterede diskurser er ligeledes i splid med hinanden. Den narratologiske diskurs påstår, at æstetikken primært skal forstås ud fra narratologiske principper, mens den ludologiske diskurs modsat ønsker computerspil grebet ud fra ludologiske principper. Narratologerne har ikke været tilfredse med indholdet i de nuværende computerspil (Murray 1997), hvorimod ludologerne i ekstreme tilfælde finder, at fortællingen er i vejen for computerspillet – særligt *cut-scenes* har været udskaeldt. Rune Klevjer har derfor forsvaret *cut-scenes* (Klevjer 2002) og Henry Jenkins er kommet med en kompromisløsning, hvor han lancerer narrativ arkitektur, men det er af ludologer blevet opfattet som en underliggende strategi for blot igen at sætte narrativitet på computerspilsforskningens primære dagsorden (Jenkins forthcoming).

22. Men der foregår også diskursive kontroverser på tværs af de tre diskursive orienteringer. Således kan ludologien nemt tænkes i forlængelse af den produktorienterede udviklingstænkning, hvor spilteknik bliver omdrejningspunktet. Omvendt kan den narratologiske diskurs netop få status af ikke at fornede sig til noget så verdsligt som teknik og spilsalg, men derimod forherlige narrative interaktive multimedieapplikationer som værende kunst. Kønsdiskursen kan lægge sig op af den narratologiske diskurs og hævde, at piger foretrækker narrative og dermed kunstneriske spil. Der er et væld af muligheder for at skabe alliancer og fjendebilleder.
23. Er der da kun syv diskurser kunne man med rette spørge. Mit svar er nej. Jeg har identificeret syv diskurser, men der kan tænkes mange andre retoriske strategier. Eksempelvis har Gonzalo Frasca forsøgt at lancere en politisk diskurs, om end den er blevet opfattet som blot endnu et forsvar for ludologi (Frasca 2001). Det er også muligt, at der bliver sat en ny diskurs, hvor computerspil betragtes som spilverdener snarere end som fortælling og spil. En sådan diskurs vil det være muligt at sætte i værk med udgangspunkt i J. R. R. Tolkiens begreb om *sekundær skaben* (Tolkien 1997). Man kan også forestille sig, at der lanceres en diskurs om dynamiske systemers indvirkning på computerspil (Deaton & Winebrake 1999).
24. At sætte en diskurs er et spørgsmål om vilje til at vise, hvad man finder rigtigt. Vi skal derfor ikke forvente, at der opstår mange nye diskurser, da de diskurser, der allerede er sat, har det med at blive gentaget. Det skyldes også, at nye forskere forventes at kende til traditionen. For ovenstående gennemgang af diskurser viser, at der allerede er opstået tradition indenfor computerforskningen på trods af feltets unge alder.
25. Er alle diskurser lige gode? Hvilken diskurs er bedst? Dette er ganske relevante spørgsmål. Imidlertid kan de ikke besvares ud fra en ren diskursanalytisk strategi. Man bliver nødt til at undersøge, hvordan diskurserne fungerer i relation til den praktiske virkelighed. Den teknologiske diskurs kan udmærket forklare, hvordan den teknologiske udvikling synes at fortsætte, og markedsdiskursen kan forklare, hvordan og hvorfor computerspil sælger. Men bekymringsdiskursen har et forklaringsproblem, fordi frygten for, hvad computerspil skulle udvikle sig til, ikke er blevet indfriet. Der findes ganske fornuftige mennesker, der er vokset op med computerspil. Læringsdiskursen kan måske forklare, hvordan det er muligt at lære via computerspil, men den kan ikke forklare, hvorfor børn med fornøjelse spiller computerspil, som de tilsyneladende ikke lærer meget af. Kønsdiskursen må forholde sig til at flere og flere piger spiller computerspil. Den må også forholde sig til at drenge somme tider spiller pigespil og omvendt. Den narratologiske diskurs kan forklare adventurespil, men står stort set uforstående over for andre spil. Desuden kan den ikke forklare, hvad der gør spil til noget særligt, thi både film og litteratur er langt bedre medier til at præsentere fortællinger. Endelig har den ludologiske diskurs den styrke, at den tager udgangspunkt i computerspil som spil, og dermed forstår, hvad computerspil reelt set drejer sig om.

Bibliografi

- Andersen, Peter Bøgh (1984): "Elektriske historier", i *HUG! 40*, København
- Baer, Ralph (1997): "Foreword" in Wolf (ed.) *The Medium of the Video Game*, Austin
- Bernstein, Charles (2001): „Play it again Pac-Man“ in Wolf (ed.) *The Medium of the Video Game*, Austin
- Bolter, Jay David (1991): *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale
- Cassel, Jusine & Jenkins, Henry (1998): *From Barbie® to Mortal Kombat*, Mass.
- Deaton, Michael L. & Winebrake, James J. (1999): *Dynamics Modeling of Environmental Systems*, Springer
- Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas H. (2000): *Den digitale leg: om børn og computerspil*, København
- Eskelinen, Markku (2001): "The Gaming Situation" i (Aarseth ed.) *gamestudies.org #1*
- Esmann, Jan (1995): "Cyberpsykose", i *Politiken 1. januar 1995*, København
- Foucault, Michel (1999): *Ordene og tingene: En arkæologisk undersøgelse af videnskaberne om mennesket*, Viborg
- Frasca, Gonzalo (2001): *Videogames of the oppressed – Videogames as a means for critical thinking and debate*, Atlanta
- Grünbaum, Pia (1997): *Børn og computere – en håndbog for voksne*, København
- Harste, Gorm (1990): "Store fortællinger lever og har det godt" i (Jensen ed.) *Computer-Kultur Computer-Medier Computer-Semiotik*, Aalborg
- Herman, Leonard (1997): *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames, 2nd ed.*, Kearney
- Hird, John & Poulsen, Kirsten (2002): *Internetmarkedsføring – praktisk talt*, København
- Jenkins, Henry (forthcoming): "Game Design as Narrative Architecture", i (Pat Harrington and Noah Wardrip-Fruin ed.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Mass.
- Jensen, Jens F. (1988): "Adventures i Computerville: Games, Inter-Action & High Tech Paranoia i Arkadia", i (Jensen ed.) *Kultur & Klasse # 63: Computer-Kultur*, Holte
- Huizinga, Johan (1993): *Homo Ludens: Om kulturens oprindelse i leg*, København
- Juul, Jesper (2001): "Games telling stories?" i (Aarseth ed.) *gamestudies.org #1*
- Kinder, Marsha (1991): *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*. Oxford
- Klevjer, Rune (2002): "In defence of cutscenes" in (Mäyrä ed.) *Computer Games and Digital Cultures – Conference Proceedings*, Tampere
- Laura Mulvey, "Skuelysten og den fortællende film" (1991), in *Tryllelygten. Tidsskrift for levende billeder #1*, København
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Mass.
- Negroponte, Nicholas (1996): *Det digitale liv*, Gylling
- Papert, Seymour (1983): *Den totale skildpaddetur. Børn, datamaskiner og kreative tanker (Mindstorms)*, Gylling
- Prensky, Marc (2001): *Digital Game-Based Learning*, New York
- Sutton-Smith, Brian (1997): *Ambiguity of Play*, Cambridge Mass.
- Tolkien, J. R. R. (1997): *Træ og blade*, Roskilde
- Turkle, Sherry (1987): *Dit andet jeg: Computeren og den menneskelige tanke*, København
- Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen*, New York
- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore