



**HÁSKÓLI ÍSLANDS**

**Hugvísindasvið**

# **Tölvuleikjaspilun sem ferðalag**

*Um hvernig nota má ferðahugtakið við túlkun tölvuleikja*

**Ritgerð til M.A. prófs í almennri bókmenntafræði**

**Nökkvi Jarl Bjarnason**

**Maí 2015**

Háskóli Íslands  
Hugvísindasvið  
Almenn bókmenntafræði

# Tölvuleikjaspilun sem ferðalag

*Um hvernig nota má ferðahugtakið við túlkun tölvuleikja*

Ritgerð til M.A. prófs í almennri bókmenntafræði

Nökkvi Jarl Bjarnason

Kt.: 030987-2339

Leiðbeinendur: Björn Þór Vilhjálmsson

Benedikt Hjartarson

Mái 2015



## **Abstract**

Frameworks for interpreting computer games have been fairly limited in comparison to others forms of media such as literature and cinema. This can be related to the fact that games have seldom been described as notable conveyors of meaning, or meaningful experiences. Deviating from this general consensus, this thesis aims to develop an interpretative framework for games that is intended to add variety to our understanding of the medium, shed light on how games can be connected to other forms of culture, and point out how people's ideas about games should not be taken for granted.

The concept of travel will be employed to explore how it can shape or affect the way games are interpreted. By employing the concept of travel it becomes possible to examine a particular mode of meaning construction, along with particular types of experiences of play, that is difficult to approach while relying on more traditional frameworks. The thesis focuses on how the player engages with digital realities using methods that mirror various travelling traditions. Such an approach presumes that the player is able to create meaningful connections between him- or herself and the game world, in the same way as travel is expected to shape the experiences of travellers.

Computer games are however not the only medium that can be examined in relation to the concept of travel, since both literature and cinema have priorly been linked to travel in one form or another. By comparing games to other forms of mediation, it is possible to analyze the relationship between games and travel, and mark their specific position in the context of travel. This specificity is based on the idea of a digital space that allows the player to traverse the game world in a manner different from other media. Exploring this specific characteristic of computer games reveals how players may be able to experience themselves as travellers within artificial worlds, in ways that would not be possible without the computer game medium. Such experiences do however not only affect how games are interpreted, but also how players shape their identities, play-styles, and connections to games outside of individual play sessions.

To support the claims made in this thesis, case studies of selected games are provided. These examples are intended to show the usefulness of such an approach with specific examples, as opposed to discussing the topic in a more general manner. The case studies examine the relationship between games and travel even further, and show in practice how such a framework can be applied to the study of games.

## Ágrip

Túlkunarvenjur í tengslum við tölvuleiki hafa verið af skornum skammti í samanburði við miðla á borð við bækur eða kvikmyndir. Þetta sést á því að leikir hafa yfirleitt ekki verið túlkaðir í leit að einhverri merkingu eða öðru sem ætti að geta hreyft við spilaranum á markbæran hátt. Þvert á slíkar viðtökuhefðir miðar þessi ritgerð að því að þróa túlkunaraðferð fyrir leikjagreiningu sem getur aukið við fjölbreytileika skilnings fólks á miðlinum, varpað ljósi á hvernig leikir tengjast öðrum menningarsviðum og bent á hvernig hugmyndir fólks um leiki eru ekki sjálfgefnar. Stuðst verður við ferðahugtakið og er ætlunin að athuga hvernig það, ásamt fræðilegum hugmyndum um ferðalög, getur mótað eða haft áhrif á hvernig tölvuleikir eru túlkaðir. Með því að beina túlkun leikja í þennan farveg er tiltekin gerð merkingarmótunar skoðuð ásamt mögulegri upplifun spilara sem erfitt er að nálgast með hugtakanotkun af öðru tagi.

Sýnt er fram á hvernig spilarinn getur átt í samskiptum við stafræna veruleika á sambærilegan hátt og ýmsar ferðahefðir gera ráð fyrir. Slík nálgun gerir ráð fyrir því að spilarinn geti myndað markbær tengsl við leikheiminn líkt og búist er við að ferðalög móti reynsluheim þeirra sem ferðast. Tölvuleikir eru þó ekki eini miðillinn sem hægt er að tengja við ferðahugtakið þar sem til dæmis bækur og kvikmyndir eiga vissa forsögu með hugtakinu. Með samanburði við aðra miðla er reynt að greina stöðu leikjamiðilsins þegar kemur að ferðalögum og jafnvel marka honum ákveðna sérstöðu. Sú sérstaða byggir þá helst á hugmyndinni um stafrænt rými sem gerir spilaranum kleift að taka þátt í mun eigindlegra ferðalagi en aðrir miðlar bjóða upp á. Þar með eru færð rök fyrir því að spilarinn geti upplifað sig sem hluta af hinum ýmsu skáldlegu veruleikum á annan hátt en í öðrum miðlum. Sú upplifun hefur þó ekki eingöngu áhrif á túlkun tölvuleikja sem stakra verka heldur getur haft áhrif á sjálfsmynd þeirra sem spila þá og tengsl þeirra við leiki utan spilunarinnar sjálfrar.

Að lokum inniheldur ritgerðin greiningardæmi sem ætlað er að renna stoðum undir þær kenningar sem koma þar fram. Þeim er ætlað að sýna fram á umræddar hugmyndir á forsendum ákveðinna leikja í stað þess að tala um þær almennt. Raundæmi af þessum toga rannsaka tengsl ferðalaga og tölvuleikja enn frekar og sýna fram á í verki hvernig hægt er að túlka leiki sem ferðalög.

Efnisyfirlit	
<b>Inngangur</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Tölvuleikir og túlkun</b> .....	<b>11</b>
<b>2. Tölvuleikjaspilun sem ferðalag</b> .....	<b>21</b>
2.1. <i>Ferðahugtakið</i> .....	22
2.2. <i>Staðir, rými og túlkun</i> .....	28
2.3. <i>Ferðast á milli miðla</i> .....	32
2.4. <i>Tvíverund tölvuleikjaferðalagsins</i> .....	39
2.5. <i>Spilarinn sem ferðalangur</i> .....	47
<b>3. Greiningardæmi</b> .....	<b>53</b>
3.1. <i>Journey sem ferðalag</i> .....	53
3.2. <i>Tetris sem ferðalag</i> .....	58
<b>Niðurlag</b> .....	<b>63</b>
<b>Heimildaskrá</b> .....	<b>65</b>



## Inngangur

Tölvuleikir eru í senn mjög ungur og mjög gamall miðill eftir því hvernig kosið er að skilgreina slíka leiki og tengsl þeirra við fyrirrennara sína. Ef litið er til að mynda á tölvuleiki sem afurð tölvutækninnar er í raun aðeins hægt að rekja sögu þeirra aftur til seinni hluta tuttugustu aldarinnar. Ef tölvuleikir eru hins vegar skoðaðir sem framhald á sögu hefðbundinna leikja nær tilurð þeirra líklega allt aftur til forsögulegra tíma. Það er sökum þess að maðurinn hefur að öllum líkindum leikið sér rétt eins og önnur dýr áður en siðmenningin kom til sögunnar.<sup>1</sup> Báðar þessar staðhæfingar hafa eitthvað til málanna að leggja en hvernig sem litið er á það markar tölvutæknin viss söguleg skil í þessu samhengi. Með henni var opnað fyrir nýja möguleika í leikjahönnun sem hafa ekki aðeins umbylt því hvernig við spilum leiki heldur einnig hvernig leiki við spilum. Þrátt fyrir nokkuð skýran tæknilegan greinarmun á tölvuleikjum og hefðbundnum leikjum er þó almennt gengið út frá vissum skyldleika þar á milli og tengja slík viðhorf viðtökusögu þeirra langt aftur í aldir.

Viðtökusaga tölvuleikja á sér því djúpar rætur líkt og saga margra annarra menningararfurða. Þrátt fyrir það hafa túlkunarvenjur í tengslum við leiki verið afar takmarkaðar í samanburði við miðla á borð við bækur eða kvikmyndir. Þetta sést á því að leikir hafa sögulega séð yfirleitt ekki verið túlkaðir í leit að einhverri merkingu eða öðru sem ætti að geta hreyft við spilaranum á markbæran hátt. Þvert á móti eru leikir gjarnan taldir vera lítið annað en óuppbyggileg tímaeyðsla sem afvegaleiðir spilara jafnvel frá því sem skiptir „raunverulega“ máli í lífinu. Kvikmyndagagnrýnandinn Roger Ebert hélt því til að mynda fram að tölvuleikir væru tímaþjófur og að tíminn sem leikir stælu væri betur til þess fallinn að auðga sig menningarlega, verða siðmenntaðari

---

<sup>1</sup> J. Huizinga, *Homo ludens: A study of the play-element in culture*, [þýðanda ekki getið], London: Routledge, 1949, bls. 1. Jafnvel þótt frjálsir leikir dýra væru ekki teknir inn í myndina þá eru til borðspil eins og *Konunglegur leikur Ur* frá um 2600 f.Kr. eða *Senat* sem fannst í Egyptalandi og er talið vera um það bil 900 árum eldri heimild um fornan leikjabúnað.



og þróa hæfileika sína til þess að hafa samúð með öðrum.<sup>2</sup> Hér má sjá mjög hefðbundna gagnrýni á tölvuleiki sem virðist nokkuð rótgróin, sérstaklega hjá þeirri kynslóð sem ólst ekki upp með slíkum leikjum. Gagnrýnin segir til um að spilarar ættu frekar að lesa góða bók eða fara út að hreyfa sig í stað þess að sitja á rassinum allan daginn og hraka bæði líkamlega og andlega. Slík gagnrýni er ennþá til staðar og er án efa uppbyggilegt að leikjaunnendur séu opnir fyrir þeim tilvikum sem hún gæti haft eitthvað til síns máls. Í það minnsta væri það ákjósanlegra heldur en að þeir leituðust við að verja málstað leikja í algjörrri og ógagnrýnni blindni.

Til að renna stoðum undir slíkan málstað er hins vegar enn mikilvægara að reyna að gera grein fyrir menningarlegu gildi leikja og því hvernig hægt er að nálgast þá á uppbyggilegan hátt. Það er í öllu falli líklegra til árangurs en það eitt að hvetja fólk til að vera á varðbergi fyrir mögulegum neikvæðum áhrifum þeirra. Með því að auka skilning okkar á tölvuleikjum er hægt að brjóta upp þessa neikvæðu og oftast en ekki óuppbyggilegu orðræðu í þágu dýpri og hlutlausari rannsókna á áhrifamiklum og vinsælum list- og afþreyingarmiðli. Nú þegar er skilningur okkar á leikjum í stanslausri

---

<sup>2</sup> Roger Ebert, „Why did the chicken cross the genders“, *Rogerebert.com*, 27. nóvember 2005, sótt 8. mars 2015 af <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>. Gildi leikja fyrir Ebert stendur og fellur með því hvort þeir séu þess verðir að kallast listform. List í þessum skilningi er talin hafa mannbætandi áhrif og má rekja slík viðhorf að hluta aftur til kenninga þýska heimspekingsins Friedrich Schillers eins og þær birtast í bréfum hans *Um fagurfræðilegt uppeldi mannsins* (1794). Þar fjallar Schiller um hlutverk listarinnar í andlegri göfgun mannsins, þar sem listin, eða hið fagurfræðilega, á að stuðla að andlegri menntun hans burtséð frá þeirri stöðu sem maðurinn skipar í samfélaginu. Þess konar list felur í sér möguleikann á hugrænni byltingu sem veitir manningnum frelsi á forsendum þeirrar fagurfræði sem honum hefur tekist að tileinka sér. Áherslan er lögð á sálarlíf einstaklingins og hvernig listin getur umbylt því til hins betra þar sem maðurinn er í rauninni ekki fullgerður í skilningi Schillers fyrr en hann hefur gengist við fagurfræðilegu hlutverki sínu. Í því hlutverki gengur maðurinn út frá samvirkni tveggja ólíkra hluta tilveru sinnar, annars vegar skynseminni og hins vegar tilfinningum sínum. Það sem sameinar þessi tvö öfl að mati Schillers er hin svokallaða leikhvöt. Leikhvötin temprar hráar tilfinningar mannsins, sem gætu einar og sér afvegaleitt hann, og stillir þeim saman við lögmál skynseminnar til þess að upphefja bæði þessi öfl á æðra plan. *Um fagurfræðilegt uppeldi mannsins*, Arthúr Björgvin Bollason og Þröstur Ásmundsson (þýð.), Reykjavík: Hið Íslenska bókmenntafélag, 2006, bls. 153. Þar með kemur maðurinn til móts við hæfileika sína og uppfyllir þau skilyrði sem gera hann raunverulega mennskan. Þrátt fyrir að Schiller leggi áherslu á leikhvötina væri langsótt að vilja tengja hana beint við tölvuleikjahefðina. Leikhvöt Schillers byggir frekar á gáskafullri blöndu tveggja hefðbundinna andstæðupara heldur en afstöðu til leikja sem menningarafurðar.

þróun jafnfætis því að miðillinn tekur örum breytingum á grundvelli tækniframfara, þróunar í leikjahönnun og breyttra væntinga spilara til leikja. Þrátt fyrir að túlkunarvenjur í tengslum við leiki hafi sögulega séð verið af skornum skammti eru viðurkenndir túlkunarmöguleikar miðilsins og þar með skilningur okkar á honum því fjölbreyttari en áður fyrir af einmitt þessari ástæðu, örum breytingum forms og viðtökuhefða. Leikir eru ekki lengur bara „leikir“, einangraður þáttur mannlífsins sem vísar bara í sjálfan sig, heldur höfða þeir nú til fólks í mun opnari samræðu við önnur menningarsvið.

Til að mynda hefur orðið algengt að tala um leiki sem frásagnir og tengir slík túlkun skilning okkar á miðlinum við aðra frásagnarmiðla svo sem bækur, kvikmyndir og myndasögur. Önnur möguleg túlkun á miðlinum er til dæmis að sjá leiki sem vettvang fyrir félagsleg samskipti og samfélög að hætti mannfræðinga.<sup>3</sup> Þannig verða ýmsir netleikir sérstaklega áhugaverðir þar sem þeir bjóða upp á fjölbreytta samskiptahætti í stafrænu umhverfi.<sup>4</sup> Hér mætti einnig nefna tilraunir til þess að finna samnefnara milli tölvuleikjaspilunar og leiklistar þrátt fyrir að sú umfjöllun hafi að

---

<sup>3</sup> Hér mætti nefna greinar eins og: Tom Boellstorff, „A ludicrous discipline? Ethnography and game studies“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 1/2006, bls. 29–35; Benjamin Burroughs, „Facebook and FarmVille: A digital ritual analysis of social gaming“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 3/2014, bls. 151–166; Jonathan Corliss, „Introduction: The social science study of video games“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 1/2011, bls. 3–16; Andrew Ee og Hichang Cho, „What makes an MMORPG leader? A social cognitive theory-based approach to understanding the formation of leadership capabilities in massively multiplayer online role-playing games“, *Eludamos: Journal for computer game culture*, 1/2012, bls. 25–37; Lina Eklund og Magnus Johansson, „Played and designed sociality in a massive multiplayer online game“, *Eludamos: Journal for computer game culture*, 1/2013, bls. 35–54; Deborah A. Fields og Yasmin B. Kafai, „Knowing and throwing mudballs, hearts, pies, and flowers: A connective ethnography of gaming practices“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 1/2010, bls. 88–115.

<sup>4</sup> Netleikir eru spilaðir á netinu eða staðarneti þar sem spilararnir deila leikheiminum og eiga í samskiptum á forsendum reglna og spilunarmöguleika. Í tengslum við mannfræðilegan áhuga eru það þó aðallega stóreflis fjölspilarahlutverkaleikir (e. *massive multiplayer online roleplaying games*) á borð við hinn geysivinsæla *World of Warcraft* (2004–), með 12 milljón áskrifendum dreift á milli ólíkra tölvuþjóna árið 2010 þegar leikurinn var hvað vinsælastur, sem hafa verið rannsakaðir. Sjá: „Number of World of Warcraft subscribers from 1st quarter 2005 to 4th quarter 2014 (in millions)“, *Statista*, 2015. Sótt 1. apríl 2015 af <http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>.

mestu leyti fallið undir hugmyndir um tölvuleiki sem frásagnir, í stað þess að dramaturgískar áherslur hafi fengið að njóta sín á eigin forsendum.<sup>5</sup> Þrátt fyrir aukna fjölbreytni er því marki þó engan veginn náð að opna fyrir umræðuna um skilning okkar á túlkunarmöguleikum leikja og tengslum þeirra við menninguna í heild. Í þessum skrifum er sú afstaða tekin að með því að gera grein fyrir tengslum leikja við ýmis önnur menningarsvið, svo ekki sé minnst á fræðilegt bakland þeirra, sé mögulegt að byggja á menningararfi ólíkra miðla og koma í veg fyrir að leikjafræðingar þurfi að finna upp hjólið aftur einir og óstuddir – það er að segja ef þeir vilja fá sem heildstæðasta mynd af leikjum í stað þess að takmarka sjónarhorn sitt við aðeins eina mögulega túlkun á miðlinum.<sup>6</sup>

Í anda þessarar hugmyndar miðar ritgerðin að því að þróa túlkunaraðferð fyrir leikjagreiningu sem getur bætt við fjölbreytileika skilnings fólks á miðlinum, varpað ljósi á hvernig leikir geta tengst öðrum menningarsviðum ásamt því að benda á hvernig hugmyndir þess um leiki eru ekki sjálfgefnar. Með túlkunaraðferð er átt við beitingu sértilgerðs túlkunarramma sem tekur mið af útvöldum stýriþáttum á forsendum viss túlkunarlykils. Þegar kosið er að hugsa um tölvuleiki sem frásagnir er til að mynda tekin ákvörðun um að túlka leiki í tengslum við skilning okkar á því hugtaki þar sem gildi frásagna eru yfirfærð og þróuð áfram eftir þörfum. Tölvuleikir sem frásagnir leitast því ekki aðeins við að greina og meta hvernig leikir segja sögur líkt og þekkt er í öðrum miðlum heldur einnig hvernig frásagnir taka á sig nýja mynd á grundvelli sérkenna leikjamiðilsins. Þannig ramma hugmyndir okkar um frásagnir slíka túlkun inn og móta

---

<sup>5</sup> Mikilvægustu bækurnar í þessu samhengi eru: Brenda Laurel, *Computers as theater*, Boston: Addison-Wesley, 1993 og Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, Cambridge: The MIT Press, 1997. Einnit mætti nefna doktorsritgerðina: Gonzalo Frasca, „Video games of the oppressed: Video games as a means for critical thinking and debate“, Georgia institute of technology, 2001.

<sup>6</sup> Fyrstu ár leikjafræðinnar einkenndust í raun af mikilli einangrunarhyggju þar sem reynt var að einangra þekkingafræðilegan ramma sviðsins við sérkenni leikja og var sjónarhorn fræðanna þar með takmarkað óþarflega.

skilning okkar án þess að túlkunin sé endilega takmörkuð við þegar viðtekur hugmyndir um túlkunarlykilinn, í þessu tilfalli frásagnir.

Að tengja leiki við frásagnir er þó eins og áður var sagt aðeins ein af mörgum mögulegum leiðum til þess að sjá hvernig túlkun leikja getur skarast við túlkunarmöguleika annarra miðla og menningarsviða. Til að rannsaka þessi tengsl enn frekar er þörf á því að hugsa út fyrir kassann og leita jafnvel á náðir menningarhefða sem gætu við fyrstu sýn virst óskyldar tölvuleikjum. Að þessu sinni hefur ferðahugtakið orðið fyrir valinu og er ætlunin með ritgerðinni að athuga hvernig það, ásamt fræðilegum hugmyndum um ferðalög, getur mótað eða haft áhrif á hvernig tölvuleikir eru túlkaðir.<sup>7</sup> Því er þó ekki endilega haldið fram að tölvuleikir séu eigindleg ferðalög heldur er ætlunin þess í stað að skoða hvernig má túlka þá sem slíka. Ferðahugtakinu verður því beitt sem túlkunarramma sem bæði mótar og stýrir nálgun þessarar rannsóknar á tölvuleikjamiðlinum.

Hér er því ekki haldið fram að ferðahugtakið ætti að vera skilið sem ríkjandi túlkunarramma ákveðinna leikja, líkt og vissir kimar greinafræðinnar (e. *genre studies*) myndu sækjast eftir að gera.<sup>8</sup> Hugmyndin er ekki sú að tölvuleikir séu í eðli sínu best skildir sem ferðalög heldur frekar að þeir búi yfir eiginleikum skyldum ferðalögum, sama hversu duldu eða smávægilegum, sem mögulegt er að draga upp á yfirborðið og greina sérstaklega. Með því að beina túlkun leikja í þennan ákveðna farveg er ætlunin að skoða tiltekna gerð merkingarmótunar ásamt mögulegri upplifun spilara og hvernig þeir mynda tengsl við leikheiminn. Slík túlkun kallar fram áður ókönnuð merkingarsvið tölvuleikja, upp að því marki sem hún skarast ekki á við aðrar viðurkenndar

---

<sup>7</sup> Annar möguleiki væri til dæmis að rannsaka tengslin milli tölvuleikjaspilunar og leiklistar á þann hátt að menningararfur leikhússins fengi að njóta sín sem uppspretta ákveðinnar túlkunar frekar en sem rök fyrir frásagnarlegu gildi tölvuleikja.

<sup>8</sup> Greinafræði hefur sögulega séð gjarnan leitast við að finna ríkjandi túlkunarramma ákveðinna verka til þess að flokka þau eftir hugmyndum um sameiginlegt eða sambærilegt eðli. Daniel Chandler, „An introduction to genre theory“, 1997, bls. 1, sótt 31. mars 2015 af [http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler\\_genre\\_theory.pdf](http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf).

túlkunaraðferðir og kynnir til sögunnar nýjar víddir í túlkun þeirra. Hér er þó ekki síður mikilvægt að gera grein fyrir því hvers vegna þróun nálgunar sem þessarar skiptir máli fyrir leikjafræðina og því er áherslan ekki eingöngu lögð á ferðalög og leikjaspilun heldur einnig túlkunarfræðilega samhengið sem slík túlkun stígur inn í.

Þrátt fyrir að aðrir túlkunarlyklar komi til greina býr ferðahugtakið yfir eiginleikum sem ekki er að finna annars staðar eða með hugtakanotkun af öðru tagi – auk þess sem athyglinni er beint að atriði sem er of sjaldan rætt, en það er hvernig leikir gera spilurum kleift að ferðast á áður óþekktan hátt. Þrátt fyrir að það væri viðeigandi að sjá slíka áherslu sem ákveðna jaðarnálgun mætti spá því að hún gæti fengið byr undir báða vængi í nánustu framtíð. Slíkur spádómur stendur þó og fellur með gæðum og vinsældum nýrrar sýndarveruleikataækni, á borð við Oculus rift eða Project Morpheus, sem miðar að því að láta spilaranum líða eins og hann sé staddur í leikheiminum.<sup>9</sup> Þannig getur verið að ferðahugtakið fái aukið vægi jafnfætis því að spilurum áskotnast ný leið til þess að ferðast um stafræna veruleika tölvuleikja.

Hér gætu einhverjir yppt öxlum og spurt sig hvernig í ósköpunum sé hægt að halda því fram að tölvuleikjaspilarar geti verið að ferðast þegar þeir liggja eins og slytti í sófanum með augun límd við tölvu- eða sjónvarpsskjáinn. Það sem ber fyrir augu þeirra er þar að auki lítið annað en tálsýn, blekkingarleikur ljóss og lita sem gabbar skynjun augans og telur því trú um tilvist annars, óraunverulegs heims. Hugmyndin um tölvuleikjaspilun sem ferðalag samþykkir hins vegar þennan ljósheim sem tilbúinn veruleika sem spilarinn getur átt í samskiptum við á sambærilegan hátt og ýmsar ferðahefðir gera ráð fyrir. Slík nálgun gerir ráð fyrir því að spilarinn geti nálgast leikheiminn sem markbæra upplifun líkt og búist er við að ferðalög móti reynslu þeirra

---

<sup>9</sup> Oculus Rift og Project Morpheus eru dæmi um nýjar gerðir sýndarveruleikahöfuðbúnaðar sem ætlað er að koma á markaðinn á næstunni. Tækin láta spilarann horfa beint inn í leikheiminn í stað þess að horft sé á skjá úr ákveðinni fjarlægð og er ætlunin með því að láta honum líða eins og hann sé í öðrum veruleika. Joel Johnson, „A new world, right in front of your face,“ *The New Yorker*, 3. júlí 2013, sótt 17. maí 2015 af <http://www.newyorker.com/tech/elements/a-new-world-right-in-front-of-your-face>.

sem ferðast. Reynist þetta rétt bjóða tölvuleikir oftast en ekki upp á ævintýralega heima til þess að kanna og ferðast um á áhugaverðan hátt.

Hér verður þó ekki lögð áhersla á hvernig skoða má tölvuleiki sem nýjan vettvang fyrir ferðalög eða sem nýjan faramáta. Þess í stað verður sýnt fram á hvernig þeir geta tengst ferðalögum sem menningararfi hvað varðar túlkun, skilning og menningarlegt vægi. Sögulega séð hafa ferðalög verið mjög margbreytileg en þó oftast en ekki bundin vissri forréttindastöðu þar sem það getur verið bæði dýrt og erfitt að ferðast. Ávinningurinn getur þó verið mikill þar sem ferðalangurinn er gjarnan talinn snúa aftur heim reynslunni ríkari. Með því að beita ferðahugtakinu í tengslum við tölvuleiki er því visst kennivald fengið að láni þar sem ferðalög eru viðurkenndara athæfi en spilun leikja, hvort sem ætlunin með þeim er dægradvöl eða upplifun framandi menningarheima. Beiting hugtaksins hér er því, þrátt fyrir að vera ætluð sem fræðileg nálgun, í einhverjum skilningi pólitísk þar sem hún upphefur hina hefðbundnu hugmynd um leikjaspilarann með því að líkja honum við ferðalang. Þar með er spilarinn ekki lengur fastur í sófanum heldur umbreytist hann í stafrænan landkönnuð sem ferðast til framandi heima, þótt hann sé tiltölulega hreyfingarlaus líkamlega á meðan á ferðinni stendur.

Vert er að nefna að þessi ritgerð gerir ekki tilkall til þess að hafa fundið upp á því að líkja leikjum við ferðalög þar sem sú hugmynd hefur lengi vel verið til staðar sem höfundarlaus sameign leikjaspilara, enda í grunninn mjög einföld. Með því að spila leiki hafa spilarar getað ímyndað sér að þeir séu að ferðast um leikheiminn og hafa tölvuleikir gjarnan auglýst þennan möguleika sérstaklega.<sup>10</sup> Því er ekkert einstaklega

---

<sup>10</sup> Á bakhliðinni á hulstrinu fyrir leikinn *Riven: The sequel to myst* (1997) er spilaranum boðið að „stíga inn í lygilega fallegan heim“ leiksins. Cyan, *Riven: The sequel to myst*, Red Orb Entertainment, 1997, bakhlið. Í sama anda bauð *The elder scrolls III: Daggerfall* (1996) spilaranum að „snúa aftur til heimsins Tamriel“ sem hann átti að þekkja úr fyrri innleggjum í seríunni. Bethesda Softworks, *The elder scrolls III: Daggerfall*, Bethesda Softworks, 1996, bakhlið. Þetta virðist vera algeng orðræða í auglýsingum fyrir tölvuleiki og þá sérstaklega í leikjum sem taldir eru skarta áhugaverðum leikheimi. Orðræða sem þessi er

frumlegt við það eitt og sér að draga línu þarna á milli þó það hafi hingað til ekki verið gert að neinu ráði í samhengi fræðanna.<sup>11</sup> Það sem þessi ritgerð gerir hins vegar tilkall til að gera er að útskýra þessa hugmynd nánar í tengslum við fræðilega notkun ferðahugtaksins svo mögulegt sé að leggja grunninn að túlkunaraðferð um tölvuleikjaspilun sem ferðalag.

Í fyrsta kafla ritgerðarinnar verður fjallað um stöðu tölvuleikja og túlkunar og farið ögn nánar í hvernig túlkunarvenjur í tengslum við leiki hafa verið takmarkaðar í samanburði við aðra miðla. Sýnt verður fram á hvernig þetta byrjar að breytast með tilkomu tölvuleikja þar sem nýjar túlkunarhefðir fara að gera vart við sig. Það er þá helst hugmyndin um tölvuleiki sem frásagnir sem hlýtur visst fylgi, þrátt fyrir að henni hafi verið mætt með vissri mótspyrnu sem afneitaði frásagnarlegum gildum og einblíndi á sérkenni leikjamiðilsins. Þetta rof er endurspeglað í fræðilegri umræðu um leiki þar sem fræðimenn skiptust upp í hópa eftir því hvort þeir kusu að fjalla um leiki sem leiki, reglakerfi og spilunarmöguleika, eða sem frásagnir. Nú í seinni tíð er spurningin hvort leikir segi sögur ennþá ein af grundvallarspurningum leikjafræðanna en hins vegar hefur þó nokkuð bæst í hópinn hvað varðar þverfaglegan túlkunarramma sviðsins. Þar sem hugmyndin um tölvuleiki sem ferðalag stígur inn í þetta sögulega samhengi er þörf á því að gera því viss skil. Þannig er mögulegt að meta hvað hún á sameiginlegt og hvað sker hana úr hópi annarra nálgana, auk þess að kynna til sögunnar nokkur hugtök sem munu nýtast í framhaldinu.

---

þó ekki afmörkuð við tölvuleiki heldur má sjá dæmi um hana í bæði bókmenntum og kvikmyndum, þá sérstaklega í tengslum við fantasíur og vísindaskáldskap.

<sup>11</sup> Þó að ferðahugtakið hafi ekki verið tekið sérstaklega fyrir áður hafa verið gerðar nokkrar tilraunir til þess að fjalla um skylt efni. Hér má nefna greinar eins og: Kiri Miller, „The accidental carjack: Ethnography, gameworld tourism, and Grand theft auto“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2008, eða: Nathaniel Poor, „Digital elves as a racial other in video games: Acknowledgements and avoidances“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 5/2012, bls. 87–105. Millers dregur línur milli leikjaspilunar, túrisma og þjóðfræði þar sem túrismi er hvað tengdastur ferðahugtakinu. Poor veltir á hinn bóginn fyrir sér „öðrun“ álfa í tölvuleikjum og byggir þar með á hugmyndum sem tengjast ferðalögum og árekstrum milli ólíkra menningarheima, þegar ferðalangar ganga þvert á hugmyndafræðileg landamæri.

Í öðrum kafla er fjallað um tölvuleikjaspilun sem ferðalag. Ferðahugtakið er skilgreint og hugmyndin um rými gerð að einni af grunnkröfum þess að ferðalag sé mögulegt. Sýnt verður fram á hvernig ferðahugtakið hefur ákveðnar túlkunarfræðilegar áherslur, sérstaklega hvað varðar auga fyrir ólíkindum, sem eru komnar til vegna þeirra samninga sem eiga sér stað í samræðu milli þeirra staða sem ferðast er á milli. Í samanburði við hugmyndina um rými, sem er gjarnan talin þvervísindaleg, hefur staðarhugtakið ekki verið kennt mikið við leikjarannsóknir, og er það líklega sökum túlkunarfræðilegrar virkni þess sem myndi gera ráð fyrir því að leikheimar geti verið hlaðnir merkingu. Þrátt fyrir að það brjóti í bága við sögulegt andóf gegn túlkun leikja verður því reynt að gera staðarhugtakinu nokkur skil og verður það gert í tengslum við rýmishugtakið þar sem blanda þessara tveggja hugtaka er ómissandi fyrir hugmyndina um tölvuleikjaspilun sem ferðalag.

Þar næst verður litið til þess hvernig hugmyndir um ferðalög hafa ólíka virkni á milli miðla og hvernig tölvuleikir hafa vissa sérstöðu þar á meðal. Ástæðan er sú að bækur og kvikmyndir leyfa fólki ef til vill að ferðast á vissan hátt en tölvuleikir gera spilaranum kleift að ferðast í mun eigindlegri skilningi á grundvelli stafræns rýmis í leikheiminum. Með því að gera grein fyrir ólíkum birtingarmyndum rýmis á milli miðla er því stigið skref í áttina að því að útskýra ólíkar nálganir þeirra á ferðalög. Hér er mikilvægt að benda á að því er ekki haldið fram að tölvuleikir séu einstakir hvað varðar möguleg tengsl þeirra við ferðahugtakið heldur aðeins að þeir skipi ákveðna sérstöðu í samhengi miðla. Út frá kenningum í ferða- og túristafræði verður sýnt fram á hvernig nýlegar kröfur um líkamlega upplifun á ferðalögum bæði aðskilja ferðalög í tölvuleikjum frá ferðalögum í raunheimi sem og marka þeim sérstöðu í tengslum við aðra miðla. Það er sökum þess að þrátt fyrir að leikir bjóði ekki upp á líkamlegar upplifanir þá gera þeir spilurum kleift að framkvæma vissar aðgerðir sem fylgja þeim. Tölvuleikir bjóða spilaranum því ekki aðeins upp á að vera og sjá heldur einnig að framkvæma aðgerðir sem geta litað ferðaupplifun hans.



Þó er spurning hver það er sem ferðast, spilarinn sjálfur eða tákngervingur (e. *avatar*) hans í leiknum. Færð verða rök fyrir því að með notkun ferðahugtaksins sé hægt að komast hjá því að velja hér á milli og að ferðalag spilarans geti átt sér stað bæði innan og utan leiksins. Með því að upplifa sig sem hluta af leikheiminum getur spilarinn gefið honum merkingu með tilvist sinni og aðgerðum sem er erfitt að framkalla án vísana í ferðahugtakið. Ferðafræðileg túlkun er þó ekki takmörkuð við hluti innan leiksins heldur teygir hún sig út fyrir ramma spilunarinnar. Áhrif spilunar sem ferðalags geta verið langvinnandi þáttur í margslungu félagslegu fyrirbæri frekar en einfaldlega tímabundin afþreying. Hinir ýmsu minjagripir, jafnt raunverulegir og stafrænir, geta verið hluti af þessu ferli sem felst í því að spilarinn skilgreinir sig sem ferðalang, eða sem vissa gerð spilara, fyrir sjálfum sér og/eða öðrum. Þessi sjálfsmótun spilarans getur þó ekki aðeins haft áhrif á skilning hans á einstaka leikjum heldur einnig á það hvernig hann kysir að spila þá. Túlkun í þessum skilningi hefur bein áhrif á spilun leikjanna sjálfra frekar en einfaldlega hvernig þeir mynda merkingu.

Þriðji kafli inniheldur svo að lokum greiningardæmi sem ætlað er að renna stoðum undir þær kenningar sem ritgerðin setur fram. Þeim er ætlað að sýna fram á umræddar hugmyndir á forsendum ákveðinna leikja í stað þess að tala aðallega um þær almennt. Raundæmi af þessum toga rannsaka tengsl ferðalaga og tölvuleikja enn frekar og sýna fram á í verki hvernig hægt er að túlka leiki sem ferðalög. Leikirnir tveir sem hafa orðið fyrir valinu eru *Journey* (2012) og *Tetris* (1984) og er þeim ætlað að standa fyrir þær kenningar sem eru settar fram í ritgerðinni á ólíkan hátt. Leikirnir eru þar að auki valdir sem mis langsótt túlkunardæmi í tilraun til þess að sýna fram á notagildi túlkunaraðferðarinnar, hvort sem um veik eða sterk dæmi sé að ræða. Þar með er ýjað að því að túlkunaraðferð sem dregur tengsl á milli tölvuleikja og ferðalaga geti átt við um svo gott sem alla leiki, jafnvel þótt hún sé mis viðeigandi.

## 1. Tölvuleikir og túlkun

Áður en hægt er að fjalla um tölvuleiki sem ferðalög er þörf á að gera grein fyrir því samhengi sem slík túlkun gengur inn í. Eins og áður var sagt hefur ekki verið mikil hefð fyrir því að túlka leiki sérstaklega í samanburði við aðra viðurkenndari miðla eins og til dæmis bækur eða kvikmyndir. Svo virðist sem fólk hafi gengið að leikjum sem vísun án þess að velta mögulegri merkingu þeirra fyrir sér að neinu ráði. Sögulega séð hafa tilraunir til þess að rannsaka leiki þar að auki verið mjög takmarkaðar en þar má þó nefna fræðiritið *Homo Ludens* (1949) eftir Johan Huizinga sem stendur í sögulegu ljósi sem fyrsta mikilvæga framlagið til fræðanna. Ritið, sem tekur mannfræðilega afstöðu til leikja og gerir þá að forsendu allrar menningar, kom þó ekki út fyrr en um miðja tuttugustu öldina.<sup>12</sup> Hér ber einnig að nefna *Les jeux et les hommes* eftir Roger Caillois sem kom út árið 1958 og gerði tilraun til þess að flokka ólíkar gerðir leikja. Útgáfutími þessara rita væru ef til vill ekki í frásögur færandi nema fyrir sakir sögulegra róta leikja sem hefðu getað orðið tilefni til meiri fræðilegs áhuga mun fyrr. Þar sem sá áhugi kviknar ekki fyrr en í seinni tíð hefur lítið verið fjallað um leiki í aldanna rás þrátt fyrir að þeir hafi í rauninni fylgt mannum frá öröfi alda.

Leikir hafa þó vitaskuld haft einhverju hlutverki að gegna í gegnum tíðina þrátt fyrir að mögulegri merkingu þeirra hafi ekki verið gert hátt undir höfði. Forngríski sagnaritarinn Heródotus getur þess til að mynda í söguriti sínu að Lydíumenn til forna áttu að hafa nýtt sér leiki og spil til þess að bægja sér frá hungurdauða. Þar var fyrirkomulaginu þannig háttað að menn borðuðu annan hvern dag en spiluðu spil og léku sér hinn daginn til þess að lina hungurtilfinninguna. Þannig tókst þeim að gleyma

---

<sup>12</sup> Huizinga vildi leggja áherslu á hvernig menning í heild sinni væri lituð af því hvernig maðurinn leikur sér frekar en hvernig sjá má leiki sem undirflokk menningar. Þetta kristallast í því hvernig Huizinga barðist endurtekið fyrir því að enskur undirtitill bókar hans væri „The play element of culture“, eða „leikjapáttur menningarinnar“ frekar en „The play element „in“ culture“, sem þýða mætti sem „þáttur leikja í menningunni.“ J. Huizinga, *Homo ludens: A study of the play-element in culture*, blaðsíðatal ekki gefið upp.

því um stund að þeir væru að svelta og svona á þetta að hafa gengið í heil átján ár án þess að þeir misstu vonina.<sup>13</sup> Hér er það þó ekki vafasamt sannleiksgildi þessa texta sem sagnfræðilegrar heimildar sem skiptir máli heldur frekar það sögulega viðhorf til leikja sem textinn endurspeglar. Í skilningi hans voru leikir nefnilega tæki eða aðferð til þess að gleyma, lauflett tímaeyðsla sem var jafn ánægjuleg og hún var merkingarlaus.

„Brauðleikar“ Rómverja eins og þeir birtast í skrifum latneska háðkálðsins Juvenals eru annað dæmi um viðhorf til leikja sem leggja út af gefnu merkingarleysi þeirra þótt það sé gert undir ögn öðrum formerkjum.<sup>14</sup> Í skilningi Juvenals voru leikir eins og þekktust í hringleikahúsinu í Róm, auk brauðmetisins sem sefaði almúgann, tæki til þess að stjórna borgurunum og halda þeim góðum á meðan valdhafarnir fengu sínu framgengt.<sup>15</sup> Hér voru leikir því ekki einungis túlkaðir sem merkingarlausir heldur beinlínis skaðlegir fyrir dyggðsamlega framþróun samfélagsins í heild sinni. Það er sökum þess að þeir afvegaleiddu almúgann frá borgaralegum skyldum sínum og mætti líkja þessum áhyggjum Juvenals við gagnrýni Eberts á tölvuleiki sem rædd var í innganginum.

Af þessum dæmum má sjá að viðtökusaga leikja, hvort sem þeir eru taldir til bjargar eða böls, einkennist að einhverju leyti af hugmyndum um leiki sem skemmtilega tímaeyðslu sem skilur lítið sem ekkert eftir sig. Þetta er þó vissulega ákveðin einföldun og ekki er hægt að gera henni sanngjörn skil í svo stuttu máli jafnvel þótt viðtökusaga leikja sé ef til vill ögn fátæklegari en viðtökusaga bókmennta eða leiklistar. Það er hins vegar vandaverk að lengja umfjöllunina þar sem viðtökusaga leikja er ekki næstum því jafn vel skrásett og saga margra annarra miðla. Því er hún í rauninni verðugt rannsóknarefni í sjálfu sér þótt hún sé ekki beint viðfangsefni þessarar ritgerðar.

---

<sup>13</sup> Heródotus, *Rannsóknir: Ietopiai/Heródotus frá Halíkarnassus*, Stefán Steinsson (þýð.), Reykjavík, Mál og menning, 2013, bls. 44—45.

<sup>14</sup> „Brauðleikar“ er þýðing á latneska orðasambandinu: „panem et circenses“, sem þýðir í raun „brauð og sirkusar“.

<sup>15</sup> Lewis Evans, *The satires of Juvenal, Persius, Sulpicia and Lucilius*, London: Bohn, 1860, bls. 107.

Leikir og/eða íþróttir fyrirfinnast í nær öllum þekktum menningarheimum á hvaða tímabili sem er. Færni í vissum leikjum hefur þar að auki getað orðið fólki til framdráttar þar sem það fékk tækifæri til þess að sýna fram á líkamlega eða andlega yfirburði sína á einhverju sviði. Líkt og með hringleikahúsið í Róm gátu leikir jafnvel verið nokkuð miðlægir í samfélaginu og mætti líkja félagslegu hlutverki þeirra þar við leikhús Forngríkklands, sem sameinaði fólkið yfir leikritum manna á borð við Æskilos, Sófókles og Evripídes. Höfundar hinna ýmsu leikja hafa þó að mestu fallið í gleymsku, ef til vill sökum þess að almenn viðhorf til leikja gera ekki ráð fyrir þeim sem hugverkum á borð við leikrit forngrísku harmleikjaskáldanna.<sup>16</sup> Enn er margt ósagt og óvitað um viðtökusögu leikja en þögnin talar þó sínu máli um skort á almennum vangaveltum um merkingu þeirra í mannkynssögunni.

Með tilkomu tölvuleikja var þessi þögn að vissu leyti rofin þar sem tölvuleikir voru taldir sýna fram á áður ókannaða möguleika í leikjahönnun sem vert var að gera grein fyrir. Þar að auki urðu tölvuleikir til þess að þörf var á því að endurmeta menningarlega stöðu leikja þar sem fleiri fóru að spila leiki og á annan hátt. Nýjar gerðir leikja ásamt auknum vinsældum þeirra ýttu því undir þann fræðilega áhuga á tölvuleikjum sem kom fram rétt fyrir síðustu aldamót. Mikilvægast var þó án efa að krakkarnir sem höfðu spilað leiki á unga aldri voru nú vaxnir úr grasi og farnir að sinna fræðistörfum, enn með logandi áhuga á þessu fyrirbæri sem þeir kynntust í æsku.

---

<sup>16</sup> Þetta endurpeglar einnig eða hefur ýtt undir hugmyndina um að leikir séu í stanslausri þróun frekar en ákveðnir fastar. Allir geta breytt þeim og er algengt að endursamið sé um reglur vissra leikja eftir þörfum eða geðþótta þeirra sem spila og sést þetta líklega best á frjálsum leikjum barna. Caillois gerði þó greinarmun á annars vegar „páida-leikjum“, frjálsum og breytilegum, og hins vegar „ludus-leikjum“, sem höfðu óbreytanlegar reglur sem skilgreindu um hvaða leik var að ræða. Roger Caillois, *Man, play and games*, Meyer Barash (þýð.), Urbana: University of Illinois Press, 2001, bls. 27–34. Þrátt fyrir að hægt sé að færa rök fyrir því að ludus-leikir séu ákveðinn fasti, eins og til dæmis tölvuleikir, virðist vera almennara samþykki fyrir að hægt sé að betrumbæta þá í samanburði við bækur eða kvikmyndir. Þegar leikir á borð við *Kingdom hearts* (2002) eru „uppfærðir“, grafíkinni og stýrikerfinu breytt, hlýtur það ekki jafn áberandi gagnrýni og til dæmis þegar upprunalegu *Star wars*-myndirnar voru endurunnar og auka tæknibrellum bætt við. Hvað þá ef einhver myndi setjast niður og ætla sér að „lagfæra“ lyklatríði í einhverjum mikilsmetnum heimsbókmenntum.

Fræðilegar nálganir einkenndust strax af vissu rofi í túlkun fræðimanna á leikjamiðlinum.<sup>17</sup> Þar voru aðallega skiptar skoðanir um hvort tölvuleiki beri að rannsaka á forsendum sérkenna þeirra, reglukerfa og spilunar svo dæmi séu nefnd, eða því sem þeir áttu sameiginlegt með öðrum miðlum – og var frásagnarhugtakið í farabroddi slíkra nálgana. Spurningin um hvort leikir segðu sögur eða ekki var því í rauninni fyrsta túlkunarfræðilega vandamál leikjafræðinnar þar sem reynt var að skera úr um hvernig best væri að skilja leiki og tengsl þeirra við önnur menningarsvið.<sup>18</sup> Hér er ekki ætlunin að rekja sögu þessa ágreinings í löngu máli heldur rétt aðeins að gera henni skil. Þar með verður mögulegt að staðsetja hugmyndina um tölvuleikjaspilun sem ferðalag innan stærra samhengis skilnings okkar á leikjum, auk þess að kynna til sögunnar nokkur mikilvæg hugtök sem ætlunin er að byggja á í framhaldinu.

Fylkingarnar sem þarna tókust á voru kenndar við frásagnarsinna (e. *narratologists*) annars vegar og spilunarsinna (e. *ludologists*) hins vegar.<sup>19</sup> Frásagnarsinnar litu í grófum dráttum á tölvuleiki sem frásagnarmiðil á borð við bækur

---

<sup>17</sup> James Newman, *Videogames*, New York: Routledge, 2004, bls. 91.

<sup>18</sup> Um þetta er fjallað í: Björn Þór Vilhjálmsson og Nökkvi Jarl Bjarnason, „Frásögn eða formgerð? Tölvuleikir, leikjamening og umbrot nýrrar fræðigreinar“, *Ritið: Tímarit Hugvísindastofnunar*, 3/2014, bls. 7–56. Hér ber að nefna að umfjöllun þessarar ritgerðar um hvort leikir segji sögur skarast að einhverju leyti á við efni greinarinnar þar sem teft er fram grundvallar spurningum sem snúa að túlkun tölvuleikja. Þrátt fyrir það mætti segja að þeim spurningum sé svarað með öðrum hætti hér, ekki í andstöðu við þau viðhorf sem endurspegluð eru í greininni heldur frekar í ljósi viðfangsefnis ritgerðarinnar.

<sup>19</sup> Um þetta er einnig rætt í grein Björns og höfundar, „Frásögn eða formgerð“, bls. 14. Draga má saman þau hugmyndalegu og hugtakalegu vandkvæði sem birtast í íslensku þýðingunni á „ludologist“ sem „spilunarsinni“. Í raun væri „leikjasinni“ nákvæmari þýðing sem myndi mögulega varðveita betur hversu altæk áhersla þeirra var þegar kom að leikjum. Á ensku er ekki erfitt að greina á milli „game studies“ sem fræðigreinar og „ludology“ sem vissrar fræðistefnu en með því að tala um „leikjafræði“ og „leikjahyggju“ á íslensku er þessi mikilvægi merkingarmunur að vissu leyti glataður. Í tengslum við þýðinguna á „narratologist“ sem „frásagnarsinni“ í staðinn fyrir „frásagnarfræðingur“ mætti hér bæta við að farin hefur verið sú leið að reyna að leiðrétta þetta misnefni sem á rætur að rekja til ensku. Eins og Gonzalo Frasca hefur bent á voru hinir svokölluðu „narratologist-ar“ sjaldnast með bakgrunn í frásagnarfræði og einkennist viðmót þeirra til frásagnarhugtaksins í leikjagreiningu frekar af því að þeir voru hlynntir því heldur en sérfróðir um það. Gonzalo Frasca, „Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place“, *Ludology.org*, 2003, byggt á erindi á DiGRA málþingi 2003, bls. 2, sótt 26. desember 2014 af [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf).

og kvikmyndir og vildu styðjast við greiningaraðferðir sem áttu rætur að rekja til annarra fræðigreina, ekki síst bókmennta- og kvikmyndafræða. Spilunarsinnar vildu á hinn bóginn rannsaka leiki á forsendum sem voru skilgreindar út frá miðlinum „sjálfum“ eða „eigindum“ hans. Þeir héldu því fram að þörf væri á nýjum aðferðum og hugtökum sem væru sérsniðin að leikjamiðlinum og tóku því virka afstöðu gegn nálgunum sem þeim fannst vera utanaðkomandi. Samkvæmt þeim var í rauninni varhugavert að nálgast tölvuleiki á forsendum annarra miðlunaraðferða líkt og þeir sökuðu frásagnarsinna um að gera. Slíkum nálgunum var jafnvel líkt við siðlausa nýlendustefnu Vesturlanda á sínum tíma þar sem lítil virðing var borin fyrir innfæddum menningarheimum þeirra landa sem verið var að taka yfir.<sup>20</sup>

Á sama hátt óttuðust spilunarsinnar að frásagnarsinnar myndu reyna að eigna sér tölvuleiki sem fræðilegt viðfangsefni á forsendum sem þeir töldu tölvuleikjum framandi. Danski leikjafræðingurinn og spilunarsinninn Jesper Juul vildi rekja þessar tilhneigingar frásagnarsinna til ákveðins frásagnarblætis sem fælist í því að allt væri skilið sem frásögn og að hugsunarferli mannsins væru að vissu leyti ofurseld því að túlka allt sem sögur.<sup>21</sup> Í þessum skilningi er enginn miðill, eða form, undanskilinn frásagnarhugtakinu þar sem maðurinn getur sagt sögur um reynslu sína sama hver upprunalega miðlunaraðferðin var. Juul andmælti þessu sjónarmiði með því að segja að þrátt fyrir að það sé mögulegt að setja eitthvað fram sem frásögn þýði það ekki endilega að um frásögn sé að ræða í raun og veru eða að viðfangsefnið sé best skilið sem frásögn.<sup>22</sup>

Það er vissulega rétt að frásagnarhugtakið er ekki alltaf uppbyggilegt sem

---

<sup>20</sup> Espen Aarseth, „Computer game studies, year one“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2001, án blaðsíðutals.

<sup>21</sup> Í þessum anda hélt franskur sálfræðingurinn Pierre Janet því fram að „frásögn hafi skapað mannkynið“. Vitnað eftir: Michel de Certeau, *The practice of everyday life*, Steven Rendall (þýð.), Berkley: University of California Press, 1988, bls. 115.

<sup>22</sup> Jesper Juul, „Games telling stories?“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2001, án blaðsíðutals.

greiningartæki þar sem það getur varpað skugga á aðra áhugaverða þætti.

Undirliggjandi í andmælum Juuls eru þó líka pólitískar hugmyndir um grunneðlismun á leikjum og frásögnum sem var ætlað að skapa leikjum ákveðna sérstöðu og marka þeim þar með svæði innan fræðaheimsins. Caillois aðhylltist til að mynda þá skoðun að leikir væru annað hvort reglur eða skáldskapur og að þessir tveir eiginleikar gætu ekki farið saman.<sup>23</sup> Juul tekur undir þetta sjónarmið í meistararitgerð sinni, sem er víðlesin innan leikjafræðinnar, þar sem hann heldur því fram að leikir og sögur séu tvö ólík fyrirbæri sem útiloki oft hvort annað.<sup>24</sup>

Ein af ástæðunum fyrir því er að gagnvirkni leikja ásamt ólínulegri formgerð þeirra er talin ógna hefðbundnum hugmyndum um frásagnir og kennivald höfundarins er sú, að þessir eiginleikar auka áhrifavald spilarans og brjóta þar með upp fasta uppröðun frásagna eins og þær eru skildar sem markbær hugverk höfundar sem vert er að túlka. Hér er ekki ætlunin að skera úr um hvort frásagnir og leikir séu ósamrýmanleg fyrirbæri eða ekki. Það sem skiptir máli hér er grundvallaraðgreiningin á milli frásagna og leikja sem túlkunaraðferða með tilliti til línuleika og frelsis spilarans til þess að stjórna hvert ferðinni er heitið. Þar gerir frásagnarleg túlkun ráð fyrir einhverskonar röklegri og fastri framvindu á meðan spilunarsinnar fagna merkingarleysinu sem felst í frelsi spilunarinnar.

Þrátt fyrir þetta snerist ágreiningur spilunar- og frásagnarsinna ekki eingöngu um tilvist eða einkenni eiginlegrar sögufléttu í tilteknum leikjum heldur var bitbeinið djúpstæðara og snerti á túlkunar- og viðtökuferlinu sem liggur frásögnum til grundvallar. Það var með öðrum orðum spurt hvort það væri yfirleitt æskilegt eða

---

<sup>23</sup> Caillois notar reyndar hugtakið „make-believe“, eða „þykjustuleikur“ frekar en frásögn, en að veði er sama tákfræðilega vídd og fólst í frásagnarhugtakinu innan leikjafræðinnar. Roger Caillois, *Man, play and games*, bls. 9.

<sup>24</sup> Jesper Juul, „A clash between game and narrative: A thesis on computer games and interactive fiction“, meistararitgerð við Kaupmannahafnarháskóla, 1999, bls. 1, sótt 26. mars 2015 af <https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>.

mögulegt að beita túlkunarhugtakinu á einstaka þætti „innan“ leikja. Þannig tengist frásagnarhugtakið innan leikjafræðinnar ekki aðeins hefðbundnum skilningi á söguþræði heldur einnig vangaveltum um virkni tákna og hvernig merking er framkölluð í textum. Að veði var því í raun öll táknafræðileg vídd leikja sem og tengsl þeirra við félagslegan og sögulegan veruleika.

Spilunarsinnar litu svo á að sögur eða tákni í leikjum væru tilfallandi og útskiptanleg í samanburði við reglakerfin sem lágu spiluninni sjálfri til grundvallar. Til að útskýra þetta nánar vitnaði norskri fræðimaðurinn Espen Aarseth, einn af þeim fyrstu til þess að setja fram fræðilega kenningu um eðli tölvuleikja, í Juul um að þótt frásagnarrámanum í skák væri breytt þá myndi leikurinn sjálfur haldast óbreyttur.<sup>25</sup> Juul vildi halda því fram að hægt væri að skipta hefðbundnu skákmönnunum út fyrir til dæmis Simpson-fjölskylduna og það væri ennþá um sama leikinn að ræða.<sup>26</sup> Þetta dæmi á að sýna fram á að sagan í leikjum sé tilfallandi og ætti því ekki að vera viðfangsefni leikjafræðinga. Á forsendum þessarar fagurfræði eru leikir spilaðir til þess að takast á við reglur þeirra en ekki til þess að upplifa framsetningu neins konar söguviðs.

Þróun tölvuleikja hefur þó sýnt fram á möguleika á mikilli fjölbreytni í framsetningu ólíkra viðfangsefna og er sú framsetning þar að auki yfirleitt langt frá því að vera afstrakt í sama skilningi og skák. Spilunarsinnar byggja margar af kenningum sínum á eldri tölvuleikjum sem voru yfirleitt meira afstrakt en leikir nú til dags, í það minnsta í myndrænum skilningi. Tengslin milli söguviðs og spilunar voru því ekki jafn

---

<sup>25</sup> Ferdinand de Saussure notaði sömu rök til þess að sýna fram á eðli tungumála. Ferdinand de Saussure, *Course in general linguistics*, Roy Harris (þýð.), London: Duckworth, 1990, bls. 23.

<sup>26</sup> Espen Aarseth, „Genre trouble“, *Electronic book review*, 2004, sótt 25. mars 2015 af <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>. Á svipaðan hátt hefur leikjafræðingurinn Markku Eskelinen haldið því fram að það kasti enginn bolta og búist svo við því að hann fari að segja sögur. Þetta viðhorf Eskelínens segir til um að sögur í leikjum séu ekkert nema „óáhugavert skraut“ eða „gjafapappír“ sem byrgir okkur sýn á það sem leikir hafa raunverulega upp á að bjóða. Markku Eskelinen, „The gaming situation“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2001, án blaðsíðutals, sótt 25. mars 2015 af <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.



augljós, ekki frekar en þau voru í mörgum hefðbundnum leikjum. Ef rannsóknir á tölvuleikjum takmarka sig við vissa gerð leikja á þennan hátt er hins vegar næstum gefið að þær fari á mis við stærra samhengi þeirra. Því er varhugavert að notast við leik eins og skák, sem er nær eingöngu afstrakt, sem grundvöll fyrir heildstæðri kenningu um tölvuleiki. Það gefur til að mynda auga leið að frásagnarráttar nýlegri tölvuleikja, sem bjóða spilaranum upp á mun fjölbreyttari spilunarmöguleika með margslungnari tilvísunum í önnur menningarsvið, hafa allt öðruvísi áhrif á túlkun þeirra en stirðar hreyfingar taflmannanna og lauslegar tengingar þeirra við úrelt þjóðskipulag miðalda.

Ólíkt spilunarsinum gera frásagnarsinnar þó ráð fyrir því að leikir geti og eigi að hafa merkingu og að þeir ættu markvisst að stefna að því að verða „frásagnarlegri“. Í bók sinni *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (1997) fjallar leikjafræðingurinn og frásagnarsinninn Janet H. Murray til að mynda um meinta framtíð frásagna í tölvuleikjum. Kenning Murray lýsir framtíð leikja sem sýndarveruleika í anda sýndarveruleikapallsins (e. *holodeck*) í Star Trek-heiminum, þar sem hægt er að sökkva sér ofan í leikinn, taka beinan þátt í frásögn hans og hafa áhrif á framvindu söguþráðarins á náttúrulegan og merkingarbæran hátt. Eitt af hugtökunum sem Murray leggur út af er „innlifunin“ (e. *immersion*) sem felst í því að spilararnir gleymi sér hálfpartinn, ef ekki algjörlega, við spilunina þar sem raunheimsskynjun þeirra vikur fyrir upplifun hins skáldaða veruleika.<sup>27</sup> Innlifunin felur því í sér að spilarinn taki mark á merkingu innan leiksins og myndi tengsl við hann með því að upplifa sig sem hluta af honum.

Spilunarsinnar myndu þó ekki samþykkja þessa útfærslu á innlifunarhugtakinu þótt innlifun sem þessi hafi lengi vel verið eftirsótt af leikjaspilurum. Þess í stað gætu spilunarsinnar frekar notast við hugtakið „flæði“ (e. *flow*) þar sem sú hugtakanotkun gerir ekki sömu kröfu um markbær tengsl spilara og leiks. Hugmyndin um flæði felur í

---

<sup>27</sup> Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck*, bls. 15, 97–99.

sér að spilarinn finni fyrir sem fullkomnustu hlutfalli milli áskorunar leiksins og sinna eigin hæfileika. Í því ástandi leiðist honum hvorki né er hann háður kvíða yfir því að framlag hans til spilunarinnar getið verið dæmt ófullnægjandi.<sup>28</sup> Þannig á spilarinn að geta lifað sig inn í spilunina sjálfa þótt hann lifi sig ekki endilega inn í leikinn sem markbært táknkerfi.

Það á það til að blæða dálítið á milli þessa tveggja hugtaka en hér er þessi greinarmunur gerður og tengdur við túlkunarfræðilegar áherslur annars vegar spilunarsinna og hins vegar frásagnarsinna. Þessi greinarmunur verður sérstaklega mikilvægur þegar kemur að því að fjalla um hvernig spilarar geta myndað tengsl við tölvuleiki sem ferðalag á ólíkan hátt, eins og fjallað verður um hér á eftir. Þar verður gengið út frá því að hugmyndin um „verund“ (e. *presence*) sé uppbyggilegari fyrir túlkun tölvuleikja sem ferðalaga heldur en innlifun eða flæði og verður sýnt fram á sérstakar túlkunarfræðilegar áherslur hennar, sem er ekki hægt að lýsa með annars konar hugtakanotkun.

Hugmyndinni um tölvuleiki sem ferðalag er sem sagt ætlað að varpa ljósi á nýjar nálgunarleiðir þvert á fagurfræðilegar kröfur spilunar- og frásagnarsinna eins og þær hafa verið ræddar hér. Þegar núverandi staða deilunnar á milli frásagnar- og spilunarsinna er skoðuð er þó ljóst að hún er ekki jafn miðlæg og hún var áður fyrir. Fræðilegar nálganir nú til dags einkennast í raun af mun fjölbreyttari efnistöfum þar sem til dæmis er fjallað um menningarlegt og efnahagslegt samhengi tölvuleikja,<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Jenova Chen, „Flow in games“, meistararitgerð við USC school of cinematic arts, 2008, bls. 5, sótt 31. mars 2015 af [http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow\\_in\\_games\\_final.pdf](http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf). Flæðishugtakið er komið úr skrifum sálfræðingsins Mihaly Csikszentmihalyi þar sem hann heldur því fram að fólk sé hamingjusamast þegar það er einbeitt og niðursokkið í það sem það er að gera á þann hátt að því líður eins og það hafi stjórn á aðstæðum sínum: *Flow: The psychology of optimal experience*, New York: Harper perennial, 1991, bls. 3.

<sup>29</sup> Bryant. J. Alison, „Diminutive subjects, design strategy, and driving sales: Preschoolers and the Nintendo DS“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2010; Castronova. Edward, „On virtual economies“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 2/2003; Chi-Ying Chen, „Is the video game a cultural vehicle?“, *Games and culture: A journal of*

stafræn samfélög í netleikjum á mannfræðilegum forsendum<sup>30</sup> og ýmsa möguleika í tengslum við tölvuleiki og menntun.<sup>31</sup> Af þessu sést að ólíkar nálganir og fræðilegar áherslur þrífast þrýðilega innan leikjafræðinnar samhliða því sem greinin semur um viðfangsefni sitt og mótar þekkingarfræðilegan ramma. Í tengslum við tölvuleiki og túlkun hefur þetta þverfaglega svigrúm opnað fyrir nýja möguleika í leikjagreiningu ásamt þróun nýrra túlkunarramma. Þessi ritgerð stígur inn í þetta sögulega samhengi með því að gera tilraun til þess að tengja saman tölvuleiki og ferðalög og vonast þar með til að víkka enn frekar út umræðuna um túlkunarmöguleika leikja.

---

*interactive media*, 6/2013, bls. 408–427; Holin Lin og Chuen-Tsai Sun, „Cash trade in free-to-play online games“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 3/2011, bls. 270–287.

<sup>30</sup> Dæmi um greinar sem taka þessa afstöðu má finna í neðanmálgrein númer 3.

<sup>31</sup> Per Backlund, „Games for traffic education: An experimental study of a game-based driving simulator“, *Simulation & gaming*, 2/2010, bls. 145–169; Pierre Corbeil, „Learning from the children: Practical and theoretical reflections on playing and learning“, *Simulation & gaming*, 2/1999, bls. 163–180.

## 2. Tölvuleikjaspilun sem ferðalag

Í þessum kafla verður gerð grein fyrir því hvernig túlka má tölvuleiki sem ferðalög og hvaða merkingu það hefur. Skilgreint verður hvað felst í því að ferðast og hvernig það tengist hugmyndum um annars vegar rými og hins vegar staði. Þrátt fyrir að ferðahugtakið sé í almennri notkun, og fólk hafi ef til vill hugmynd um hvað felst í því að ferðast, er þörf á því að skilgreina það sérstaklega og útskýra hvernig ætlunin er að styðjast við það hér. Þetta er sérstaklega mikilvægt þar sem hugtakið er mun víðfeðmara en fólk gerir sér almennt grein fyrir, auk þess sem það hefur sérstakar menningarlegar áherslur sem vert er að nefna. Þær áherslur eru túlkunarfræðilegar eins og sést aðallega í tengslum við staðarhugtakið. Rými er þó einnig ómissandi fyrir ferðalög þar sem það er í rauninni skilyrði þess að ferðalag sé mögulegt.

Sökum þessa mikilvægis rýmis verður gerður samanburður á ólíkum birtingarmyndum þess á milli bóka, kvikmynda og tölvuleikja til þess að sýna fram á ólíka virkni þess á milli miðla. Þrátt fyrir að alla þessa miðla sé hægt að túlka í tengslum við ferðahugtakið verða færð rök fyrir því að leikir séu eini miðillinn sem gerir fólki kleift að ferðast í eigindlegum skilningi og er það á forsendum stafræns rýmis sem endurskapar vissa eiginleika raunverulegs rýmis. Þrátt fyrir þetta eru ferðalög í leikjum ólík raunheimsferðalögum sem geta lagt öðruvísi áherslur á tengsl annars vegar áfangastaðar og hins vegar líkamlegra upplifana og aðgerða. Hvað varðar tölvuleiki og aðra miðla skapar þessi munur þó einmitt tölvuleikjum ákveðna sérstöðu, þar sem tölvuleikir bjóða spilaranum ekki aðeins upp á að vera og sjá heldur einnig upp á vissu marki að framkvæma aðgerðir sem geta litað ferðaupplifun þeirra.

Þó er spurning hver það er sem ferðast, spilarinn sjálfur eða tákngevingur hans í leiknum. Hér verður því haldið fram að með hjálp ferðahugtaksins sé mögulegt að brúa bilið milli hugmynda frásagnar- og spilunarsinna með tilliti til tengsla spilarans við leikinn. Er það gert með því að gera ráð fyrir ákveðinni tvíverund sem felur í sér að viðfangsefni ferðarinnar sé bæði spilarinn og birtingarmynd hans í leiknum. Þessi

hugmynd um verundina gefur oft og tíðum vanræktum þáttum leikja sem felast í „dauðum tíma“, handritslausri spilun sem gæti jafnvel talist tilgangslaus í frásagnarlegum skilningi, ákveðna merkingu á svipaðan hátt og ferðalangur gefur stöðum merkingu með því að heimsækja þá.

Tvíverundin gerir þó eins og áður segir ekki eingöngu ráð fyrir birtingarmynd spilarans í leiknum heldur einnig spilaranum í raunveruleikanum. Sá spilarari er þó ekki eingöngu ferðalangur á meðan á ferðinni stendur þar sem ferðin hefur gjarnan langvinn áhrif sem eru hluti af margslungnu félagslegu fyrirbæri. Hinir ýmsu minjagripir, raunverulegir og stafrænir, geta verið hluti af þessu ferli sem felst í því að spilarinn mótar sjálfsmýnd sína sem spilarari. Sú sjálfsmýnd hefur þó ekki einungis áhrif á skilning hans á ákveðnum leikjum heldur einnig hvernig hann kýs að spila þá. Túlkun í þessum skilningi er ekki takmörkuð við mögulega merkingu leikja heldur getur haft bein áhrif á hvernig kosið er að nálgast þá.

### 2.1. Ferðahugtakið

Fræðilegur áhugi á ferðalögum hefur aukist til muna bæði á grundvelli hug- og félagsvísinda og er magn skrifaðs efnis um viðfangsefnið nú til dags fordæmislaust.<sup>32</sup> Þessi þróun er nátengd alþjóðavæðingu og auknum hreyfanleika fólks í bland við menningar- og efnahagslegar ástæður fyrir rannsóknum á túristaiðnaðinum. Ferðalög eru hins vegar ekki fyrst nú að verða áhugaverð heldur virðast þau ætíð hafa verið mannum hugfólgin þrátt fyrir að þau hafi ekki ratað inn í fræðilega umræðu með þessum hætti fyrr en nýlega. Saga ferðalaga er í vissum skilningi saga mannkynsins eins og hún fæst við fólksflutninga, landkönnun, þjóðerni, túrisma og útlegð svo dæmi séu nefnd.<sup>33</sup> Það er sökum þess að hreyfanleiki fólks, ásamt því hvert og hvernig það hreyfir

---

<sup>32</sup> Peter Hulme og Tim Youngs, „Introduction“, *The Cambridge companion to travel writing*, Peter Hulme (ritstj.), Cambridge: Cambridge University Press, 2002, bls. 1.

<sup>33</sup> Carmen Andraş, „The poetics and politics of travel: An overview“, *Philologica jassyensia*, 2/2006, bls. 159.

sig, hefur lengi sett mark sitt á mannkynssöguna hvað varðar mótun menningar, dreifingu valds og skilning okkar á heiminum. Sá skilningur er þó ekki aðeins almennur heldur einnig persónulegur, enda hafa ferðalög átt lykilþátt í því að móta einstaklingsbunda heimsmynd þeirra sem ferðast. Með því að ferðast getur fólk opnað augun fyrir nýjum möguleikum jafnfætis því sem það kemst í snertingu við það sem kemur því framandi fyrir sjónir. Ferðalög hafa verið í hávegum höfð af einmitt þessari ástæðu þar sem þeim er gjarnan eignaður viss umbreytingarkraftur sem á að geta stuðlað að þroska þess sem ferðast.

Þegar Telemakkus, sonur Ódysseifs, yfirgefur Íþöku í leit að fregnum af föður sínum snýr hann t.a.m. aftur úr manndómsraun sinni sem sjálfbjarga maður í líkingu við föður sinn, betri fyrir vikið.<sup>34</sup> Annað dæmi um gildi ferðalaga má sjá í viðhorfum til „Grand túrsins“ (f. *le Grand Tour*) eins og hann kallaðist.<sup>35</sup> Túrinn fólst í ferðalagi um meginland Evrópu og var álitinn mikilvægur þáttur í menntun ungra aðalsmanna, þar sem það að komast í snertingu við menningararf Vesturlanda var talið göfga þá og undirbúa þá fyrir skyldur þeirra heimafyrir.<sup>36</sup> Hvort sem áhrif allra ferðalaga eru talin uppbyggileg eða ekki er vart hægt að neita því að þau geta átt virkan þátt í því að móta þann sem ferðast.<sup>37</sup> Þó er spurning hvað eigindlegt ferðalag felur í sér og hvort það séu einhverjir samnefnarar sem geta gengið yfir allar gerðir ferðalaga hvort sem um er að ræða pílgrímsferðir, verslunarferðir, brottrekstur eða hverskonar aðrar tegundir

---

<sup>34</sup> Susan L. Roberson, „Defining travel: An introduction“, *Defining travel: Diverse visions*, Jackson: University Press of Mississippi, 2001, bls. xii.

<sup>35</sup> Ólafur Gíslason hefur ritað grein um „Grand tour“ ferðalag guðfræðinemans Tómasar Sæmundarsonar, þar sem hann lýsir ferðalagi hans auk þess að fjalla um hvernig Ítalía og Miðjarðarhafslöndin komu Tómasi fyrir sjónir. Ólafur Gíslason, „Augu mín opnuðust og eg sá hin fögru löndin: Grand Tour Tómasar Sæmundssonar“, *Skírnir: Tímarit hins íslenska bókmenntafélags*, 2/2012, bls. 338—375.

<sup>36</sup> James Buzard, „The grand tour and after (1660–1840)“, *The Cambridge companion to travel writing*, Peter Hulme (ritstj.), Cambridge: Cambridge University Press, 2002, bls. 38.

<sup>37</sup> James Clifford bendir þó á hvernig hægt er að dveljast í ferðalagi. Þar tekur hann dæmi um fjölskyldu sem hefur viðhaldið eigin þjóðernisvitund og venjum þrátt fyrir að búa í öðrum löndum. James Clifford, *Routes: Travel and translations in the late twentieth century*, Cambridge: Harvard University Press, 1997, bls. 25–26.

hreyfingar sem gætu gert tilkall til þess að kallast ferð.

Í bók sinni *The tourist gaze* (1990) fjallar félags- og ferðafræðingurinn John Urry um „túrista-auglitið“, sem þrátt fyrir að snúast sérstaklega um túrista lýsir ákveðnu viðhorfi til ferðalaga almennt.<sup>38</sup> Þar segir hann að fólk (túristar) ferðist til þess að losna undan oki leiðigjarns hversdagsleika síns og sjá eitthvað nýtt og spennandi.<sup>39</sup> Ferðalög í þessum skilningi flytja þann sem ferðast út fyrir mörk hins kunnuglega og á framandi slóðir og eru utanlandsferðir eða langferðir innanlands líklega skýrustu dæmin um ferðalög af þessu tagi. Þegar á hólminn er komið getur fólk virt fyrir sér það sem ólíkir menningarheimar hafa upp á að bjóða og borið það saman við þann veruleika sem þau þekkja heima fyrir. Menningarrýnirinn Dean MacCannell bendir hins vegar á að leiðigjarn hversdagsleiki hrjái ekki alla sem ferðast og að auglit Urry sé í raun of takmarkandi, jafnvel þegar það er afmarkað við túrista.

Samkvæmt MacCannell hefur Urry réttilega greint ákveðna gerð viðhorfs til ferðalaga en hann telur að þörf sé á öðru augliti sem sé tilbúið að skyggjast bakvið tjöldin og sætti sig ekki við það sem búið er að stilla upp fyrir framan það fyrirfram. Þess í stað leitast það við að finna það sem er dulið og er þessi leit að hinu falda ekki einungis viðeigandi í tengslum við langferðir heldur einnig hversdagslegan veruleika hvers og eins.<sup>40</sup> Auglit MacCannells er því ekki takmarkað við utanlandsferðir eða langferðir af öðru tagi heldur gerir það ráð fyrir því að ferðalangur geti verið túristi eða ferðalangur í eigin landi. Þar að auki gerir þessi gerð auglitsins ekki ráð fyrir því að ferðalangurinn sé endilega frjáls ferða sinna og er því ekki takmarkað við þá sem eru í

---

<sup>38</sup> Túrista-auglit Urry er innblásið af hugmyndum Foucaults um „læknisfræðilega auglitið“ eins og það birtist í *Naissance de la clinique* (1963). Þar heldur Foucault því fram að ákveðið læknisfræðilegt viðhorf leitist við að gera allan mannlíkamann sýnilegan og að það sem er dulið sé betur skilið sem enn óséð. Viðhorfið gerir ráð fyrir því að líkaminn verði séður, ef ekki í uppskurði þá í óumflýjanlegri krufningu eftir dauða. Michel Foucault, *The birth of the clinic: An archaeology of medical perception*, Routledge, 2003, bls. 162.

<sup>39</sup> John Urry, *The tourist gaze: Second edition*, London: SAGE publications, 2002, bls. 3.

<sup>40</sup> Dean MacCannell, „Tourist agency“, *Tourist studies*, 2001/1 bls. 35–36.

þeirri forréttindastöðu að geta lagt land undir fót.

Þetta sýnir að ferðalög geta í rauninni verið af öllum stærðum og gerðum eftir því hvernig kosið er að skilgreina það að ferðast. Hugtakið vísar oft en ekki til einhverskonar langferðar eða ferðar sem brýtur út af vananum á einhvern hátt, líkt og Urry leggur út af, en ferðalag getur líka verið bæði stutt og hversdagslegt. Í kynningarbók sinni um ferðaskrif skilgreinir Carl Thompson, sérfræðingur í ferðamenningu, það að ferðast sem hreyfingu í gegnum rými. Þetta er mjög opin skilgreining og er henni ætlað að ná yfir nær hverskonar gjörning sem gæti gert tilkall til þess að kallast ferðalag. Samkvæmt skilgreiningu Thompson geta ferðir því átt sér stað hvort sem um er að ræða margra ára heimsreisu eða hversdagslega ferð út í búð. Þær hefjast með einu skrefi, eða einhverju öðru sambærilegu, þar sem ferðalangurinn færast frá einum stað til annars.<sup>41</sup> Í þessum skilningi er rými, ásamt hæfileikanum til þess að færast til innan þess, sem sagt gert að skilyrði þess að ferðalag sé mögulegt. Slík skilgreining er þó engin nýjung heldur frekar almenn vitneskja sem hefur sér það helst til málsbóta að færa það sem augljóst er í orð.

Þegar hugsað er um ferðalagið á þennan hátt er ljóst að það að ferðast getur skoðast sem óhjákvæmilegur hluti af því að komast á milli staða. Þannig getur fólk ferðast jafnvel þótt það sé ekki alltaf meðvitað um það sem sérstaka aðgerð. Ferðalangur í heimsreisu er ef til vill meðvitaður um að hann sé að ferðast og hvaða þýðingu það á að hafa, en fólk á leiðinni inn í stofu er hins vegar yfirleitt með hugann við eitthvað annað, þrátt fyrir að það sé í raun að ferðast í vissum skilningi. Ferðalag má því í senn upplifa sem algjörlega framandi eða fullkomlega sjálfgefið eftir því hvernig er kosið að ferðast og hvaða merking er lögð í það hverju sinni. Alla hreyfingu má því í raun túlka sem ferðalag og mætti jafnvel færa rök fyrir því að kyrrstaðan gæti tengst ferðahugtakinu sem einskonar and-ferð og verið þar með innlimuð sem nauðsynlegt

---

<sup>41</sup> Carl Thompson, *Travel writing*, New York: Routledge, 2011, bls. 9.



viðmót inn í skilning okkar á því að ferðast.

Með því að steypa ferðahugtakinu undir almenna hugtakið „hreyfing“ á þennan hátt gætu einhverjir haft áhyggjur af því að búið sé að tæma það af merkingu og gera það algjörlega gagnslaust. Þess fyrir utan gæti það talist vafasamt að beiting hugtaksins hér er ósöguleg og tekur ekki mið af þeim sögulega veruleika sem hefur mótað notkun þess. Þrátt fyrir sögulega vankanta er þessi skilgreining þó réttlætanleg í fræðilegum skilningi þar sem greiningartæki ferðafræðinnar, til dæmis eins og þau birtast í meðförum MacCannells (og með óbeinum hætti hjá Urry), eru viðeigandi hvort sem viðfangsefnið er langferð eða ferð í nánasta umhverfi ferðalangsins. Í þessu sambandi væri því uppbyggilegra að tala um stigsmun frekar en eðlismun þó það gangi ef til vill þvert á almennar hugmyndir um ferðalög. Þar að auki er vert að hafa í huga að um er að ræða ákveðna víða lágmarksskilgreiningu á ferðalagi, sem er ekki sérlega gagnleg í sjálfri sér en opnar engu að síður á margvísleg ný sjónarhorn.

Hér ber einnig að hafa í huga í tengslum við ferðahugtakið sem túlkunarlykil fyrir tölvuleiki, að slíkur lykill er ekki takmarkaður við ferðalög eins og þau liggja beinast við. Þess í stað er gert ráð fyrir bæði sterkum og veikum dæmum. Þar með gætu hefðbundin ferðalög eins og langferðir verið sterk dæmi en ferðalög í nánasta umhverfi verið veik dæmi sem engu að síður má skoða á áhugaverðan hátt í tengslum við ferðahugtakið. Afstaðan sem er tekin í þessari ritgerð einkennist því af vissu „ferðablæti“ sem minnir á frásagnarblætið sem Juul sakaði frásagnarsinna um. Á forsendum þess er leitast við að skilja allt sem ferðalag á grundvelli þess að allir ferðist á einhvern hátt. Við hugsum nú þegar oft í tengslum við ferðalög, hvort sem við erum að feta „menntavegin“ eða „ferðast á milli vöggu og grafar“. „Tilvera okkar er undarlegt ferðalag“, eins og skáldið komst að orði og hitti þar naglann á höfuðið hvað varðar kraft ferðahugtaksins sem samlíkingar fyrir ýmsa þætti mannlegrar tilvistar.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Hér er vitnað í fyrstu línu þjóðþekktu ljóðsins „Hótel Jörð“ eftir Tómas Guðmundsson.

Fræðilega séð á þetta ferðablæti sér einnig vissar fyrirmyndir eins og má til dæmis sjá í skrifum menningarfræðingsins Michels de Certeau þar sem hann segir að allar sögur séu í raun ferðasögur. Það er vegna þess að þær lýsa aðgerðum í rými og er skilningur de Certeaus á ferðalögum því í ætt við skilgreiningu Thompsons hvað snertir mikilvægi rýmis og hreyfingu innan þess.<sup>43</sup>

Skilgreining Thompsons er þó að vissu leyti tvíþætt þar sem hann fylgir henni eftir með því að segja að ferðir feli oftast en ekki í sér árekstra milli hins kunnuglega og hins ókunnuglega, þess sem er talið vera „eins“ og þess sem er „öðruvísi“. Þar sem allir ferðalangar koma einhverstaðar að mætti segja að ferðir þeirra hljóti að fela í sér einhverskonar samspil öðrunar og sjálfsins, líkinda og ólíkinda, þar sem þeir yfirgefa heimahagana og leita á ný mið. Því mætti segja að það að ferðast sé ekki eingöngu hreyfing í rými heldur frekar samningar milli „hér“ og „þar“ sem eru kynntir til sögunnar á grundvelli hreyfingar í rými.<sup>44</sup> Með þessari viðbót snertir Thompson á einu helsta viðfangefni ferðafræðanna, það er hvernig ferðalög setta eða sýna fram á hugmyndafræðileg landamæri.<sup>45</sup> Slík landamæri eru til á milli hinna ýmsu staða þar sem hugmyndafræðileg ólíkindi þeirra eru forsendan fyrir upprunalegum aðskilnaði þeirra.

Þegar kemur að ferðalögum milli menningarheima eru þessi skil sérstaklega greinileg, jafnvel upp að því marki að fólk getur orðið fyrir menningarlegu áfalli.<sup>46</sup> Þessi

---

<sup>43</sup> Michel de Certeau, *The practice of everyday life*, bls. 115.

<sup>44</sup> Carl Thompson, *Travel writing*, bls. 9.

<sup>45</sup> Þetta má til dæmis sjá á áhrifum bókar Edward Said, *Orientalism* (1978), sem fjallaði um menningarleg samskipti Vestur- og Austurlanda. Bókin er gríðarlega mikilvæg ekki aðeins í tengslum við eftirlendufræði (e. *post-colonial studies*) heldur einnig ferðafræði þar sem hún gjörbreytti því hvernig fræðimenn hugsuðu um samskipti ólíkra menningarheima og ferðalög þar á milli. Billie Melman, „The Middle East / Arabia: ‘the cradle of Islam’“, *The Cambridge companion to travel writing*, Peter Hulme (ritstj.), Cambridge: Cambridge University Press, 2002 bls. 107.

<sup>46</sup> Menningaráfall (e. *culture shock*) er persónuleg upplifun þess sem stígur inn í framandi umhverfi, þar sem táknkerfi hans og venjur eru ekki viðteknar, ásamt því ferli aðlögunar sem fylgir í kjölfarið. Hugtakið var fyrst kynnt til sögunnar árið 1960 af finnska mannfræðingnum Kalervo Oberg til þess að lýsa kvíðanum sem fylgir því að vita ekki hvernig maður á að hegða sér í ókunnuglegum menningarheimum. Í hefðbundnum skilningi er menningaráfall yfirleitt talið neikvætt, líkt og um sálrænan sjúkdóm sé að ræða, en seinni tíma fræðimenn hafa einnig fært rök fyrir því að þennan aðlögunartíma megi fremur skilja sem

skil fyrirfinnast þó einnig heima fyrir, líkt og MacCannel bendir á, og getur ferðalag meira að segja átt sér stað innan veggja heimilisins, þar sem ferðalangurinn fer til dæmis úr eldhúsinu og inn í stofu, milli tveggja staða sem hann hefur ólíkar hugmyndir um. Í bók sinni *Voyage autour de ma chambre* (1794), eða „Ferðalag um herbergið mitt“, lýsti franskri rithöfundurinn Xavier de Maistre einmitt ferðalagi eins og titill bókar hans lofaði.<sup>47</sup> Þar með sýndi hann fram á að jafnvel ferðalag innan heimilisins getur falist í því að ganga yfir hugmyndafræðileg landamæri þegar ferðalangurinn stígur yfir mörkin sem aðskilja stofuna og eldhúsið – mörk sem eru engan veginn sjálfgefin þótt þau séu almennt viðtekin. Þetta má til að mynda sjá á því hvernig hægt væri að skipta stofunni enn frekar upp með því að hugsa um ólíkindin milli sjónvarpshornsins og borðstofuborðsins og greina þar á milli. Að ferðast meðvitað felur í sér vissa viðurkenningu á slíkum stöðum, af öllum stærðum og gerðum, og úrvinnslu á ólíkindum þeirra. Vegna þessarar túlkunarfræðilegu víddar ferðahugtaksins, sem gerir upp á milli staða, er ekki aðeins hugmyndin um rými mikilvæg fyrir greinargóðan skilning á því hvað það þýðir að ferðast heldur einnig og jafnvel enn frekar hugmyndin um staði.

## 2.2. Staðir, rými og túlkun

Hugmyndir um staði og rými hafa sögulega séð verið nokkuð náskyldar og eru skilin á milli þeirra því ekki alltaf skýr. Þess fyrir utan eru mjög skiptar skoðanir um eigindlega merkingu og virkni þessara tveggja hugtaka. Þrátt fyrir það er ýmislegt hægt að segja um tilraunir til þess að aðskilja, sameina eða skipta þeim út fyrir hvort annað.

Aristóteles gerði hugmyndina um staði til að mynda að einni af grunnkröfum tilvistar í

---

ákveðið þroskatímabil, þar sem ferðalangurinn lærir ekki aðeins að meta gildi hins nýja samfélags heldur endurmetur einnig þau gildi sem hann hefur alist upp við. Paul Pedersen, *The five stages of culture shock: Critical incidents around the world*, Westport: Greenwood publishing group, 1995, bls. 1–2.

<sup>47</sup> De Maistre var meðvitaður um hversu óhefðbundin ferð hans gat talist. Engu síður bauð hann lesandanum að upplifa þessa nýju gerð ferðalags með honum. Xavier de Maistre, *A journey round my room*, New York: Hurd and Houghton, 1871, bls. 3.

eðlisfræði sinni þar sem „hvar eitthvað var“ var gert að hluta af því „hvað það var“. Þessi umræða um staði vék þó að vissu leyti fyrir vangaveltum um tíma og rúm, sérstaklega með tilkomu eðlisfræði og vísindalegra aðferða þar sem rýmishugtakið var talið vísindalegra með minni áherslu á túlkun. Hugmyndin sem Aristóteles setti fram um „hvar“ getur þó átt við um bæði staði og rými þar sem allt á sér sinn stað sem og sinn stað í rými.<sup>48</sup> Í þessum skilningi má skilja rými sem alheimsafl sem gleypir upp alla staði án nokkurar mismununar. Þessi hugmynd um rými segir til um að rými sé óhlutbundið og ótakmarkað á meðan staðir séu hlutbundnir og takmarkaðir, staðsetningar í rými sem hægt er að ferðast á milli.<sup>49</sup>

Eins og áður var sagt er þessi greinarmunur þó ekki alltaf jafn skýr og reynt er að setja hann fram hér. Það er til að mynda ekki algilt að talað sé um rými sem óhlutbundið og alls staðar. Gjarnan er kosið að tala um eitthvert ákveðið rými líkt og þegar innanhússarkitekt bendir á að rými í ákveðinni íbúð sé ekki fullnýtt. Þess konar rými er í rauninni staðbundið, eða hlutbundið, og lýsir ákveðnum eiginleikum þess ásamt staðnum sem það tilheyrir. Eiginleikar rýmisins geta þó verið fleiri en einn líkt og heimspekingurinn Henri Lefèbvre bendir á þegar hann gerir greinarmun á náttúrulegu (efnislegu) rými, afstrakt rými og félagslegu rými. Náttúrulegt rými er það sem er til óháð skilningi okkar á meðan afstrakt rými felur í sér hugmyndir okkar um rými.<sup>50</sup> Rými í skilningi Lefèbvre er þó alltaf í einhverjum skilningi tilbúið félagslegt rými, kallað fram með rýmishefðum hvers þjóðfélags fyrir sig, þar sem virkni rýmis verður ætíð að taka mið af framleiðslu þess. Það er því að vissu leyti túlkunarfræðilegt frekar

---

<sup>48</sup> Þó að Aristóteles hafi notast við staðarhugtakið mætti halda því fram að kenningu hans megi einnig skilja á grundvelli rýmishugtaksins. Ástæðan er sú að hér er ekki ýjað að eðlismun á stað og rými heldur frekar að túlkunarfræðilegum mismun sem er endurspegladur í sögulegri notkun þessara hugtaka.

<sup>49</sup> Edward S. Casey, *The fate of place: A philosophical history*, Berkeley: University of California Press, 1998, bls. ix–x.

<sup>50</sup> Henri Lefèbvre, *The production of space*, Donald Nicholson-Smith (þýð.), Oxford: Blackwell publishing, 1991, bls. 229–230. Hér er það þó ekki skiptingin sjálf sem skiptir máli heldur frekar túlkunarfræðilega viðmótið til rýmishugtaksins sem hún endurspeglar.

en þvervísindalegt, þrátt fyrir að rýmishugtakið hafi sögulega séð frekar leitast við að lýsa ákveðnum eðlisfræðilegum fasta. Í tengslum við aðgreininguna á milli staða og rýmis segir þetta okkur þó að rétt eins og notkun staðarhugtaksins getur verið háð rýmishugtakinu getur notkun rýmishugtaksins verið háð staðarhugtakinu. Tengsl þessara tveggja hugtaka geta því gengið yfir skil hvers annars eftir því hvernig þau eru notuð.

Hér er ekki ætlunin að leysa úr þessari flækju eða gera tilraun til þess að hvetja til straumhvarfa. Þess í stað verða verða hugtökin aðgreind til bráðabirgða svo hægt sé að byggja á þeim í framhaldinu. Aðgreiningin er þó ekki gripin algjörlega úr lausu lofti heldur byggir í raun á þeirri umfjöllun, sem lýst var hér að framan, um rými sem óhlutbundið og staði sem hlutbundna. Þetta skiptir máli fyrir túlkunarfræðilega virkni þessara tveggja hugtaka þar sem rými sem algjört gerir að vissu leyti ráð fyrir hlutleysi þess og þar með ákveðnu merkingarleysi. Ef staðir eru á hinn bóginn skildir sem takmarkaðir og hlutbundnir er gert ráð fyrir því að túlkun þeirra sé afstæð og þar með hlaðin merkingu, enda eru staðir óumflýjanlega túlkaðir á forsendum annarra staða. Það er hérna sem ferðahugtakið kemur inn þar sem ferðalög í öllum sínum myndum kynna fólk fyrir ólíkum stöðum.

Innan leikjafræðinnar hefur umfjöllunin um staði þó lútið í lægra haldi fyrir vangaveltum um rými, sérstaklega á forsendum spilunarsinna. Á grundvelli þvervísindalegrar notkunar var rýmishugtakið nefnilega kjörið fyrir spilunarsinna sökum þess að það gerði ekki ráð fyrir túlkun. Rýmið var einfaldlega vettvangur spilunarmöguleika sem voru taldir merkingarlausir ef þeir voru aðskildir frá túlkunarfræðilegum birtingarmyndum sínum. Frásagnarsinnar tóku þó einnig upp rýmishugtakið þrátt fyrir að þeirra rými hafi verið hið hlutbundna rými sem hægt er að túlka, líkt og Lefèbvre lagði út af. Því mætti segja að frásagnarsinnar hafi að einhverju leyti fjallað um staði þrátt fyrir að það hafi verið gert í gegnum síu frásagnarhugtaksins, sem smættar vangaveltur um staði gjarnan niður í hugmyndir um sköpun söguheims

sem kallar fram innlifun. Ef eitthvað tilheyrir leikheiminum en stingur engu að síður í stúf við slíka upplifun er erfitt fyrir frásagnarhugtakið að gera grein fyrir því þar sem það brýtur upp röklegan fasta hennar.<sup>51</sup> Ferðahugtakið er hins vegar ekki bundið sömu lögmálum þar sem ýmisleg samskipti við slíka staði eru markmið ferðalaga, sama hvort það brýtur í bága við hefðbundnar hugmyndir um frásagnir eða jafnvel ferðasögur.

Í hefðbundnum skilningi eru ferðasögur gjarnan takmarkaðar við frásagnir sem ætlað er að lýsa raunverulegum ferðalögum. Slíkar frásagnir þjónuðu, eins og fjallað verður nánar um í næsta kaflahluta, því hlutverki að kynna fólk fyrir framandi stöðum og menningarheimum. Þegar kom að ferðabókmenntum var ein helsta þrautin fyrir lesandann þó að skera úr um trúverðugleika slíkra frásagna þar sem oft og tíðum ævintýralegar lýsingar raunverulegra ferðalanga vöktu upp efasemdir um sannleiksgildi þeirra sem heimilda.<sup>52</sup> Í skáldlegum veruleikum eins og fyrirfinnast í tölvuleikjum er hins vegar gengið út frá að um vissa blekkingu sé að ræða. Þrátt fyrir að rannsóknir á ferðasögum séu enn mótaðar af ákveðnum fordómum gagnvart slíkum skáldlegum veruleikum hafa skáldaðar ferðabókmenntir haslað sér völl innan sviðsins. Hér mætti nefna bækur á borð við *Robinson Crusoe* (1719) eftir Daniel Defoe eða *Ferðina að miðju jarðar* (1864, f. *Voyage au centre de la terre*) eftir Jules Verne, bækur sem gefa sig ekki út fyrir að segja frá raunverulegum ferðalögum en eru engu að síður birtingarmyndir ákveðinna hugmynda um ferðalög og endurspegla ákveðin

---

<sup>51</sup> Dæmi um slíkt stílbrot er þegar notast er við ýmsa galla í leikjum til þess að ferðast um þá á ófyrirséðan hátt. Slíkir gallar geta gjarnan eyðilaggt spilunina en stundum eru þeir notaðir til þess að spila leiki á annan hátt. Dæmi um þetta eru svokallaðar „hraðspilanir“ (e. *speedrun*) sem felast í því að reynt er að klára leiki á met tíma og getur leiktíminn verið stytur gífurlega í vissum leikjum með því að „misnota“ ákveðna galla. Slíkir gallar brjóta í bága við frásagnarramma (sem og áætlaða spilun) leikja en þurfa þó ekki að ganga gegn gildum ferðalagsins.

<sup>52</sup> Philip Edwards heldur því fram að það sé ekki hægt að líta framhjá mismuninum á skáldskap og sannsögulegum frásögnum og að retórísk virkni ferðasagna sé bundin getu og vilja lesanda til þess að meta sannleiksgildi oft og tíðum ævintýralegra lýsinga. Philip Edwards, *Last voyages - Cavendish, Hudson, Raleigh: the original narratives*, Oxford: Clarendon Press, 1988, bls. 8–12. Í þessum skilningi geta skáldaðar ferðasögur ekki talist til ferðabókmennta þar sem tengsl þeirra við raunveruleikann eru af öðrum toga en ferðasögugreinin gerir ráð fyrir.

samfélagsleg gildi. Staðir í tölvuleikjum eru að sama sinni skáldaðir sem þarf þó ekki að koma að sök, þar sem slíkir skáldlegir veruleikar, eins og skáldaðar ferðabókmenntir sýna fram á, þurfa engan veginn að fara á mis við þá þætti sem ferðahugtakið er fært um að kalla fram. Það er sökum þess að skáldaðir veruleikar innihalda einnig staði sem vert er að túlka og upplifa.

Um leið og staðarhugtakinu er gefið aukið vægi þegar litið er á tölvuleikjaspilun sem ferðalag er vert að huga nánar að rýmishugtakinu, með sérstakri áherslu á tengsl þess við ferðalagið. Ferð er aldrei möguleg án rýmis eða rýmisvitundar og getur gerð rýmisins haft afgerandi áhrif á gerð bæði ferðarinnar og staðarins sem ferðast er til. Í þessum skilningi eru öll ferðalög farin í rúmi og á milli staða. Þar sem ferðalög í tölvuleikjum eru ferðalög innan ákveðins miðils er þar að auki gagnlegt að bera ferðalög í tölvuleikjum saman við nálganir annarra miðla. Þannig er mögulegt að varpa ljósi á að hvaða leyti slík ferðalög skera sig ekki aðeins frá raunheimsferðalögum heldur einnig ferðalögum á grundvelli annarra miðla.

### *2.3. Ferðast á milli miðla*

Þrátt fyrir að allir ferðist er ekki sjálfgefið hvernig við hugsum um ferðalög og hvernig við kjósum að ferðast. Merking og birtingarmyndir ferðalaga geta verið mjög breytilegar eftir því hverskonar samfélagi og hvaða tímabili þau tilheyra. Ferðalög til dægrastyttingar, eins og eru algeng nú til dags, eru til að mynda tiltölulega ný af nálinni sérstaklega þegar hugað er að því hverjir það eru sem ferðast. Ástæðan er sú að ferðalög voru lengi hluti af forréttindastöðu efristéttarinnar, eða fólks í þjónustu þeirra, þar sem það var bæði dýrt og erfitt að leggja land undir fót. Með tilkomu aðgengilegri fararmáta á viðráðanlegra verði hefur þetta breyst. Bílar, lestir og flugvélar eru dæmi um farartæki sem hafa með stórtækum hætti umbylt því hvernig við ferðumst ásamt því hverjir hafa færi á slíkum ferðalögum. Með því að breyta því hvernig við ferðumst hafa þessir nýju ferðamátar þó ekki aðeins breytt því hvernig fólk kemst á milli staða heldur einnig átt

þátt í því að móta heimsmynd þess og hvernig það myndar tengsl við umheiminn.<sup>53</sup> Hvernig við ferðumst getur því í vissum skilningi verið jafn mikilvægt og hvert við ferðumst.

Slík heimsmyndarmótun er þó ekki bundin við tilkomu ólíkra farartækja, því jafnvel áður en ferðalög eins og utanlandsferðir urðu algeng hafði fólk ýmsar leiðir til þess að komast í snertingu við fjarlæg lönd. Rithöfundurinn Michel Butor teygir til að mynda ferðahugtakið til þess að ná einnig yfir lestur (og jafnvel skrif) þar sem við finnum okkur að einhverju leyti í snertingu við annars fjarlægán hugarheim höfundarins þegar við lesum.<sup>54</sup> Í þessum skilningi voru ferðasögur ein leið til þess að ferðast og gerðu miðlar á borð við ferðabókmenntir fólk þvi kleift að upplifa framandi staði án þess að þurfa að fara þangað í eigin persónu. Með því að lesa var mögulegt að fara í ferðalag í huganum og kynnast þannig þeim stöðum sem skrifað var um. Vert er þó að nefna að fæstir kunnu að lesa áður fyrr og bækur tilheyrðu upp til hópa efri menntuðu stéttunum. Því mætti segja að jafnvel á forsendum miðla hafi langferðir verið forréttindi hinna útvöldu. Ferðasögur urðu aftur á móti nær ómissandi í bókahillum þeirra sem gátu lesið þar sem ferðabókmenntir uxu gífurlega í vinsældum sem bókmenntagrein á nýlendumótunum.<sup>55</sup>

Með tilkomu ljósmynda- og kvikmyndatækninnar opnaðist fyrir enn aðra leið til þess að sýna fólk framandi staði sem það þyrfti annars að sækja heim og voru gjarnan haldnar sérstakar sýningar sem ætlað var að kynna fólk fyrir fjarlægum

---

<sup>53</sup> Menningarfræðingurinn Wolfgang Schivelbusch hefur til að mynda fjallað um hvernig tilkoma lesta breytti skilningi mannsins á tíma og rúmi og ruddi veginn fyrir iðnbyltinguna, sjá: *The railway journey: The industrialization of time and space in the 19th century*, Oxford: Blackwell, 1980.

<sup>54</sup> Michel Butor, „Travel and writing“, *Defining travel: Diverse visions*, Susan L. Roberson (ritstj.), Jackson: University of Mississippi Press, 2001, bls. 70.

<sup>55</sup> William H. Sherman, „Stirrings and searchings (1500–1720)“, *The Cambridge companion to travel writing*, Peter Hulme (ritstj.), Cambridge: Cambridge University Press, 2002, bls. 20.



menningarheimum og löndum.<sup>56</sup> Á þessu sést að hugmyndir okkar um ferðalög þurfa ekki að vera takmarkaðar við „raunferðalög“ heldur getur skilningur okkar á þeim teygst sig út fyrir hefðbundinn ramma þeirra. Það að halda því fram að hægt sé að ferðast í tölvuleikjum er því ef til vill ekki jafn langsótt og virtist í fyrstu, þar sem til eru fordæmi fyrir hugmyndum um ferðalög á grundvelli miðla.

Ef litið er á rými, ásamt getunni til þess að hreyfast innan þess, sem skilyrði ferðalags, líkt og Thompson gerir ráð fyrir, ættu ólíkar birtingarmyndir rýmis á milli miðla að segja okkur sitthvað um ólík tengsl þeirra við ferðahugtakið og hvernig hægt er að túlka verk sem ferðalög. Til að mynda er hlutverk rýmis í bókmenntatexta, eins og þeim sem Thompson lýsir í bók sinni, harla ólíkt raunverulegu rými þar sem það þjónar hvorki sama tilgangi né er birtingarmynd þess sú sama. Raunverulegt rými er óhjákvæmileg forsenda tilvistar okkar og alls þess sem á sér stað í heiminum sem við búum í. Rými í hefðbundnum bókmenntatexta er hins vegar aðeins til þar sem hugmyndin um rými er til staðar nema litið sé til veraldlegrar tilvistar þeirra stafa og blaðsíðna sem textinn er skrifaður á. Þrátt fyrir að eiginlegt rými sé ekki til staðar má ef til vill færa rök fyrir því að lesendinn lesi það óhjákvæmilega inn í texta sökum reynslu sinnar af raunheiminum. Hann getur í raun ekki ímyndað sér söguna í algjöru tómi þar sem hann hefur enga reynslu af slíkum veruleika.

Það sem skiptir máli hér er samspil texta og lesanda og hvernig hið hugræna rými verður ekki kallað fram án þess. Það er sökum þess að líkt og bókmenntafræðingurinn Wolfgang Iser benti á þarf athugun á bókmenntaverki bæði að taka til greina hlutverk textans og lesandans ef ætlunin er að skilja raunverulega virkni þess. Textinn sjálfur inniheldur ef til vill vissar vísbendingar en það er fyrir tilstilli

---

<sup>56</sup> Fyrir tíma kvikmyndarinnar voru til svokallaðar töfraluktasýningar (e. *magic lantern*) þar sem sýndar voru myndir með fyrirlestrum. Af þessum sýningum nutu sýningar um framandi lönd og staði sérstakra vinsælda. Theodore Barber, „The roots of travel cinema“, *The magic lantern gazette*, 3/1993, bls. 1.

lesandans sem textinn vaknar til lífs.<sup>57</sup> Við lestur getur þannig orðið til nokkurskonar hugrænt rými þar sem lesandinn eða persónurnar sem hann sér fyrir sér færast til eða „ferðast“ innan hugarheims hans. Við lestur bókar getur sá hugarheimur líkt eftir sögusviði textans upp að því marki sem lesandinn er fær um að sjá það fyrir sér. Líkt og frásagnarfræðingurinn Marie-Laure Ryan bendir á í bók sinni *Narrative as virtual reality* (2001) þýðir það eitt að bækur geti kallað fram hugræna veruleika á þennan hátt þó ekki að rýmið sé að finna í textanum sjálfum. Þetta sést til að mynda á því að ólíkir lesendur sjá það fyrir sér á ólíkan hátt, þrátt fyrir að það sé byggt á sömu lýsingunum í sama textanum.<sup>58</sup> Frelsi ímyndunaraflsins er því á kostnað stöðugleika þess, því það sem er ímyndað hverfur jafn óðum og er aldrei endurskapað eða því deilt með öðrum til fullnustu. Í tölvuleikjum er þessu öðruvísi háttað, þar sem spilarinn tekur virkan þátt í mótun sýnilegra tákna sem eru þá hluti af „texta“ leiksins í stað þess að vera eingöngu huglæg.<sup>59</sup>

Rými í kvikmyndum er að sama sinni ólíkt raunverulegu rými þar sem hlutverk þess er nær eingöngu sjónrænt. Kvikmyndataeknin getur fært okkur lifandi myndir frá landi hinnar rísandi sólar eða hugarlendum Tolkiens, eins og í *Lord of the rings* myndunum (2001, 2002 og 2003), en ferðalagið er augnanna og hugans. Hér er ekki átt við að rými skipti ekki máli í kvikmyndum heldur aðeins að rétt eins og í tilfelli hefðbundins texta hefur það vissa eiginleika sem ákvarða virkni þess. Rými í kvikmyndum er til að mynda ólíkt rými í texta þar sem það er ekki eingöngu hugrænt heldur innbyggður hluti af kvikmyndaverkinu, eitthvað sem er varpað á sambærilegan hátt til allra sem horfa á ákveðna kvikmynd, þótt það geti vissulega kallað fram ólíkar skírskotanir í huga áhorfenda. Rýmið er því ekki aðeins túlkað sem einstök upplifun

---

<sup>57</sup> Wolfgang Iser, „The reading process: A phenomenological approach“, *New literary history*, 1/1972, bls. 279.

<sup>58</sup> Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore: 2001, bls. 5–6.

<sup>59</sup> Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality*, bls. 6.

hvers og eins heldur sem hluti af verkinu sjálfu. Í þessum anda hefur kvikmyndafræðingurinn Stephen Heath fjallað um frásagnarlegt gildi rýmis í kvikmyndum þar sem hann heldur því fram að rýmið sjálf segir vísu sögu.<sup>60</sup>

Einu gildir hversu gildishlaðið rými kvikmyndarinnar er, það breytir ekki tengslum þess við áhorfandann nema í túlkunarbundnum skilningi. Áhorfandinn getur ef til vill skynjað rýmið og skilið það eins og það er sett fram en hann getur ekki hreyft sig innan þess. Eitt sinn stóðu leikararnir frammi fyrir kvikmyndavélinni og léku listir sínu, þuldu línur úr handriti og hreyfðu sig innan marka viss rýmis. Eftir að tilburðir þeirra hafa verið festir á filmu situr þó aðeins eftir tvívíður veruleiki kvikmyndarinnar. Jafnvel þótt kvikmynd væri í fullkominni þrívídd ætti áhorfandinn ekki hlutdeild í því rými nema honum væri hleypt inn í myndina og honum gert kleift að ferðast á milli leikaranna eða hafa áhrif á sjónarhornið á einhvern afgerandi hátt. Slíkar umbreytingar á kvikmyndahefðinni myndu þó ef til vill brengla skilin á milli kvikmynda og tölvuleikja þar sem áhorfandanum væri fengið visst áhrifavald, í það minnsta í sjónrænum skilningi. Þrátt fyrir það er ekki hægt að útiloka þessa þróun kvikmyndahefðarinnar jafnvel þótt hún sé ólíkleg, í það minnsta í nánustu framtíð.<sup>61</sup>

Tölvuleikir eiga sér á hinn bóginn nú þegar langa hefð þegar kemur að því að notast við rými sem hægt er að ferðast um. Það er þá stafrænt rými sem endurskapar eða leikur eftir vísu eiginleika raunverulegs rýmis.<sup>62</sup> Ólíkt hugrænu rými eins og tengt var

---

<sup>60</sup> Hægt er að lesa texta Heaths í: Stephen Heath, *Questions of cinema*, Bloomington: Indiana University Press, 1981, bls. 19–75.

<sup>61</sup> Einhverjar tilraunir hafa verið gerðar með gagnvirkar kvikmyndir og mætti hér nefna þýsku hryllingsmyndina *Last call* (2010). Meðan á sýningunni stendur er hringt í áhorfanda sem leiðbeinir aðalpersónunni á skjánum símleiðis um hvað hún eigi að gera til þess að sleppa heil á húfi undan árásarmanni sínum. Þrátt fyrir áhugaverðar tilraunir sem þessar, sem brengla skilin milli hefðbundinna hugmynda um kvikmyndir og tölvuleiki, breytir það ekki virkni rýmis í kvikmyndum.

<sup>62</sup> Heimspekingurinn Anita Leirfall gagnrýnir þó tilhneigingar fræðimanna sem fjalla um netheima til þess að tala um rými. Samkvæmt henni er ekkert rými til staðar í heimi netsins heldur aðeins táknerfi sem getur minnt á það. Vitnað eftir: Espen Aarseth, „Allegories of space: The question of spatiality in computer games“, *Cybertext yearbook*, 2000, bls. 162. Upprunalega í: Anita Leirfall, „Space, place and dimensionality“, *The digital challenge: New information technology, media and communication* (málþing við Háskólann í Þrándheimum), 11.–12. des. 1997.

við bækur hér að framan er stafrænt rými þannig hluti af textanum sjálfum, frekar en að textinn kalli fram rými á einhverjum öðrum vettvangi. Stafrænt rými er þar að auki ekki aðeins skynjanlegt eða sjónrænt eins og rými kvikmyndarinnar heldur er einnig mögulegt að hreyfa sig innan þess. Það er þessi gerð rýmis sem gerir eigindleg ferðalög möguleg í tölvuleikjum. Um er að ræða rými sem svipar til tóms fornkínverska heimspekingins Laozi, sem hélt því fram að það væri tómið á milli hjólsins og öxulsins sem leyfði hjólinu að snúast.<sup>63</sup> Þannig er það einnig með rými í tölvuleikjum, sem leyfir spilaranum að hreyfa sig (tákngeving sinn) eða hluti innan þess (kassa, kistur eða brauðhleifa svo dæmi séu nefnd).

Aarseth heldur því fram að þessi sérstaða rýmis myndi kjarna flestra leikja. Samkvæmt honum ætti flokkun leikja jafnvel að geta tekið mið af því hvernig þeir byggja á rými á ólíkan hátt, þar sem beiting rýmis skilgreinir að vissu leyti um hvernig leik er að ræða.<sup>64</sup> Aðrir leikjafræðingar hafa einnig kosið að fjalla um rými í leikjum og hafa rýmishugtakinu því verið gerð nokkur skil innan leikjafræðinnar.<sup>65</sup> Rými tölvuleikja er möguleika-rými sem býður upp á mismunandi aðgerðir eftir því um hvaða leik er að ræða. Rétt eins og mismunandi íbúðir bjóða upp á mismunandi leiðir til þess að hreyfa sig og hvetja fólk til ólíkra aðgerða býr rými í tölvuleikjum yfir samskonar

---

<sup>63</sup> Laozi, *Ferlið og dygðin*, Ragnar Baldursson (þýð.), Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag, 2010, bls. 55.

<sup>64</sup> Aarseth. Espen, „Allegories of space: The question of spatiality in computer games“, bls. 169.

<sup>65</sup> Hér mætti til dæmis nefna: Alison Gazzard, „Unlocking the gameworld: The rewards of space and time in videogames“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2011; Connie Veugen og Felipe Quérett, „Thinking out of the box (and back in the plane): Concepts of space and spatial representation in two classic adventure games“, *Eludamos: journal for computer game culture*, 2/2008, bls. 215–239; Craig A. Lindley, „The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2005. Hér er engan veginn um tæmandi lista að ræða þar sem vangaveltur um rými er að finna í öllum helstu fræðiritum sviðsins. Hér mætti þó einnig nefna greinasafn í ritstjórn Friedrichs von Borries, þar sem finna má greinar eftir ýmsa höfundum um meðal annars tengsl rýmishugtaksins og tölvuleikja: *Space time play: Computer games, architecture and urbanism: The next level*, Birkhäuser Verlag AG, Berlin: 2007.

möguleikum.<sup>66</sup> Í tilviki ferðalaga er munurinn samt sem áður sá að spilarinn sjálfur gengur ekki inn í rýmið heldur stjórnar þess í stað vissum þáttum utan frá. Spilarinn er ekki líkamlega hluti af leikheiminum frekar en lesandi bókar getur stokkið inn í bókina eða áhorfandi kvikmyndar í gegnum sýningartjaldið. Því mætti segja að í samanburði við raunheimsferðalög séu tölvuleikir í sömu stöðu og aðrir sambærilegir miðlar.

Líkt og hugmyndir Urrys um túrista-auglitið sýna hafa hugmyndir um ferðalög gjarnan snúist um að fara og sjá eitthvað. Sjónræni þátturinn hefur því skipað vissa forréttindastöðu þar sem gert er ráð fyrir því að fólk ferðist til Flórens til þess að sjá styttuna af Davíð eftir Michelangelo eða til Parísar til þess að sjá Eiffeltorninn. Skoðunarferðir (e. *sightseeing*) fyrir túrista leitast því oft við að stilla ferðamönnum upp frammi fyrir einhverju sem á að vera þess virði að sjá. Að þessu leyti geta sjónræni miðlar eins og til dæmis myndabækur, kvikmyndir eða tölvuleikir gegnt því hlutverki að sýna fólki ákveðna staði þótt yfirleitt sé gengið út frá því að það sé alltaf betra að sjá hlutina í eigin persónu. Í seinni tíð hefur þó aukin áhersla verið lögð á aðrar gerðir skynjunar og upplifana sem gera ráð fyrir öðruvísi tengslum ferðalangs og ferðar. Í þeim skilningi getur ferðalag snúist um að smakka framandi mat, klífa frægt fjall eða finna lyktina af sjaldgæfu blómi svo dæmi séu nefnd. Með því að fara eitthvert er líkaminn ekki aðeins fær um að sjá eitthvað nýtt heldur einnig að upplifa og gera eitthvað.

Í tengslum við tölvuleiki sem ferðalög gefur auga leið að hinn sjónræni leikheimur hefur ekki sömu áhrif á hin skilningarvitin og þessi hugmynd um ferðalög gerir ráð fyrir. Slík ferðalög greina sig því frá raunheimsferðalögum vegna þess að líkaminn er ekki virkjaður innan heims ferðalagsins. Aftur á móti mætti halda því fram að það sem skilji ferðalög í tölvuleikjum frá raunheimsferðalögum skeri þá að sama

---

<sup>66</sup> Georgia Leigh McGregor hefur fjallað um hvernig ólík rými í tölvuleikjum geta haft áhrif á hvernig spilarar kjósa að hegða spilun sinni. „Situation of play: Patterns of spatial use in videogames,“ Authors & Digital Games Research Association (DiGRA) ráðstefna, 2007, bls. 537-538

sinni úr samhengi ferðalaga í öðrum miðlum. Ástæðan er sú að ferðalag skilningarvitanna er oftar en ekki einnig ferðalag aðgerða. Þetta á vel við um tölvuleiki, en ekki bækur eða kvikmyndir, þar sem ferðalag í tölvuleik snýst ekki eingöngu um hvert ferðinni er heitið heldur einnig og jafnvel enn frekar um hvað er gert þar. Þótt spilarinn geti ekki fundið bragðið af matnum eða fundið fyrir áreynslu í fótunum við það að klífa fjallið getur upplifun hans engu síður verið lituð af þessum aðgerðum. Rýmið í tölvuleikjum opnar fyrir þessa möguleika og gerir spilaranum því ekki aðeins kleift að sjá og hreyfast heldur einnig að framkvæma vissar aðgerðir sem eru ólíkar eftir því um hvaða leik er að ræða.

#### *2.4. Tvíverund tölvuleikaferðalagsins*

Ef við samþykkjum hugmyndina um leikheiminn er hægt að sjá alla tölvuleiki sem vettvangur fyrir mögulegt ferðalag, því um leið og spilarinn byrjar að spila hefur hann tekið sitt fyrsta skref inn í annan heim. Sá heimur er þar að auki ólíkur þeim hversdagslega veruleika sem hann þekkir heima fyrir, sem gerir það að verkum að ferð hans fær ef til vill aukið vægi þegar hann kemst í snertingu við framandi staði. Í heimi þar sem allt hefur fyrir löngu verið kortlagt geta slíkir skáldlegir veruleikar uppfyllt vissa könnunarhvöt sem er annars erfitt að fá útrás fyrir nema þá helst í fantasíubókmenntum. Með því að ferðast í leikjum getur spilarinn sjálfur uppgötvað veruleika sem hann þekkti ekki áður eða gerði ráð fyrir að væri ekki á almenna vitorði.

Þó er spurning hver það er í raun og veru sem leggur ferðina á sig og hvort það sé viðeigandi að lýsa spilaranum sem ferðalangi. Hann sér aðeins um að stýra vissum þáttum innan leiksins, gjarnan í gegnum ákveðna persónu, í stað þess að ferðast líkamlega sjálfur. Þar sem það er persónan eða eitthvað sambærilegt sem hreyfist í stað spilarans mætti færa rök fyrir því að spilarinn eigi enga hlutdeild í hinu stafræna rými. Samkvæmt Edward Castronova er tákngervingurinn í leiknum hins vegar ekkert annað en framlenging á líkama spilarans inn í stafrænt rými leiksins og þar með að vissu leyti

hluti af honum sjálfum.<sup>67</sup> Þrátt fyrir að þessi kenning geri ráð fyrir hlutdeild spilarans í leikheiminum þá fer hún á mis við möguleg áhrif leiksins á spilarann. Til að mynda hefur tákngervingurinn oftari en ekki annarra hagsmuna að gæta en spilarinn sjálfur og getur þessi árekstur skapað vissa togstreitu á milli þeirra. Þekking spilarans og persónunnar á leikheiminum getur þar að auki verið mismunandi, sem dýpkar enn frekar gjánna á milli þeirra.<sup>68</sup>

Af þessari ástæðu gerir leikjafræðingurinn Rune Klevjer greinarmun á tákngervingum sem búa yfir eigin persónuleika og líflausum hlutum eins og til dæmis músarbendlinum, þar sem aðeins persónulegi tákngervingurinn er að hans mati nafnsins verður (hér mætti mögulega tala um manngerving). Hann segir þar að auki að spilun sem byggir á slíkum tákngervingum sé töluvert ólík spilun sem gerir það ekki. Þegar spilað er sem ákveðin persóna snýst spilunin ekki um sjálfstjórningu eða samskipti heldur frekar um skáldleg tengsl og óbeina líkömnun spilarans innan leikheimsins.<sup>69</sup> Í þessum skilningi lifir spilarinn vissu samlífi með persónunni sem hann stjórnar, þar sem hann tekur sér bólfestu í henni og stjórnar henni sem hluta af frásagnarlegri eða í það minnsta merkingarbærri heild leiksins.

Eins og sjá má af þessum tveimur ólíku en þó skyldu nálgunum eru tengsl spilarans við leikheiminn sérstaklega mikilvæg þar sem þau ákvarða gerð upplifunar hans. Í fyrsta kafla þessarar ritgerðar var fjallað um tölvuleiki, túlkun og viðtökusögu leikja, sérstaklega í tengslum við túlkunarfræðilegar áherslur annars vegar

---

<sup>67</sup> Edward Castronova, *Synthetic worlds: The business and culture of online games*, Chicago: University of Chicago Press, 2005, bls. 45.

<sup>68</sup> Dæmi um þetta er að finna í japanska hlutverktölvuleikjum *Suikoden V* (2006) þar sem aðalpersónan í leiknum, ónafngreindur prins sem spilarinn stjórnar, fær fyrirmæli um að snúa aftur í herbergið sitt. Þó að hægt væri að gera ráð fyrir því að persónan eigi að vita hvar herbergið er staðsett getur spilarinn villst í töluverðan tíma í stórum kastalanum áður en hann finnur það að lokum. Hudson Soft, *Suikoden V*, Konami, 2006.

<sup>69</sup> Rune Klevjer, „What is the Avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games“, doktorsritgerð við háskólann í Bergen, 2006, bls. 9, sótt 28. mars 2015 af [http://folk.uib.no/smrkr/docs/RuneKlevjer\\_What%20is%20the%20Avatar\\_finalprint.pdf](http://folk.uib.no/smrkr/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf).

frásagnarsinna og hins vegar spilunarsinna. Hvað varðar tengsl við leikheiminn voru hugtökin innlifun og flæði látin standa fyrir ólíkar nálganir þeirra. Innlifunin gerir ráð fyrir merkingu í leikheiminum í anda frásagnarsinna á meðan hugmyndin um flæði leggur áherslu á gerð spilunar, líkt og spilunarsinnar vildu gera, óháð þeim táknerfum sem birtingarmynd leiksins styðst við. Við fyrstu sýn mætti halda að hugmyndin um innlifun væri ómissandi fyrir tölvuleikjaspilun sem ferðalag, þar sem hún segir til um að spilarinn eigi að geta sökkst sér ofan í leikheiminn og tekið þátt í honum á merkingarbæran hátt. Innlifunarhugtakið er þó í raun of takmarkandi, sérstaklega vegna tengsla þess við leikheiminn og frásögnina á kostnað spilarans í raunheiminum. Flæði leggur á hinn bóginn of mikla áherslu á spilarann til þess að hægt sé að fjalla um hvernig merking er mótuð í samskiptum við leikheiminn.

Hér er því frekar kosið að tala um verund til þess að lýsa tengslum leiksins við spilarann sem ferðalang og felst hún í því að spilarinn upplifi sig eins og hann sé einhvers staðar. Að þessu leyti er ekki endilega mikill munur á verund og innlifun og í rauninni gera ekki allir fræðimenn greinarmun þar á.<sup>70</sup> Munurinn er sá að innlifun gerir ráð fyrir því að spilarinn leitist við að yfirgefa raunheiminn tímabundið og ganga nær algjörlega inn í leikheiminn, á meðan verundin getur fengist samtímis við raun- og leikheiminn án þess að tilflutningurinn sé beint þar á milli. Verundin sem hér er átt við er því ekki stök heldur í rauninni viss tvíverund sem reynir að gera ráð fyrir bæði spilaranum og birtingarmynd hans í leiknum á sama tíma eða til skiptis. Líkt og spilarinn væri að teygja sig út um glugga og myndi upplifa sig í senn eða á mis sem inni og úti. Þetta er mikilvægt þar sem það sýnir fram á ekki aðeins hvernig tölvuleikir geta verið ferðalög, heldur einnig hvernig spilarinn getur verið ferðalangur.

Þetta þýðir jafnframt að spilarinn er hvorki skuldbundinn til þess að taka mark á frásögn leiksins, líkt og frásagnarsinnar myndu gera, né spilun hans, að hætti

---

<sup>70</sup> Alf Seegert, „„Doing there“ vs. „being there“: Performing presence in interactive fiction,“ *Journal of gaming and virtual worlds*, 1/2009, bls. 24.



spilunarsinna. Ferð hans er því ekki takmörkuð við tákngervinga í skilningi Kjølvers heldur getur hún verið viðeigandi hvort sem um er að ræða persónugæddan eða líflausan tákngerving. Spilarinn getur í þessum skilningi ferðast hvort sem hann gerir það sem stafrænn mannslíkami, sem er sambærilegur raunverulegum líkama hans, eða sálarlaus bolti sem rennur niður brekku svo dæmi sé nefnt. Ferð hans er ekki endilega ferðalag skáldlegrar persónu þrátt fyrir að það geti tekið mið af persónu leiksins sem einskonar ferðafélagi. Slíkur ferðafélagi getur haft áhrif á ferðasögu spilarans auk þess sem hann býr yfir sinni eigin ferðasögu, en þetta samband gengur þó í báðar áttir.

Þegar leikir eru spilaðir sem frásagnir getur spilarinn orði vitni að sögu persónanna. Það sama á við þegar tölvuleikir eru spilaðir sem ferðalag, fyrir utan breytt sjónarhorn spilarans á frásögnina. Líkt og túristi kemur hann til þess að upplifa framandi heim en kemst þó að því fyrr eða síðar að hann hefur endað á því að taka sjálfan sig með sér. Það hefur verið sagt að þegar fólk ferðist þá endi það alltaf á því að taka sjálf sig með i ferðina.<sup>71</sup> Sólarlandabæklingurinn með pálmatrénu sleppir því nefnilega að útskýra fyrir ferðalanginum að hann eigi eftir að flekka framandleika áfangastaðar síns með sinni eigin kunnuglegu og óvelkomnu tilvist. Frásagnarleg spilun sem tekur mið af hlutverkaleikjum tekur slíkri persónulegri skuldbindingu við leikinn fagnandi, þar sem leikurinn er í þeim skilningi vettvangur fyrir spilarann til þess að hafa áhrif frásögnina á persónulegan og merkingarbæran hátt í anda Murrays og sýndarveruleikapallsins.

Hvað varðar tölvuleiki sem ferðalög er tilvist spilarans í leiknum alltaf árekstur, sama hvort honum er tekið fagnandi eða ekki. Með því að stíga inn í leikheiminn sem hann ætlar sér að skoða og upplifa breytir hann honum.<sup>72</sup> Rétt eins og heimurinn vinnur

---

<sup>71</sup> Alain de Botton, *The art of travel*, London: Penguin books, 2003, bls. 20.

<sup>72</sup> Þessi flekkun hins framandi með sjálfinu er eitt af grunnvandamálum mannfræðilegra rannsókna. Mannfræðingurinn sem kemur sér fyrir í tjaldi í þorpinu getur ekki rannsakað þorpið í sjálfu sér þar sem tilvist hans þar hefur raskað uppbyggingu þess samfélags sem hann er kominn til þess að skoða. Sjá: James Clifford, *Routes: Travel and translation in the late twentieth century*, bls. 20.

á honum þá vinnur hann á heiminum og rammar þar með inn framandleikann með sínu eigin sjálfi. Þar sem þessir þættir eru ólíkir þá hafa þeir einnig ólíkra hagsmuna að gæta, einkum þegar um er að ræða persónugæddan tákngerving. Þrátt fyrir að hagsmunir spilarans séu hagsmunir ferðalangsins þýðir það ekki að það sama eigi við um persónuna í leiknum þar sem hún er aðeins tengd þeirri frásögn sem hún er hluti af. Togstreituna milli spilarans og tákngervingsins má því líta á sem togstreitu á milli annars vegar ferðalags og hins vegar ferðasögunnar eins og hún birtist á forsendum leiksins. Það er þó undir spilaranum sjálfum komið upp að hvaða marki hann kýs að taka mark á frásagnarlegum gildum leiksins hverju sinni.

Í bók sinni *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* (1997) bendir Aarseth á hvernig einn möguleiki útilokar aðrar mögulegar leiðir til þess að ferðast um oft flókin tengslanet tölvuleikja.<sup>73</sup> Þannig verður sérhver spilun leiks að vissu leyti línuleg í tíma þar sem allir möguleikar spilunarinnar eru dregnir saman í stakan punkt þeirrar spilunar sem á sér í rauninni stað. Sé horft til frásagna má benda á hvernig spilun leiks sem frásagnar skapar eina línulega sögu þrátt fyrir að form leiksins sjálfs bjóði upp á aðra órannsakaða möguleika. Jafnvel þótt leikurinn væri spilaður aftur og aðrar leiðir valdar þá væru þær aðeins hluti af þeirri tilteknu frásagnarframvindu sem á við um spilun leiksins að því sinni.

Þar sem hugmyndin um tölvuleiki sem ferðalög er ekki takmörkuð við tölvuleiki sem frásagnir getur ferðalag spilarans að vissu leyti yfirstigið þennan línuleika sem einkennir bæði frásagnir og spilun með því að leitast við að kortleggja tengslanet leiksins. Til þess að ná fram þessu markmiði getur leikurinn verið endurspilaður án þess að ferðalagið sé brotið upp. Ástæðan er sú að ferðalagið lýtur ekki sömu lögmálum og frásögnin í því að taka mark á röklegri framvindu sem ákveðnum fasta. Einnig má líta á kortlagningu heimsins sem ákveðið markmið ferðalaga sem á sér sögulegt fordæmi í

---

<sup>73</sup> Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997, bls. 3.

hinum ýmsu landkönnunum. Hugmyndin um tölvuleiki sem ferðalög leysir því að vissu leyti þversögnina sem felst í línulegri spilun fjöl- eða ólínulegra frásagna með því að breyta túlkunarfræðilegu samhengi þeirra með hjálp verundarinnar og ferðahugtaksins.

Þó er enn spurning hvernig þessi verund er kölluð fram og hvaða virkni hún hefur í tengslum við tölvuleiki. Verundin er nefnilega á engan hátt takmörkuð við tölvuleiki, ekki einu sinni í samhengi miðla. Líkt og almennar hugmyndir um innlifun getur verundin falist í því að lesanda bókar eða áhorfanda kvikmyndar líði eins og hann sé umvafinn söguheiminum. Ef texti bókar er nógu heillandi til þess að grípa lesandann getur honum í rauninni líðið eins og hann hafi á einhvern hátt verið á staðnum. Í kvikmyndum er gjarnan gengið út frá því að myndefnið eða hljóðið kalli fram þessa tilfinningu, til dæmis í hinum ýmsu byssubardögum kvikmyndasögunnar þar sem kúlurnar fljúga og hljóðkerfi dimms bíósalarins sendir hvellina úr öllum áttum líkt og áhorfandinn væri staddur í miðjum hasarnum.

Þegar kemur að tölvuleikjum er aukið raunsæi sem fylgir bættri grafík gjarnan talið vera lykilþáttur í því að ná þessum hughrifum fram hjá spilurum. Tæknileg framþróun hefur í þessum skilningi opnað fyrir möguleikann á sífellt trúverðugri eða heildstæðari stafrænum leikheimi sem býður spilaranum upp á að týna sér í honum. Enn er óvitað hvaða áhrif ný sýndarveruleikataekni, á borð við Oculus Rift eða Project Morpheus, mun hafa á skilning okkar á tölvuleikjum og verund þegar þessi tæki koma loksins á markaðinn. Hvort sem slík tækni mun sanna sig sem meistari í verundarsköpun eða ekki breytir það ekki tengslum aðgerða og verundar.

Þrátt fyrir að tækniframfarir hafi án efa ýtt undir þessa verundartilfinningu er ekki öll sagan sögð um sérkenni leikja í þessu samhengi. Í grein sinni „„Doing there““ vs. „being there“: Performing presence in interactive fiction“, fjallar Alf Seegert um hvernig rannsóknir hafa sýnt fram á að það sem spilarinn er fær um að gera í leiknum hefur meiri áhrif á verundarupplifun hans heldur en grafískt raunsæi. Seegert tengir þetta að auki við gamla ævintýraleiki sem voru eingöngu byggðir á texta (e. *text-based*

*adventure games*) og sýnir þar með fram á hvernig aðgerðir geta skapað verund burtséð frá sjónrænum þáttum eða annars konar skynjun, jafnvel í leikjum sem eru nú til dags ekki mjög tæknilega tilkomumiklir.<sup>74</sup> Hér sjáum við aftur samskonar aðskilnað og fyrirfannst í umfjölluninni um ólíkindi ferðalaga á milli miðla, hvað snertir auknar áherslur á líkamann og aðgerðir, þar sem möguleikinn á því að framkvæma vissar gerðir aðgreinir ferðalög í tölvuleikjum frá öðrum miðlum.

Merking verundar er aftur á móti ekki takmörkuð við aðgerðir, þótt aðgerðir geti kallað hana fram. Í grein sinni „Landscapes and Narratives: Compositions and the Walking Body“, fjallar landa- og ferðamálafræðingurinn Katrín Anna Lund um hvernig landslag og ferðalangurinn renna saman í eitt í göngu þess sem ferðast. Þannig aðskilur fóturinn sem stígur niður á jörðina ekki jörðina og fótinn heldur sameinar þau þess í stað með því að afmá skilin á milli þeirra.<sup>75</sup> Máli sínu til stuðnings vísar hún í de Certeau sem lýsti því yfir að staðir yrðu það sem þeir eru á forsendum hversdagslegra aðgerða á borð við það að ganga.<sup>76</sup> Hinn gangandi ferðalangur skilgreinir í vissum skilningi með göngu sinni það landslag sem hann ferðast um. Með því að einu að ganga í gegnum það gefur ferðalangurinn landslaginu merkingu, sem er samblanda af eðlislægum þáttum landslagsins og göngu hans.

Þrátt fyrir áherslu Katrínar á gönguna er engin ástæða til þess að takmarka þessa samblöndu ferðalangs og landslags við fæturna sem snerta jörðina. Sambærileg merkingarmótun getur átt sér stað hvort sem ferðalangurinn er fótgangandi, hjólandi, keyrandi eða fljúgandi svo dæmi séu tekin. Hugmyndin um gönguna hefur þó skipað vissa forréttindastöðu innan ferðafræðanna.<sup>77</sup> Sú forréttindastaða er ef til vill tilkomin

---

<sup>74</sup> Alf Seegert, „„Doing there“ vs. „being there““, bls. 23.

<sup>75</sup> Katrín Lund, „Landscapes and narratives: Compositions and the walking body“, *Landscape research*, 2/2012, bls. 1.

<sup>76</sup> Michel de Certeau, *The practice of everyday life*, bls. 93.

<sup>77</sup> Lykilverk í tengslum við vangaveltur um gönguna er bókin: Rebecca Solnit, *Wanderlust: A history of walking*, London: Verso, 2001.

vegna þess hvernig litið er á það að ganga sem rómantískan fararmáta í samfélagi sem hefur misst tengslin við náttúruna. Þar með er þó ekki öll sagan sögð, því hér gegna líka hlutverki hugmyndir um hið líkamlega ferðalag, eins og rædd voru í síðasta kaflahluta, sem mótvægi við eingöngu sjónrænar áherslur. Með því að ganga getur ferðalangurinn fundið fyrir þeirri upplifun sem fylgir því að ýta sjálfum sér áfram. Í þessum skilningi felst viss aflíkömnun í því að keyra bíl þar sem gengið er út frá mun ójafnara vinnuframlagi manns og vélar. Jafnvel þótt slík aflíkömnun sé samþykkt þá breytir það því ekki að um vissa gerð ferðalags er að ræða – í það minnsta ef við samþykkjum tölvuleikjaspilun sem ferðalag þrátt fyrir skort á beinni líkamlegri upplifun.

Í tengslum við tölvuleikjaspilun sem ferðalag getur hugmyndin um samþættingu ferðalangs og landslags varpað ljósi á ákveðna gerð tengslamótunar spilara og leiks. Tengslamótun er yfirleitt ekki fjallað um á forsendum annarra túlkunarramma og er það hvernig spilarinn myndar tengsl við leikheiminn með því einu að vera þar. Í leikjum er gjarnan mikið af „dauðum tíma“, sem felst í handritslausri spilun þar sem spilarinn vafrar stefnulaust um í „merkingarleysi“ eigin spilunar. Þetta er einkar algengt í stærri leikjum þar sem spilarinn getur jafnvel misst sjónar á upprunalegu markmiði sínu eða markmiði þeirrar persónu sem hann spilar í gegnum. Dauður tími getur líka falist í því að spilarinn þurfi að „kvarna“ (e. *grinding*), endurtaka hér um bil heilalausar aðgerðir aftur og aftur til þess að safna nógu mörgum stigum til þess að geta haldið áfram í ákveðnum leikjum. Eins og Brenda Laurel bendir á er slík leikjahönnun frásagnarlega séð frekar óáhugaverður hluti af leikjum – líkt og ef Shakespeare hefði ritað senu til þess að Hamlet myndi bursta í sér tennurnar að ástæðulausu.<sup>78</sup> Þegar leikurinn er á hinn bóginn rammaður inn sem ferðalag fær þessi einfalda verund í leiknum nýja merkingu í samhengi við hugmyndir fólks um ferðalög. Dauði tíminn verður að tíma verundar sem byggir upp tengsl ferðalangsins við umhverfi sitt á annan hátt en aðrar nálganir gera ráð

---

<sup>78</sup> Brenda Laurel, *Computers as theater*, bls 74.

fyrir.

Þegar upp er staðið er ýmislegt hægt að segja um möguleg tengsl ferðahugtaksins og tölvuleikja, ekki síst eftir að hugtakið hefur verið opnað upp á fræðilegum forsendum til þess að sýna fram á hvernig næstum allt getur talist ferðalag. Þrátt fyrir það spilar hugmyndin um staði og rými lykilhlutverk í slíkum túlkunum og geta birtingarmyndir og virkni þessara hugtaka verið mjög ólík á milli miðla. Það er þá aðallega rýmishugtakið sem tekur á sig nýja mynd í samanburði á ólíkum miðlum og skapar tölvuleikjum ákveðna sérstöðu. Þrátt fyrir þá sérstöðu er það þó frekar staðarhugtakið sem hefur þörf á meiri umfjöllun innan leikjafræðinnar til þess að hægt sé að gera betri grein fyrir hlutverki þeirra í tengslum við tölvuleikjaspilun sem ferðalag. Það sem greinir tölvuleiki frá raunheimsferðalögum er skortur á skynjun en það sem greinir þá frá öðrum miðlum er möguleikinn á því að framkvæma vissar aðgerðir í leiknum. Þó er spurning hver það er sem framkvæmir slíkar aðgerðir og ferðalagið sjálf innan leiksins og hefur því verið svarað með því að benda á togstreituna sem felst í því að þrátt fyrir að spilarinn og tákngervingurinn hafi ólíkra hagsmuna að gæta þá vinna þeir hvor á öðrum. Spilarinn stígur inn í leikheiminn án þess þó að gleyma sjálfum sér í raunheiminum og er nú komið að því útskýra hlutverk hans í ferðalaginu utan leiksins.

### *2.5. Spilarinn sem ferðalangur*

Eins og áður var sagt getur viss tvíverund falist í tölvuleikjaspilun sem ferðalagi, þar sem spilarinn getur upplifað sig sem hluta af leiknum án þess að gefa sig algjörlega á vald spiluninni eða frásögninni. Annar þáttur verundarinnar felst í því að spilarinn upplifir sig sem hluta af leikheiminum og getur ferðast um hann. Hún lýsir því hvernig spilarinn á í samræðu við leikheiminn innan frá og hvernig merking er mótuð með tilvist hans þar. Hin verundin er þó enn órædd og felur í sér hvaða birtingarmyndir ferðalagið tekur á sig utan leiksins sem og hvernig það getur haft áhrif á spilarann sem

ferðalang. Áhrifin eru þó ekki takmörkuð við tölvuleikinn sjálfan heldur teygja þau sig í raun út fyrir hefðbundinn ramma spilunarinnar með ýmsum hætti. Þetta er þó ekki einstakt fyrir tölvuleiki heldur endurspeglar þetta frekar stærra samhengi ferðalaga í heild sinni.

Nú þegar hefur verið minnst á umbreytingarkraftinn sem hefur verið eignaður ferðalögum í gegnum tíðina en það vill þó oft gleymast að áhrif ferðalaga eru gjarnan langvinn og ekki endilega alveg ljós um leið og ferðinni líkur. Í grein sinni „Transformative travel: A mobilities perspective“, fjallar Garth L Lean um hvernig ferðin heldur áfram að hafa áhrif jafnvel eftir að ferðalangurinn hefur yfirgefið áfangastað sinn landfræðilega. Samkvæmt honum hefur aukin hreyfigeta fólks, hugmynda, minja og tákna búið til hreyfanleg rými sem eru upplifuð í flóknu samhengi kunnugleika og framandleika.<sup>79</sup> Í þessum skilningi eru umbreytingar í krafti ferðalaga ekki eingöngu persónuleg þróun hvers og eins heldur margslungið félagslegt fyrirbæri sem tekur mið af mörgum ólíkum breytum. Það sama getur átt við um tölvuleiki þar sem þeir móta félagslega stöðu spilarans og eru þáttur í því að skapa sjálfsmynd hans og hvernig hann spilar.

Þegar hugsað er um tölvuleikjaspilun sem ferðalag er hægt að sjá ýmsar samsvaranir á milli hefðbundinna ferðalaga og leikja með tilliti til félagslegrar umgjardar þeirra. Það tíðkast til að mynda að taka með sér einhverskonar minjagripni til baka þegar land er lagt undir fót. Þegar minjagripnum er svo stillt upp getur hann í senn borið vitni um ferðina fyrir öðru fólki og minnt ferðalanginn sjálfan á ferðina. Ef einhver annar hefur farið í sambærilega ferð getur minjagripurinn að auki hjálpað ferðalöngum að bera kennsl hver á annan og jafnvel gerð ferðarinnar. Í tilviki tölvuleikja geta slíkir minjagripir til dæmis verið kassar eða hulstur utan af leikjum.<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup> Garth L Lean, „Transformative travel: A mobilities perspective“, *Tourist studies*, 2/2012, bls. 151.

<sup>80</sup> Í þessum skilningi má einnig líta bækur eða DVD-diska sem minjagripni um þá skáldlegu veruleika sem þessir munir standa fyrir.

Einnig mætti nefna ýmsan varning sem fylgir gjarnan útgáfu vinsælla tölvuleikja, hvort sem um er að ræða skrif um efnið, leikföng eða fígúrir svo dæmi séu nefnd. Að þessu leyti geta tölvuleikjaminejar verið tiltölulega hefðbundið fyrirbæri með skírar samsvaranir við minjar af öðru tagi.

Í tilfalli tölvuleikja er þó einnig algengt að slíkar minjar séu í rauninni stafrænar og getur það jafnvel átt við um hluti innan leiksins sjálfs. Slíkur hlutur væri þá eitthvað sem spilarinn hefði myndað tengsl við innan leiksins sem hann spilar. Þetta gæti til dæmis lýst sér þannig að spilarinn kjósi að notast við úreltan eða óhagkvæman útbúnað í stað þess að skipta honum út fyrir eitthvað betra.<sup>81</sup> Hinn stafræni minjagripur þarf þó ekki að vera hluti af leiknum heldur getur hann verið til utan hans. Þetta geta verið skjáskot eða myndbönd úr leiknum sem var spilaður eða stafrænt „hulstur“ í hillu rafræns reiknings hjá netbúð á borð við Steam eða Playstation Store.<sup>82</sup>

Þannig getur spilarinn sjálfur eða aðrir notendur skoðað rafrænt leikjasafn sitt eða annarra sem vísbendingu um hvaða leikheima þeir hafa sótt heim. Slíkir gagnagrunnar innihalda þó gjarnan frekari upplýsingar eins og til dæmis um leiktíma, það er að segja hversu lengi ákveðinn leikur hefur verið spilaður af tilteknum notanda. Þar að auki hefur orðið vinsælt fyrir leiki að bjóða upp á áskoranir sem verða að afreksbikurum (e. *achievement trophy*) á reikningi spilarans fyrir útvalda leiki. Þar sem slíkir afreksbikarar standa fyrir ákveðna áfanga í spilun leikja gera þeir öðrum spilurum

---

<sup>81</sup> Hægt er að finna fjölmörg dæmi um þetta, ekki aðeins á milli margra leikja heldur einnig í einum og sama leiknum. Í *Final fantasy VII* (1997) er eitt dæmi um þetta svokallað „cover materia“, töfrastein sem finnst upphaflega í bakgarðinum hjá blómasölustelpunni Aerith. Eins og öllum aðdáendum japanskra hlutverkaleikja er kunnugt eru örlög Aerith ekki gleðileg og því hefur höfundur þessarar ritgerðar gjarnan haldið áfram að notast við „cover“ steininn vegna tilfinningalegs gildis hans þrátt fyrir að leikurinn krefjist þess ekki. Steinninn þjónar ekki taktísku hlutverk, enda getur notkun hans jafnvel gert spilun leiksins erfiðari er hann orsakar það að sá sem ber steininn tekur á sig auka högg (fyrir aðra). Square, *Final fantasy VII*, Square, 1997.

<sup>82</sup> Steam og Playstation store eru rafrænar dreifingaraðilar tölvuleikja fyrir ólíkan tölvubúnað. Steam sérhæfir sig til að mynda í PC-tölvum á meðan Playstation store er eins og nafnið gefur til kynna aðeins aðgengileg í gegnum Playstation-leikjatölvur. Aðrar slíkar verslanir eru til dæmis Xbox live, fyrir Xbox, og Origin, sem er í samkeppni við Steam um PC-tölvu markaðinn.



ekki aðeins kleift að sjá hvaða leik einhver spilar heldur einnig hvernig hann spilar. Vitaskuld eru ekki til bikarar fyrir allt sem gert er í hverjum leik auk þess sem áskoranirnar eru mis vandaðar eftir leikjum. Þessi vilji til þess að skrásetja vissa áfanga endurspeglar þó ef til vill dýpri löngun til þess að skilgreina sig sem spilara, eða sem ferðalang, fyrir sjálfum sér og öðrum. Í tengslum við tölvuleiki eru algengustu hópar spilara annars vegar harðkjarnaspilarar (e. *hardcore gamers*), sem eyða miklum tíma í leikjaspilun og spila gjarnan erfiða leiki, og hins vegar hversdagsspilarar (e. *casual gamers*), sem eyða litlum tíma í spilun auðveldari leikja.<sup>83</sup>

Hvað varðar ferðalög er til sambærilegur metingur á milli annars vegar ferðalanga og hins vegar túrista, þar sem því er gjarnan haldið fram að ferðalög ferðalanga séu raunverulegri eða betri en ferðalög túrista. Sagnfræðingurinn Daniel J. Boorstin telur til að mynda meina að listin að ferðast sé glötuð og að henni hafi verið skipt út fyrir yfirborðskenndan túrisma. Slíkur túrismi er talinn fara á mis við þá göfgandi eiginleika ferðalagsins sem felast í því að kynnast framandi heimum, óflekkuðum, í staðinn fyrir pakkaferðalög sem halda að þeim hafi tekist að temja heiminn.<sup>84</sup> Þar að auki er gjarnan viss óvirðing fyrir áfangastaðnum eignuð túristum og kannast flestir líklega við ímynd túristans sem býst við því að allir tali sitt eigið mál (sérstaklega þegar um ensku er að ræða) og getur ekki lært að meta innfædda siði. Slíkir túristar eru jafnframt svo gott sem fjöldaframliddir af túristaiðnaðinum og yfirfylla jafnvel vinsæla áfangastaði upp að því marki að staðirnir hljóti skaða af.<sup>85</sup> Þvert á þetta felur hin hefðbundna ímynd ferðalangsins gjarnan í sér andhverfu túristans, einhvern

---

<sup>83</sup> Jesper Juul, *A casual revolution: Reinventing video games and their players*, Cambridge: The MIT Press, 2010, bls. 25.

<sup>84</sup> Daniel J. Boorstin, *The image: A guide to pseudo-events in America*, New York: Vintage books, 1992, bls. 78–80.

<sup>85</sup> Lara Week færir rök fyrir því að svokallaðir ferðalangar geti valdið sambærilegum skaða þó að þeir sjái sig fyrir utan fjölda-túristaiðnaðinn. Ein ástæðan er sú að þeir eiga til að ganga út fyrir skipulagðar túristaleiðir og valda jafnvel skemmdum, auk þess sem þeir forðast gjarnan kostnaðinn sem fylgir hefðbundnum túrisma. Þeir leggja því ekki jafn mikið til efnahags þeirra staða sem heimsóttir eru. Lara Week, „I am not a tourist: Aims and implications of „traveling“,“ *Tourist studies*, 2/2012, bls. 197.

sem ber virðingu fyrir framandi menningarheimum og gerir sitt besta til þess að hrófla sem minnst við þeim stöðum sem hann heimsækir. Ferðalag hans er frumlegt og sættir sig ekki við það sem hefur verið stillt upp fyrir það fyrir fram. Að þessu leyti minnir það á gagnrýni MacCannells á túrista-auglit Urry sem rætt var hér að framan í tengslum við ferðahugtakið.

Í bók sinni *The Tourist: A new theory of the leisure class* (1976) heldur MacCannell því fram að þessi greinarmunur eigi ekki alveg rétt á sér þar sem allir séu túristar í vissum skilningi. Hann gagnrýnir fordæmingu túristans sem er samkvæmt honum í tísku og segir að fremur beri að líta á ólíkar gerðir túrisma sem leitast við að sjá ólíka hluti.<sup>86</sup> Hvað snertir aðgreininguna á milli harðkjarna- og hversdagsspilara má að sama sinni sjá hvernig hún er ekki á rökum reist. Í bók sinni *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (2010) fjallar Juul um hvernig hversdagsleikir (e. *casual games*) bjuggu til nýjan markhóp fyrir tölvuleiki sem er samt sem áður ekki samþykktur af hinum hefðbundna tölvuleikjaspilara, ekki frekar en hinn sjálfskipaði ferðalangur samþykkir túristann. Hann sýnir þó fram á hvernig þessir hópar eiga ýmislegt sameiginlegt þvert á staðalímyndirnar. Til að mynda virðist sem harðkjarna- og hversdagsspilarar leikja eyði álíka miklum tíma í spilun leikja þótt þessir hópar kjósi gjarnan að spila ólíka leiki.<sup>87</sup>

Hér er ekki ætlunin að verja þessar skilgreiningar, enda hefur nú þegar verið sýnt fram á að þær standast ekki nánari athugun. Því verður þó ekki neitað að aðgreiningin endurspeglar viss félagsleg viðhorf sem geta átt virkan þátt í því að móta sjálfsmýnd spilara. Með því að safna ákveðnum minjum, veraldlegum eða stafrænum, getur spilarinn ýtt undir þessa ímynd sem markar honum ákveðna sérstöðu. Þrátt fyrir að það séu ýmsar samsvaranir milli ferðalaga og túrista og harðkjarna- og

---

<sup>86</sup> Dean MacCannell, *The tourist: A new theory of the leisure class*, Berkeley: University of California Press, 1999, bls. 9–10.

<sup>87</sup> Jesper Juul, *A casual revolution: Reinventing video games and their players*, bls. 8.

hversdagsspilara kalla þessi svið, á ólíkar túlkunarfræðilegar áherslur. Ferðalangs- og harðkjarnaspilarahugtökin leggja ef til vill bæði ríkari áherslu á skuldbindingu en hin tvö, en gerð skuldbindingarinnar getur þó verið með ólíkum hætti.

Spilarinn sem ferðalangur getur til að mynda reynt að uppgötva og spila leikinn á annan hátt en túristaspilarinn, sem er sáttur við að mynda yfirborðskennnd tengsl við leikheiminn. Hann getur lagt á sig að fara útaf „stígnum“ og uppgötva einhver af leyndarmálum leiksins sem er ekki nauðsynlegt að finna til þess að halda áfram. Spilarinn sem ferðalangur reynir að skapa sína eigin upplifun jafnvel þvert á viðteknar hugmyndir um spilun tiltekinna leikja. Af þessu má sjá að þegar tölvuleikjaspilun er túlkuð sem ferðalag er ekki aðeins möguleiki á því að breyta túlkun og skilningi okkar á ákveðnum leikjum heldur er jafnvel hægt að hafa áhrif á hvernig þeir eru spilaðir hverju sinni.

### 3. Greiningardæmi

Hér að framan hefur verið gerð grein fyrir því hvernig tölvuleikjaspilun getur talist verið ferðalag og hafa verið færð rök fyrir því hvernig slík túlkun getur dregið fram áður ókönnuð merkingarsvið tölvuleikja. Slík merking er samofin hugmyndum fólks um ferðalög auk þess sem hún getur tekið mið af fræðilegum kenningum sem teygja úr notkun hugtaksins og undirstrika menningarlegar áherslur. Til þess að renna stoðum undir þær kenningar sem hafa verið settar fram hér að framan hafa verið útbúin tvö greiningardæmi. Umfjöllunin hefur fram að þessu verið nokkuð almenn en með greiningardæmunum er ætlunin að sýna fram á túlkunaraðferðina í verki með því að taka fyrir ákveðna leiki. Raundæmi sem þessi rannsaka tengsl ferðalaga og tölvuleikja enn frekar og sýna fram á í verki hvernig hægt er að túlka leiki sem ferðalög. Leikirnir tveir sem hér verða greindir með þessum hætti eru annars vegar *Journey* og hins vegar *Tetris* og er þeim ætlað að standa fyrir flóru leikja sem hafa ólík tengsl við ferðahugtakið. Leikirnir eru hér valdir sem mis langsótt túlkunardæmi í tilraun til þess að sýna fram á notagildi túlkunaraðferðarinnar, hvort sem um veik eða sterk dæmi sé að ræða. Þar með er ýjað að því að túlkunaraðferð sem dregur tengsl á milli tölvuleikja og ferðalaga geti átt við um svo gott sem alla leiki, jafnvel þótt hún sé misviðeigandi eftir leikjum.

#### 3.1. *Journey* sem ferðalag

*Journey* var hannaður af bandaríska leikjafyrirtækinu Thatgamecompany og gefinn út árið 2012 fyrir Playstation 3 leikjatölvuna.<sup>88</sup> Leikurinn fékk góðar viðtökur og er

---

<sup>88</sup> Þess má til gamans geta að leikstjóri leiksins er Jenova Chen sem vísað var til í fyrsta kafla ritgerðinnar í tengslum við flæðishugtakið. Til þess að sýna fram á hversu hugleikið flæðishugtakið er hjá Chen má nefna annan leik hans sem hét einfaldlega *Flow* og var upprunalega látinn fylgja með meistarařitgerð hans um efnið. Leikurinn var í framhaldinu endurunninn og gefinn út árið 2007.

gjarnan vísað til hans í umræðunni um hvort leikir geti talist vera list.<sup>89</sup> Í leiknum eru engir bardagar heldur er hann spilaður með því að ferðast um leikheiminn og leysa nokkur einföld púsl á leiðinni. *Journey* getur verið spilaður á netinu og í þeim tilfellum getur spilarinn skyndilega fengið ferðafélaga sem er valinn af handahófi af tölvukerfinu. Hinir ókunnuglegu ferðafélagar geta þó ekki talað saman með hefðbundnum hætti heldur þurfa þeir að styðjast við takmarkaðar hreyfingar tákngervinga sinna, ásamt dularfullum hljóðrúnum sem hljóma með bakgrunnstónlistinni. Slíkar takmarkanir þurfa þó ekki að vera ókostur leikjaferðalaga heldur geta þær sett kennimerki sitt á ferðina og skapað henni þar með ákveðna sérstöðu.

Leikurinn hefst á því að stjarna fellur í eyðimörkinni og dularfull vera, íklædd rauðum kufli og með langan trefil, rís upp úr sandinum. Spilarinn tekur stjórn á verunni og vafrar um eyðimörkina sem er uppfull af kennimerkjum sem minna helst á legsteina. Í fjarska ber að líta áfangastað ferðarinnar, ljósiþryddan fjallstind hulinn snjó. Leiðin þangað er þó löng og ströng og í kjölfarið uppgötvar spilarinn leifar glataðrar siðmenningar sem virðist hafa orðið sjálfri sér að falli. Persóna leiksins virðist þar að auki tilheyra þessari sömu siðmenningu eins og sjá má á útbúnaði hans, sem svipar til vegg- og höggmynda á víð og dreif um heiminn. Með því að kanna landsvæðið uppgötvar spilarinn staka klæðisbúta sem geta samtvinnast trefli tákngervingsins og lengt hann enn frekar. Á trefilinn eru letraðar rúnir sem geta verið hlaðnar orku og leyfa spilaranum þar með tímabundið að fljúga nokkuð frjállega um umhverfið. Hreyfigeta spilarans fer því stigvaxandi eftir því sem hann safnar viðbótum við trefilinn. Þegar komið er á frosinn fjallstindinn hafa örlögin þó séð til þess að spilarinn hefur glatað uppsöfnuðum kröftum sínum. Leiknum líkur á því að aðalpersónan hverfur inn í

---

<sup>89</sup> Dæmi um þessi sjónarmið er að finna í: Laura Parker, „A journey to make video games into art“, *The New Yorker*, 2013, sótt 12. apríl 2015 af <http://www.newyorker.com/tech/elements/a-journey-to-make-video-games-into-art>; Keith Stuart, „Is *Journey* a game or a piece of interactive art?“, *The Guardian*, 2012, sótt 12. apríl 2015 af <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/mar/15/journey-game-or-interactive-art>.

ljósbjarmann á toppi fjallsins og lætur að öllum líkindum lífið eftir að hafa arkað í gegnum snjóinn og tapað öllum veraldlegum gæðum sem henni höfðu áskotnast á leiðinni. Á meðan endastafirnir rúlla má sjá stjörnu rísa upp úr tindi fjallsins og fljúga yfir ferðaleiðina til baka aðeins til þess að lenda á staðnum þar sem dularfulla veran hafði upprunalega risið upp úr sandinum.

Þegar kemur að því að tala um tölvuleikjaspilun sem ferðalag er augljóst að leikur eins og *Journey* liggur nokkuð beint við, enda snýst leikurinn um ákveðið ferðalag eins og nafn hans gefur til kynna. *Journey* gæti jafnvel tilheyrt sérstakri grein ferðaleikja þrátt fyrir að ekki hafi enn myndast hefð fyrir slíkri tölvuleikjagrein. Tengingin við ferðalagið er þó margslungin, þar sem leikurinn er ekki aðeins ferðalag til þess að uppgötva ókannaðan heim heldur einnig ímynduð ferð sem lýsir ferðalaginu frá vöggu til grafar. Spilarinn sem byrjar máttlaus þegar hann rís upphaflega úr sandinum á, í þeim skilningi, að standa fyrir hið nýfædda barn. Því sterkari sem spilarinn verður um miðbik leiksins þeim mun fullorðnari verður hann og stendur þetta fyrir það tímabil ævinnar þegar manneskjan er upp á sitt besta líkamlega. Að lokum hrörnar henni þó og síðustu stundirnar á fjallstindinum standa því fyrir hinn aldna líkama sem gefur sig og deyr að lokum.<sup>90</sup> Á þessu má sjá að ferðahugtakið hefur verið hönnuðum leiksins hugfólgið við gerð leiksins.

Leikurinn er þannig hannaður til þess að endurskapa og að vissu leyti umbreyta ferðahefðinni þar sem hann styðst við hefðbundnar hugmyndir um ferðalög. Þetta má til dæmis sjá á tjáningu þeirra erfiðleika sem felast í hverju skrefi (sérstaklega þegar komið er sem næst tindinum og lífsfjórið fer dvínandi) og á frelsinu sem felst í því að geta flogið um stund. Þung skrefin í sandinum og seinna meir snjónum ýta undir óbeina líkömnun spilarans og tengja spilunina við hin ýmsu raunheimsferðalög þar sem

---

<sup>90</sup> Dean Takahashi, „An interview with Jenova Chen: How Journey’s creator went bankrupt and won game of the year“, *VentureBeat*, 8. Febrúar 2013, sótt 4. Maí 2015 af <http://venturebeat.com/2013/02/08/an-interview-with-jenova-chen-how-journeys-creator-went-bankrupt-and-won-game-of-the-year/view-all/>.

líkaminn og náttúran vinna hvort á öðru. Hinn fljúgandi líkami brýtur þó upp þessar skírskotanir í raunveruleikann með því að gera hið ómögulega mögulegt. Í þessum skilningi geta leikir boðið upp á ævintýraferðir sem væru óhugsandi að öðrum kosti, nema kannski í huganum eða sem sjónarspil á hvíta tjaldinu.

Þrátt fyrir þetta eru tölvuleikjaferðalög þó eins og áður segir háð vissum takmörkunum. Spilarinn getur til að mynda ekki líkamlega fundið fyrir sandinum á milli táanna í eyðimörk *Journey* eða snert á þeim ótal minjum sem þar er að finna. Þar að auki eru aðgerðirnar sem hann hefur aðgang að mjög takmarkaðar í samanburði við raunveruleikann. Til marks um þetta getur spilarinn ekki setið, sofið, hlegið eða dansað, til þess að nefna aðeins örfá dæmi úr nær ótæmandi mengi mannlegrar tilveru og hversdagsleika. Spurningin er því af hverju fólk ætti að vilja upplifa stafræn ferðalög þegar þau eru miklu takmarkaðari en ferðalög í raunheiminum. Hægt væri að sjá þessar takmarkanir sem verulegan ókost við ferðalög í tölvuleikjum. Líkt og með kröfur frásagnarsinna um aukið frásagnarlegt gildi ætti nálgun sem gerir ráð fyrir spilun sem ferðalagi því ef til vill að stefna að því losa sig við slíkar takmarkanir til þess að standa betur að velli gegn raunheimsferðalögum. Þvert á slíka gagnrýni er þó einnig hægt að sjá takmarkanir í tölvuleikjum eins og *Journey* sem vissan kost. Til að mynda geta slíkar takmarkanir skapað upplifanir sem hefðbundin ferðalög færu á mis við. Hinar ýmsu takmarkanir geta í rauninni verið stýrandi hluti af því að móta vissar tegundir af ferðum og upplifunum.

Raunheimsferðalög geta líka verið takmörkuð þó að yfirleitt sé auðveldara að stjórna því hvað er hægt og hvað er ekki hægt að gera í leik. Í raunheiminum gæti fólk til að mynda ákveðið að ferðast í þagnarbindindi en tæknilega séð gæti það talað hvenær sem er ef það vildi. Í tölvuleik væri hins vegar hægt að ráðstafa hlutunum þannig að fólk gæti einfaldlega ekki talað til þess að byrja með, eins og í *Journey*. Hvort sem takmarkanirnar eru til komnar af frjálsum vilja eða ekki hafa þær áhrif á það hvernig við ferðumst og upplifum heiminn í kringum okkur. Þessar takmarkanir eru þar að auki

ólíkar á milli leikja og móta þannig ferðalag hvers leiks fyrir sig. Spurningin er því hvernig takmarkanir í *Journey* hafa áhrif á það ferðalag sem mótast við spilun.

Til að byrja með er ekki hægt að hafa áhrif á allt eða alla í leiknum. Það er til dæmis ekki hægt að tala við aðra spilara nema með óljósum táknum. Það er aftur á móti hægt að leysa púsl og ferðast á milli staða. Þar sem ekki er hægt að gera vissa hluti í leiknum þá gerir spilarinn þá einfaldlega ekki. Þetta mótar ferðalagið sem myndast við spilun þar sem vissar aðgerðir eru framkvæmdar en aðrar ekki. Önnur takmörkun sem setur vissan heildarsvip á verkið er það að spilarar geta ekki barist innbyrðis eins og í mörgum öðrum leikjum. Útilokun þessa möguleika í *Journey* ýtir undir samstarf spilaranna með því gefa þeim sameiginlegt markmið sem þeir þurfa ekki að keppast um. Takmarkanir af þessu tagi geta því ekki aðeins haft áhrif á einstaklingsbundnar upplifanir heldur einnig hvernig ferðalangar tengjast innbyrðis.

Takmarkanir geta því mótað bein samskipti ferðalanganna eins og í tilfelli hinna ýmsu hljóðbendinga sem koma fyrir í *Journey*. Sumir hafa gagnrýnt hversu takmarkaðar slíkar bendingar geta verið, til dæmis í fjölspilaraleikjum á netinu, einkum í samanburði við hvernig raunverulegt fólk tjáir sig.<sup>91</sup> Hér er gengið út frá því að takmarkanir séu aðeins heftandi og að tölvuleikir ættu að gera sitt besta til þess að líkja eftir raunveruleikanum. Bendingar sem samskiptamáti eru þó líka, eins og hér hafa verið færð rök fyrir, stýrandi í þeim skilningi að þær móta vissar upplifanir. Líkt og í dæmi þagnarbindisferðalagsins geta ferðalög sem eru takmörkuð við bendingar að hætti *Journey* einnig skapað vissa upplifun sem fyrirfinnst ekki í hefðbundnari ferðum – upplifun sem er öðruvísi en ekki endilega síðri.

Af þessu sést að takmarkanir í tölvuleikjum þurfa ekki vera þeim dragbítur nema ætlunin sé að halda eðli raunheimsins fyrir þeim sem prófsteini. Það er hins vegar

---

<sup>91</sup> Robert J. Moore, Nicolas Ducheneaut, Eric Nickell, „Doing virtually nothing: Awareness and accountability in massively multiplayer online worlds“, *Computer supported cooperative work (CSCW)*, 3/2007, bls. 282–283.



óþarfi, því takmarkanirnar í tölvuleikjum eins og *Journey* hafa mikil áhrif á hvernig spilarinn ferðast og skapar einstaka upplifanir. Þær segja til um hvað hann getur gert og hafa þannig áhrif á hvernig hann kýs að takast á við umhverfi sitt. Þær hafa einnig áhrif á samskipti við aðra spilara þar sem samskiptin eru mun takmarkaðri en tíðkast í raunheiminum. Þar með eru takmarkanir í *Journey* hluti af heildarsvip leiksins og hafa áhrif á ferðalag þeirra sem spila leikinn. Slíkt ferðalag skipar þar að auki vissa sérstöðu og markar tölvuleikjum ákveðinn sess innan stærra samhengis ferðalaga.

### 3.2. *Tetris* sem ferðalag

Það eru líklega fáir tölvuleikir sem hafa notið jafn gegnumgangandi vinsælda og *Tetris*, sem hefur frá því hann kom fyrst út árið 1984 verið spilaður um allan heim og reglulega endurgerður og útgefinn í ýmsum myndum fyrir ólíkar tölvur og stýrikerfi.<sup>92</sup>

Upprunalega útgáfan af *Tetris* var hönnuð af rússneska forritaranum Alexy Pajitnov þegar Sovétríkin voru enn við lýði. Nafn leiksins var dregið af gríska töluforskeytinu „tetra“, sem var vísun í það að allir kubbar leiksins væru samsettir úr fjórum hlutum, og „tennis“, sem var uppáhalds íþrótt Pajitnovs. Í leiknum stjórnar spilarinn sjö kubbum sem eru allir mismunandi í laginu og birtast í handahófskenndri röð, gjarnan í ólíkum litum. Kubbarnir falla sjálfkrafa niður frá toppi leikvallarins og þarf spilarinn að bregðast hratt við til þess að raða ólíkum formunum upp á þann hátt að það myndist ekki glufur á milli þeirra þegar þau lenda. Takist honum að púsla þeim saman þannig að það myndist heilar raðir hverfa þær og veita honum stig og pláss sem er nauðsynlegt til þess að spilunin geti haldið áfram. Leiknum lýkur svo þegar skjárinn fyllist án þess að spilaranum takist að mynda heilar raðir og skapa þar með aukið rými fyrir spilunina.

Í almennum skilningi er ekki litið til leiks eins og *Tetris* í leit að einhverskonar

---

<sup>92</sup> Hér mætti nefna *3D Tetris* (1996), sem notast við hefðbundnu tetris-formúluna en yfirfærir hana yfir í þrívítt umhverfi, eða *Puyo puyo Tetris* (2014), sem blandar saman tetris- og puyo puyo-reglum. (Puyo puyo snýst um að láta samlita einingar snertast og mynda hópa sem hverfa líkt og raðirnar í *Tetris*.)

merkingu sem á að geta mótað upplifun og skilning þess sem spilar. Sökum þessa hafa spilunarsinnar gjarnan gripið til leikja á borð við *Tetris*, sem eru almennt taldir of afstrakt til þess að geta verið túlkaðir, sem dæmi um fagurfræði sem er undanskilin bæði túlkun og frásagnarhugtakinu. Málvísindamaðurinn og leikjafræðingurinn James Paul Gee samþykkir þessa túlkun spilunarsinna á *Tetris* þegar hann heldur því fram að kubbarnar séu merkingarlausir. Hann segir aftur á móti að ef kubbum væri skipt út, til dæmis fyrir nakta mannlíkama, myndi leikurinn umbreytast í einhverskonar frásögn um kynlíf, þar sem líkamarnir myndu vefja sig saman eins og púsluspil.<sup>93</sup> Þessi útskiptanleiki kubbara er í takt við hugmyndir spilunarsinna um tilfallandi eiginleika tákna í leikjum og er eini munurinn sá að Gee reynir að greina á milli merkingarbærra og merkingarlausra tákna. Kubbarnar í *Tetris* eru þó langt frá því að vera hlutlausir, eins og dæmi Gee sannar, þar sem útskiptanleiki þeirra er til marks um hversu ákveðin mótun þeirra í raun er. Þeir hefðu getað verið öðruvísi, til dæmis naktir mannlíkamar, og hefur viðtekin birtingarmynd þeirra ákveðnar menningarlegar skírskotanir hvort sem það er við önnur púsl, byggingarkubba barna eða afstrakt myndlist. Því verður þó ekki neitað að innihaldsleysi slíkra birtingarmynda er almennt haldið til streitu.

Í þessum skilningi þurfa kubbar þó ekki endilega að vera merkingarlausir heldur má líta á þá sem óskrifað blað, „tabula rasa“, sem hægt er að varpa hinum ýmsu táknum á. Murray hefur til að mynda gert tilraun til þess að túlka *Tetris* að hætti frásagnarsinna innan leikjafræðinnar:

Í hvert skipti sem heil röð er mynduð, hverfur hún. Í stað þess að viðhalda því sem byggt er, eins og í hefðbundnu púslspili, er Tetris þannig úr garði gerður að árangur alls erfiðisins er hrifsaður úr höndunum á manni. Velgengni í leiknum felst þannig einfaldlega í því að halda í við stanslaust flæðið. Þessi leikur endurspeglar

---

<sup>93</sup> James Paul Gee, „Why game studies now? Video games: A new art form“, *Games and culture*, 1/2006, bls. 59.

fullkomlega hið stútfulla og önnum kafna bandaríska lífsmynstur tíunda áratugarins, þar sem viðstöðulaust áreiti verkefna hneppi athygli okkar í þrísund og krafðist þess jafnframt að rými væri skapað fyrir þessi verkefni í daglega lífinu. Hreinsa átti af skrifborðinu til þess að búa til pláss fyrir næsta áhlaup.<sup>94</sup>

Murray gerir kubbana sem sagt að jafngildi þeirra óteljandi verkefna sem krafist er að nútímamaðurinn, í því kapítalíska hagkerfi sem var við lýði í Bandaríkjunum á þessum tíma, inni af hendi.

Spilunarsinnar á borð við Marrku Eskelinen hafa gagnrýnt þessa túlkun Murray og segir Eskelinen hana ekki eiga rætur að rekja til merkingar leiksins sjálfs, sem var gerður í Sovétríkjunum og því ólíklegt að hinn rússneski Pajitnov hafi ætlað sér að fjalla um Bandaríkin. Þess í stað telur hann að túlkunin endurspegli hlægilegan vilja Murray til þess að sjá merkingu þar sem engin er.<sup>95</sup> Hér gæti hins vegar verið gagnlegt að hafa í huga þá túlkunarfræðilegu byltingu sem átti sér stað í bókmenntasögunni með tilkomu nýrýnninnar (e. *the new criticism*) þar sem farið var að fjalla um verk út frá sjálfri gerð þess og sérstöðu, í stað þess að takmarka umræðuna óþarflega við tengsl verksins við samfélagslegan ritunartíma eða eitthvað sem var aðeins skiljanlegt með greinargóðri þekkingu á ævisögu og persónu eða „ætlun“ skáldsins.<sup>96</sup> Með þetta í huga mætti segja að greining Murray og gagnrýni Eskelinen fari á mis við hvort annað, þar sem greining Murray snýr að viðtökum á meðan gagnrýnin beinist að höfundarætlun og framleiðslu. Því mætti segja að þau hafi bæði rétt fyrir sér í vissum skilningi jafnvel þótt úrlausnir þeirra séu með öllu ólíkar.

Af þessu má sjá að þrátt fyrir að um nokkuð einfaldan leik sé að ræða getur túlkunarfræðilegt samhengi leikja á borð við *Tetris* verið tiltölulega flókið. Með því að gera tilraun til þess að túlka leikinn sem ferðalag er það flækt enn frekar, eflaust

---

<sup>94</sup> Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck*, bls. 144.

<sup>95</sup> Markku Eskelinen, „The gaming situation“, án blaðsíðutals.

<sup>96</sup> Hans Bertens, *Literary theory: The basics – 2nd edition*, London: Routledge, 2008, bls. 19.

óþarflega að mati einhverra. Engu að síður er ætlunin hér að reyna að varpa ljósi á hverskonar merkingu slíkur túlkunarrámmi getur kallað fram. Ólíkt *Journey* er ekki alveg augljóst hvernig slík merkingarmótun getur átt sér stað í *Tetris*, þar sem leikurinn virðist algjörlega óskyldur ferðahugtakinu. Eins og Aarseth benti þó á liggur rými og rýmisnotkun gjarnan að kjarna leikja og á það vel við um *Tetris*. Túlkun á *Tetris* sem ferðalagi getur því tekið mið af því hvernig leikurinn notast við rými og hvernig það mótar þann stafræna veruleika sem er settur fram í leiknum.

Það gefur auga leið að slík túlkun er óskyld því sem Pajitnov ætlaði sér með gerð leiksins og því myndi hún án efa geta setið undir sömu gagnrýni og beint var að Murray í dæminu hér að framan. Eins og sýnt var fram á í tengslum við nýrýnina þarf það þó ekki að koma að sök þar sem túlkanir byggðar á innbyggðum eiginleikum verka, óháð tengslum við höfund eða samfélag hans, hafa nú þegar sannað sig. Þrátt fyrir það er hugmyndin um *Tetris* sem ferðalag nokkuð langsótt og getur því talist veikt dæmi um beitingu þessa túlkunarramma. Engu að síður getur tilraunastarfsemi sem þessi varpað ljósi á bæði áhugaverða þætti leiksins og kosti og galla þessarar nálgunar.

Þegar kemur að því að túlka leikinn sjálfan mætti fylgja í fótspor Murray og gera kubbana að tákni fyrir eitthvað annað. Þeir gætu til dæmis verið einhverskonar ferðalangar eða hlutir og þar með gert *Tetris* að leik um fólks- eða vöruflutninga. Túlkunin þarf þó ekki að vera svo sértæk og er nóg að viðurkenna hlutverk hreyfingar innan rýmisins til þess að taki að móta fyrir nýjum skilningi á leiknum. Líkt og með skák er rýmið í *Tetris* hins vegar stakt, ef svo má að orði komast, og þýðir það að spilunin felur ekki í sér ferðalag á milli ólíkra staða heldur á spilunin sér stað innan ákveðins óbreytanlegs fasta eða formgerðar. Ferðalagið í *Tetris* felur því í sér upplifun eins staðar frekar en samninga á milli tveggja eða fleiri staða innan leiksins. Það þýðir þó ekki að ekki sé um einhverskonar samninga að ræða. Með spilun sinni mótar spilarinn rýmið og upplifun sína á því, sama hversu takmarkaðir möguleikar hans eru á því að tjá sig á sama hátt og hann er vanur í raunheiminum. Með hverri hreyfingu

endurskilgreinir hann möguleikana sem rýmið bíður upp á, þar sem hann skilur eftir kubbslaga fótspor í leikheiminum. Enn á ný mætti líkja þessu við skák þar sem hreyfing hvers tafsmanns krefst þess að lega landsins sé endurmetin. Ferðalag í þessum skilningi getur falist í enduruppröðun rýmis eða einfaldlega dvöl á vissum stað.

Hér hefur ekki verið leitast við að reyna að setja fram hina einu réttu túlkun á *Tetris* heldur frekar að auka við flóruna og sýna fram á hvernig ólíkar nálganir geta kallað fram ólíkar upplifanir og skilning. Í tengslum við hugmyndina um tölvuleiki er það einmitt hugmyndin um upplifunina sem fær aukið vægi í samanburði við aðrar nálganir. Spilunarsinnar myndu helst vilja greina formgerð leiksins burtséð frá hefðbundinni túlkun. Frásagnarsinnar á borð við Murray vilja á hinn bóginn leita að helst til hefðbundinni merkingu sem lýsir sér sem svo að reynt er að búa til einhverskonar heildstæða hugsun úr reglukerfi leiksins. Merking *Tetris* sem ferðalags er þvert á þessa kröfu nokkuð óljós og lýsir sér í rauninni sem einstaklingsbundin upplifun hvers og eins. sem byggir þó engu að síður á sameiginlegum grunni hreyfingar, rýmis og staða. Stafræn fótspor spilarans eru því hvorki stigin í tómi né á þann hátt að þau taki ekki mið af innbyggðum stýriþáttum leiksins.

Ef til vill mætti segja að túlkun sem þessi væri nokkuð ófullnægjandi í hefðbundnum skilningi, sérstaklega sem prófsteinn ferðahugtaksins sem túlkunarramma fyrir tölvuleiki. Ástæðan er sú að hún segir fátt sem ekki væri hægt að nálgast með hugtakanotkun af öðru tagi, auk þess sem hún virðist aðeins gefa brotakennda mynd af leiknum sem stóð til að greina. Þetta þarf þó ekki að gera að sök, þar sem þrátt fyrir að önnur hugtök gætu kallað fram sambærilega túlkun þýðir það ekki endilega að sú túlkun sem hér kemur fram sé samstundis orðin ógild. Þvert á móti sannreynir það enn frekar grunnforsendur ritgerðinnar, það er að segja að túlkunarrammar leikja séu ekki sjálfgefnir og að þörf sé á að huga að þeim sérstaklega. Að mögulegt sé að huga um *Tetris* í einhverjum skilningi sem ferðalag, sama hversu óhefðbundið eða brotkennt, er því til marks um réttmæti nálgunar sem þessarar.

## Niðurlag

Ritgerðin hefur gert tilraun til þess að draga línu á milli menningararfs og fræðilegs baklands ferðahugtaksins annars vegar og tölvuleikjaspilunar og leikjamenningar hins vegar. Þetta hefur verið gert til þess að sýna fram á fjölbreytta möguleika í túlkun leikja og hvernig tengslamótun spilarans við þá leiki sem hann spilar getur tekið mið af slíkum túlkunarrömmum. Þrátt fyrir að tölvuleikir og ferðalög virðist í fyrstu sýn vera algjörlega óskyld fyrirbæri hefur ritgerðin sýnt fram á ýmsa snertifleti og samsvaranir sem túlkunarrammi sem þessi getur byggt á. Hér er til dæmis átt við staðar- og rýmishugtakið auk hugmyndarinnar um verundina. Eins og sýnt var fram á er slík nálgun þó ekki einstök innan stærra samhengis miðla í heild. Það þarf þó ekki að koma að sök, því þótt hún sé ekki einstök þá hefur hún ákveðin sérkenni sem vert er að kanna frekar. Mikilvægt væri að þeir sem rannsaka leiki myndu tileinka sér þetta viðmót til tengsla leikja við aðra miðla, þar sem það auðveldar þverfaglegar rannsóknir á miðlinum í stað þess að einangra þær við hugmyndir um sérkenni leikja.

Hér er því ekki haldið fram að túlkunarrammi sem þessi eigi að geta talist jafnvígur lykilmálgunum, eins og þeim sem spilunar- og frásagnarsinnar hafa staðið fyrir, á menningarlegt vægi og almennan skilning okkar á leikjamiðlinum. Aftur á móti varpar hann ljósi á oft og tíðum vanrækt merkingarsvið sem geta engu að síður reynst eftirsóknarverð af spilurum sem samsama sig á einhvern hátt gildi ferðahugtaksins. Þrátt fyrir að hér hafi verið einblínt á gildi ferðahugtaksins sem sjálfbærs túlkunarramma fyrir leikjagreiningu má vel ímynda sér þessa nálgun í tengslum við önnur sjónarmið. Þannig mætti t.a.m. líta á tölvuleiki sem ferðasögur í vissum tilvikum. Annar möguleiki væri að ferðahugtakið myndi þjóna afmarkaðara hlutverki í bütakenndari túlkun einstakra þátta tiltekinna leikja. Hvert sem notagildi þess gæti verið væri æskilegt að rannsaka tengsl leikja við aðra miðla og menningarsvið til þess að auka við fjölbreytileika skilnings okkar á miðlinum og bæta upp fyrir þann sögulega skort á vangaveltum um merkingu leikja sem hér var til umræðu.

Þrátt fyrir að líta megi á efni þessarar ritgerðar sem ákveðna jaðarnálgun má sjá vísbendingar um að hún gæti fengið byr undir báða vængi í nánustu framtíð. Slíkur spádómur stendur þó og fellur, eins og áður segir, með gæðum og vinsældum nýrrar sýndarveruleikataekni, sem miðar að því að láta spilaranum líða eins og hann sé staddur í leikheiminum. Ferðahugtakið eða hugmyndin um verundina eru þó engan veginn með einokunarrétt á slíkri tækni. Þrátt fyrir að ferðalög geti verið gífurlega gjöfull túlkunarrammi þegar tekist er á við sýndarveruleika má enn ímynda sér hvernig nálganir spilunar- og frásagnarsinna eru nothæfar. Spilunarsinnar gætu til að mynda rannsakað hvernig sýndarveruleikinn skapar ákveðin hermilíki byggð á reglum og spilunarmöguleikum á meðan frásagnarsinnar gætu greint frásagnir eins og Murray sá fyrir sér á sýndarveruleikapallinum. Þetta sýnir að túlkunarrammar leikja eru aldrei sjálfgefnir þrátt fyrir að þeir séu mis viðeigandi eftir því hvaða leikur er greindur hverju sinni. Þegar litið er á tölvuleikjaspilun sem ferðalag væri æskilegt að rannsaka notagildi slíkrar túlkunar enn frekar og líta á hana sem hvatningu fyrir þróun annarra túlkunarramma. Með því er tekið skref í áttina að því að betrubæta bæði fræðilega og almenna orðræðu í tengslum við tölvuleiki og varpa ljósi á oft og tíðum vanrækt menningarlegt vægi leikja.

### Heimildaskrá:

- Aarseth, Espen. „Allegories of space: The question of spatiality in computer games“, *Cybertext yearbook*, 2000, bls. 152–171.
- Aarseth, Espen. „Computer game studies, year one“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 2001/1.
- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Aarseth, Espen. „Genre trouble“, *Electronic book review*, 2004, sótt 25. mars 2015 af <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>.
- Alison, Bryant J. „Diminutive subjects, design strategy, and driving sales: Preschoolers and the Nintendo DS“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2010.
- Andraš, Carmen. „The poetics and politics of travel: An overview“, *Philologica jassyensia*, 2/2006, bls. 159–167.
- Backlund, Per. „Games for traffic education: An experimental study of a game-based driving simulator“, *Simulation & gaming*, 2/2010, bls. 145–169.
- Barber, Theodore. „The roots of travel cinema“, *The magic lantern gazette*, 3/1993, bls. 1–11.
- Bertens, Hans. *Literary theory: The basics – 2nd edition*, London: Routledge, 2008, bls. 19.
- Björn Þór Vilhjálmsson og Nökkvi Jarl Bjarnason, „Frásögn eða formgerð? Tölvuleikir, leikjamening og umbrot nýrrar fræðigreinar“, *Ritið: Tímarit Hugvísindastofnunar*, 3/2014, bls. 7–56.
- Boellstorff, Tom. „A ludicrous discipline? Ethnography and game studies“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 1/2006, bls. 29–35.
- Boorstin, Daniel J. *The image: A guide to pseudo-events in America*, New York: Vintage books, 1992.



- Burroughs, Benjamin. „Facebook and FarmVille: A digital ritual analysis of social gaming“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 3/2014, bls. 151–166.
- Butor, Michel. „Travel and writing“, *Defining travel: Diverse visions*, Susan L. Roberson (ritstj.), Jackson: University of Mississippi Press, 2001.
- Buzard, James. „The Grand tour and after (1660–1840)“, *The Cambridge companion to travel writing*, Peter Hulme (ritstj.), Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Caillois, Roger. *Man, play and games*, Meyer Barash (þýð.), Urbana: University of Illinois Press, 2001.
- Casey, Edward S., *The fate of place: A philosophical history*, Berkeley: University of California Press, 1998.
- Castronova, Edward. „On virtual economies“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 2/2003.
- Castronova, Edward. *Synthetic worlds: The business and culture of online games*, Chicago: University of Chicago Press, 2005.
- Chandler, Daniel. „An introduction to genre theory“, 1997, bls. 1, sótt 31. mars 2015 af [http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler\\_genre\\_theory.pdf](http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf).
- Chen, Chi-Ying. „Is the video game a cultural vehicle?“ *Games and culture: A journal of interactive media*, 6/2013, bls. 408–427.
- Chen, Jenova. „Flow in games“, meistararitgerð við USC school of cinematic arts, 2008, bls. 5, sótt 31. mars 2015 af [http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow\\_in\\_games\\_final.pdf](http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf).
- Clifford, James. *Routes: Travel and translations in the late twentieth century*, Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- Corliss, Jonathan. „Introduction: The social science study of video games“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 1/2011. bls. 3–16.

- Corbeil, Pierre. „Learning from the children: Practical and theoretical reflections on playing and learning“, *Simulation & gaming*, 2/1999, bls. 163–180.
- Czikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The psychology of optimal experience*, New York: Harper Perennial, 1991.
- de Botton, Alain. *The art of travel*, London : Penguin books, 2003.
- de Certeau, Michel. *The practice of everyday life*, Steven Rendall (þýð.) Berkley: University of California Press, 1988.
- de Maistre, Xavier. *A journey round my room*, New York: Hurd and Houghton, 1871.
- de Saussure, Ferdinand. *Course in general linguistics*, Roy Harris (þýð.), London: Duckworth, 1990.
- Ducheneaut, Nicolas., Moore, Robert J. og Nickell, Eric. „Doing virtually nothing: Awareness and accountability in massively multiplayer online worlds“, *Computer supported cooperative work (CSCW)*, 3/2007, bls. 265–305.
- Ebert, Roger. „Why did the chicken cross the genders“, *Rogerebert.com*, 27. nóvember 2005, sótt 8. mars 2015 af <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>.
- Edwards, Philip. *Last voyages - Cavendish, Hudson, Raleigh: the original narratives*, Oxford: Clarendon Press, 1988.
- Ee, Andrew. og Cho, Hichang. „What makes an MMORPG leader? A social cognitive theory-based approach to understanding the formation of leadership capabilities in massively multiplayer online role-playing games“, *Eludamos: Journal for computer game culture*, 1/2012, bls. 25–37.
- Eklund, Lina. og Johansson, Magnus. „Played and designed sociality in a massive multiplayer online game“, *Eludamos: Journal for computer game culture*, 1/2013, bls. 35–54.
- Eskelinen, Markku. „The gaming situation,“ *Game studies: The international journal*

- of computer game research*, 1/2001, sótt 25. mars 2015 af <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Evans, Lewis. *The satires of Juvenal, Persius, Sulpicia and Lucilius*, London: Bohn, 1860.
- Fields, Deborah A. Og Kafai, Yasmin B. „Knowing and throwing mudballs, hearts, pies, and flowers: A connective ethnography of gaming practices“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 1/2010, bls. 88–115.
- Foucault, Michel. *The birth of the clinic: An archaeology of medical perception*, Routledge, 2003.
- Frasca, Gonzalo. „Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place“, *Ludology.org*, 2003, byggt á erindi á DiGRA málþingi 2003, bls. 2, sótt 26. desember 2014 af [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf).
- Frasca, Gonzalo. „Video games of the oppressed: Video games as a means for critical thinking and debate“, doktorsritgerð við Georgia Institute of Technology, 2001.
- Gazzard, Alison. „Unlocking the gameworld: The rewards of space and time in videogames“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2011.
- Gee, James Paul. „Why game studies now? Video games: A new art form“, *Games and culture*, 1/2006, bls. 58–61.
- Heath, Stephen. *Questions of cinema*, Bloomington: Indiana University Press, 1981.
- Heródotus, *Rannsóknir: Ietopíai/Heródotus frá Halikarnassus*, Stefán Steinsson (þýð.), Reykjavík, Mál og menning, 2013, bls. 44—45.
- Huizinga, J. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*, London: Routledge, 1949.
- Hulme, Peter. og Youngs, Tim. „Introduction“, *The Cambridge companion to travel*

- writing, Peter Hulme (ritstj.), Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Iser, Wolfgang. „The reading process: A phenomenological approach“, *New literary history*, 1/1972.
- Johnson, Joel. „A new world, right in front of your face“, *The New Yorker*, 3. júlí 2013, sótt 17. maí 2015 af <http://www.newyorker.com/tech/elements/a-new-world-right-in-front-of-your-face>.
- Juul, Jesper. *A casual revolution: Reinventing video games and their players*, Cambridge: The MIT Press, 2010.
- Juul, Jesper. „A clash between game and narrative: A thesis on computer games and interactive fiction“, meistararitgerð við Kaupmannahafnar háskóla, 1999, bls. 1, sótt 26. mars 2015 af <https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>.
- Katrín Lund, „Landscapes and narratives: Compositions and the walking body“, *Landscape research*, 2/2012, bls.225–237.
- Klevjer, Rune. „What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games“, doktorsritgerð við háskólann í Bergen, 2006, bls. 9, sótt 28. mars 2015 af [http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer\\_What%20is%20the%20Avatar\\_finalprint.pdf](http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf).
- Laozi, *Ferlið og dygðin*, Ragnar Baldursson (þýð.), Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag, 2010.
- Laurel, Brenda. *Computers as theater*, Boston: Addison-Wesley, 1993.
- Lean, Garth L. „Transformative travel: A mobilities perspective“, *Tourist studies*, 2/2012, bls. 151–172.
- Lefebvre, Henri. *The production of space*, Donald Nicholson-Smith (þýð.), Oxford: Blackwell publishing, 1991.
- Leirfall, Anita. „Space, place and dimensionality“, *The digital challenge: New information technology, media and communication* (málþing við Háskólann í

- Þrándheimum), 11–12 des. 1997.
- Lin, Holin. og Sun, Chuen-Tsai. „Cash trade in free-to-play online games“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 3/2011, bls 270–287.
- Lindley, Craig A. „The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2005.
- MacCannell, Dean. *The tourist: A new theory of the leisure class*, Berkeley: University of California Press, 1999.
- MacCannell, Dean. „Tourist agency“, *Tourist studies*, 2001/1 bls. 23–37.
- McGregor, Georgia Leigh. „Situation of play: Patterns of spatial use in videogames,“ Authors & Digital Games Research Association (DiGRA) ráðstefna, 2007, bls. 537-538
- Melman, Billie. „The Middle East / Arabia: ‘the cradle of Islam’“, *The Cambridge companion to travel writing*, Peter Hulme (ritstj.), Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Miller, Kiri. „The accidental carjack: Ethnography, gameworld tourism, and Grand theft auto“, *Game studies: The international journal of computer game research*, 1/2008.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, Cambridge: The MIT Press, 1997.
- Newman, James. *Videogames*, New York: Routledge, 2004.
- „Number of World of Warcraft subscribers from 1st quarter 2005 to 4th quarter 2014 (in millions)“, *Statista*, 2015. Sótt 1. apríl 2015 af <http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>.
- Ólafur Gíslason, „Augu mín opnuðust og eg sá hin fögru löndin: Grand Tour Tómasar Sæmundssonar“, *Skírnir: Tímarit hins íslenska bókmenntafélags*, 2/2012, bls. 338—375.

- Parker, Laura. „A journey to make video games into art“, *The New Yorker*, 2013, sótt 12. apríl 2015 af <http://www.newyorker.com/tech/elements/a-journey-to-make-video-games-into-art>.
- Pedersen, Paul. *The five stages of culture shock: Critical incidents around the world*, Westport: Greenwood publishing group, 1995.
- Poor, Nathaniel. „Digital elves as a racial other in video games: Acknowledgements and avoidances“, *Games and culture: A journal of interactive media*, 5/2012, bls. 87–105.
- Quérett, Felipe. og Veugen, Connie. „Thinking out of the box (and back in the plane): Concepts of space and spatial representation in two classic adventure games“, *Eludamos: journal for computer game culture*, 2/2008, bls. 215–239.
- Roberson, Susan L. „Defining travel: An introduction“, *Defining travel: Diverse visions*, Jackson: University Press of Mississippi, 2001.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore: 2001.
- Schiller, Friedrich. *Um fagurfræðilegt uppeldi mannsins*, Arthúr Björgvin Bollason og Þröstur Ásmundsson (þýð.), Reykjavík: Hið Íslenska bókmenntafélag, 2006.
- Schivelbusch, Wolfgang. *The railway journey: The industrialization of time and space in the 19th century*, Oxford: Blackwell, 1980.
- Seegert, Alf. „„Doing there“ vs. „being there“: Performing presence in interactive fiction“, *Journal of gaming and virtual worlds*, 1/2009, bls. 23–37.
- Sherman, William H. „Stirrings and searchings (1500–1720)“, *The Cambridge companion to travel writing*, Peter Hulme (ritstj.), Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

- Solnit, Rebecca. *Wanderlust: A history of walking*, London: Verso, 2001.
- Stuart, Keith. „Is *Journey* a game or a piece of interactive art?“, *The Guardian*, 2012, sótt 12. apríl 2015 af <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/mar/15/journey-game-or-interactive-art>.
- Takahashi, Dean. „An interview with Jenova Chen: How *Journey*'s creator went bankrupt and won game of the year“, *VentureBeat*, 8. Febrúar 2013, sótt 4. maí 2015 af <http://venturebeat.com/2013/02/08/an-interview-with-jenova-chen-how-journeys-creator-went-bankrupt-and-won-game-of-the-year/view-all/>.
- Thompson, Carl. *Travel writing*, New York: Routledge, 2011.
- Urry, John. *The tourist gaze: Second edition*, London: SAGE Publications, 2002.
- von Borries, Friedrich. *Space time play: Computer games, architecture and urbanism: The next level*, Friedrich von Borries (ritstj.), Birkhäuser Verlag AG, Berlin: 2007.
- Week. Lara, „I am not a tourist: Aims and implications of „traveling““, *Tourist studies*, 2/2012, bls. 186–203.

### **Leikir:**

- Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls III: Daggerfall*, Bethesda Softworks, 1996.
- Cyan, *Riven: The Sequel to Myst*, Richard Vander Wende og Robyn Miller (leiktj.), Red Orb Entertainment, 1997.
- Hudson Soft, *Suikoden V*, Takahiro Sakiyama (leiktj.), Konami, 2006.
- Pajitnov, Alexey. *Tetris*, Alexey Pajitnov, 1984.
- Sonic Team, *Puyo Puyo Tetris*, Koji Shindo (leiktj.), Sega, 2014.
- Square, *Final Fantasy VII*, Yoshinori Kitase (leiktj.) Square, 1997.
- Thatgamecompany, *Journey*, Jenova Chen (leiktj.) Sony Computer Entertainment, 2012.
- T&E Soft, *3D Tetris*, Nintendo, 1996.