

Casual Games

Digitale fritidsspil

Ole Ertløv Hansen

Lektor i nye medier ved Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet. Forsker i digitale udtryksformers narratologi og æstetik ud fra et mediepsykologisk og oplevelsesmæssigt perspektiv. Har været leder af forskningsnetværkene Nordic Game Research Network (NordForsk: 2007-2010) og p2p-video. Forskernetværk for audiovisuel kommunikation i den digitale netværkskultur (FKK: 2010-2011). Har senest udgivet antologien Online videoer – på sociale medieplatforme (red. 2013).

Abstract

Casual games have become a widespread activity that fills our leisure time. This article introduces to the phenomenon casual games – their definition and the history. Furthermore the article presents and discusses the experience of and engagement or immersion in playing these games as it is put forward by recent research. The theoretical approach is based on media psychology, phenomenology and reversal theory. Finally it is argued that playing casual games is fundamental pleasurable to both paratelic as well as telic metamotivational states.

Keywords Casual games, Casual gaming, Immersion, Reversal Theory, Spiloplevelse

Det at spille computerspil af typen *Casual games* er blevet en udbredt del af vores fritidsliv. I pauser, i busser, i hængekøjen eller blot når der er brug for et afbræk, så tager vi fx smartphonen frem og spiller løs. Artiklen her vil indkredse dette fænomen og give en forståelse af hvad Casual games er og hvad det vil sige at spille dem. Indkredsningen vil basere sig på eksisterende forskning på

området såvel som markedsrapporter, med forbehold for den bias sidstnævnte kan have. Der vil blive trukket på teoretiske forståelser fra såvel fænomenologi som psykologisk medieforskning omkring oplevelse og engagement for derved at fremsætte en ramme for at forstå spillenes brug som understøttende bestemte oplevelsesmæssige tilstande herunder procesoplevelser.

Hvad er Casual Games og Casual Gaming?

Casual games og casual gaming er noget, der primært foregår på smartphones og tablets, men også på bærbare og stationære computere og sågar på enkelte spillekonsoller. Casual games tilhører det, der i daglig tale slet og ret hedder computerpil, men udspecificerer sig i kraft af tilføjelsen 'casual'. Det engelske ord 'Casual' kan oversættes til både afslappet og uformel, men også til noget tidsbegrænset eller tilfældigt, nemt og uforpligtende. Begrebet 'casual' knyttes således både til en bestemt type af spil (casual games), en bestemt type af spiller (casual gamer) og en bestemt måde at spille på (casual gaming) (Kuittinen et al. 2007, Juul 2010). Casual games refererer til de typer af digitale spil, der er hurtige at tilgå og kan spilles på forholdsvis uforpligtende vis. Casual gamer refererer til en, der netop spiller på uformel og uforpligtende vis og casual gaming er udtryk for en uformel og uforpligtet måde at spille på. Relationen mellem casual og hard core vil blive uddybet løbende.

I sin bog *A Casual Revolution* fremlægger Jesper Juul (Juul 2010) to definitioner på, hvad casual games og casual gaming er, og behandler dem efterfølgende reelt som et og samme fænomen. Han inkluderer både spil med det, han kalder *mimetic interfaces* og spil, som han kalder *downloadable casual games* (Juul 2010, p.5). Den førstnævnte type af spil henviser til de udviklinger af interfaceteknologier, som prægede spilkonsoller som PlayStation, Wii og Xbox i de første 10 år af det 21. århundrede. Interaktionen med spillene foregår ikke længere udelukkende ved hjælp af små bevægelser af fingrene på de tilhørende game controllere, men er blevet udvidet til også at omfatte bevægelser af hele kroppen ved hjælp af nye typer af bevægelsesfølsomme interfaceteknologier. Når Jesper Juul vælger også at inkludere den sidste form for spil, er det med en antydning af, at disse spil spilles med en bestemt attitude. En attitude som er afslappet, uformel og ikke 'hard core' og ofte i en social kontekst, samt at spillene typisk lader sig spille med en høj grad af fejlbarlighed. Med

andre ord kan man sige, at det er spil, som lægger sig op ad velkendte selskabslege, og bliver brugt som sådan. Denne måde at forstå casual games på vil ikke blive behandlet nærmere i denne artikel. Casual games er i nærværende artikel kun at forstå som computerspil i mere konventionel forstand. Men den omtalte attitude i relation til det at spille vil blive inddraget i forståelsen af casual gaming.

Udviklingen i casual games – et kort historisk rids

Historisk set kan man pege på, at casual games og casual gaming indtager de digitale platforme, da Microsoft i 1985 inkluderer 7-kabale (*Solitaire*) i sin MS Windows software (Juul 2010: 74)¹. Det store kommercielle gennembrud for spiltypen på PC regnes for at være PopCaps *Bejeweled* fra 2001, som er et 'match-tre-spil', hvilket betyder, at spillet er bygget op den måde, at man ved at bytte rundt på 'brikker', her juveler, skal få tre eller flere ens brikker til at ligge på striben, hvorved de forsvinder og udløser point. I de følgende år tilføjes casual games forskellige nye features og indtager andre digitale platforme. I 2002 udkommer *Scrabble*, som på samme vis som 7-kabale er en remediering (Bolter et al. 2000) af et kendt ikke digitalt spil. *Scrabble* viser, at brugerne er villige til at betale for at få denne type kendte spil ind på deres digitale platforme. I 2003 indfører *MapleStory* som det første såkaldte mikrobetalinger. Det er nu ikke længere nødvendigt at købe et helt og færdigt spil, men spillet kan spilles til en hvis grænse (kaldes free-to-play eller F2P), hvorefter man skal betale for at komme videre i spillet. Spillet kan også nå en så høj kompleksitet eller sværhedsgrad i sit gameplay, at det er nødvendigt at købe sig 'hjælp' for at komme videre. Spil udviklet i dette format kan også løbende tilføjes udvidelser i form af nye levels eller niveauer. Denne forretningsmodel er i dag den mest udbredte i forskellige varianter. På indholdssiden udvikler spillene sig ved at gå fra det rene kabale, pusle eller matche-spil til også at inkludere simple quest-strukturer (*Jewel Quest* 2004), karakterudvikling (*Diner Dash* 2005) og forskellige typer af strategispil, hvor varierende typer af ressourceallokering er omdrejningspunktet, *Diner Dash* indeholder også disse elementer, men ellers spænder spil baseret på ressourceallokering sig fra fredelige simulationsspil som *Farmville* (2009) til mere action-orienterede strategispil som *Clash of Clans* (2012). De to sidstnævnte baserer sig også på distribution og brug i relation til sociale netværk og indeholder elementer af

MMOG (Massive Multiplayer Online Game), hvor det er muligt at spille mod andre 'virkelige' spillere som fx ens venner.

Et andet aspekt af casual games historiske udvikling, og specielt deres udbredelse, er deres allestedsnærværende tilstedeværelse på forskellige digitale platforme. *Snake* gjorde i 1997 Nokias mobiltelefoner til andet end bare en mobil telefon, og med gennembruddet for tablet-computere i 2010 kom samtidig den ultimative platform for spillene. I to markedsrapporter fra hhv. 2007 og 2013², der jo både skal bekræfte og guide industrien, hvorfor deres konklusioner skal behandles varsomt, kan man se dette skifte fra fokus mod spillene til et fokus på platforme. Rapporterne forudsiger nogle store væksttal (en 2012-2016 beregning / prognose angiver vækstraten for smartphones til 18,8 %, for tablets 47,6 %), som det er svært at verificere. Danmarks Statistiks undersøgelser viser dog at spil i 2009-2010 var den type af funktion eller tjeneste, der havde den største vækst indenfor danskernes brug af deres mobiltelefoner³. Så en eller anden form for symbiose mellem de mobile platforme og casual games må antages at være til stede.

Casual games bringer flere spillere til spilkulturen

Den store udbredelse af spillene har ført til at mange, der aldrig har betegnet sig selv som computerspillere – og for den sags skyld stadig ikke ville gøre det, reelt har det at spille computerspil som en ikke ubetydelig del af deres fritidsbeskæftigelse. Casual games har på sin vis ændret de digitale spils kulturelle placering. Computerspil er historisk set tilgået ud fra en betragtning om, at deres specifikke kultur skulle forstås ud fra 'hardcore gaming' med AAA-spil eller MMORPG'ere som omdrejningspunkt. Men denne tilgang er udfordret, da denne klassiske type af spil i form af både omsætning, volumen og antal spillere er overhalet af casual games, og derfor nu nærmest er at betragte som en mere perifer del af den digitale spilkultur. (Kultima & Stenros 2010, p.67)

Markedsorganisationen Casual Games Association har analyseret sig frem til at casual games-spilleren kan defineres som alle aldre og begge køn modsat 'hardcore' spilleren, der er mand og mellem 18-35 år⁴. Spilforskeren Jesper Juul beskriver indledningsvist i sin bog, hvordan han blev opmærksom på, at flere og flere personer omkring ham havde introduceret de nye *mimetic interface*-spil til andre personer, der normalt ikke spillede konsolspil, men som efter-

følgende selv anskaffede sig teknologierne. Og hvordan det viste sig, i hans videre undersøgelser, at rigtig mange, han ikke ventede, ville være spillere, faktisk havde små simple spil liggende på deres computere. Mobile platforme og udbredelsen af sociale netværk har gjort distribution og brug af casual games nemt og almindeligt for alle aldre (Withbourne et al. 2013, p.892). Men teknologiske muligheder og dispositioner gør det sjældent alene, de skal kunne tilbyde os menings- eller oplevelsesfulde interaktioner og/eller funktionaliteter, som på en måde kan gå i symbiose med vores væren i verden. Den kognitions- og emotionsteoretiske medieforsker Toben Grodal har udtrykt det på følgende måde: "To spread successfully, cultural products must accord with the innate specifications of embodied minds." (Grodal 2009, p.8) og videre "Media cannot change our innate cognitive and emotional architecture, only give rise to products that may activate and enhance different aspects of the innate specifications." (ibid., p.178). Det er derfor interessant at se nærmere på spillenes oplevelsesmæssige funktioner.

Med udgangspunkt i Grodals medieteoretisk ramme vil det næste afsnit se nærmere på nogle spilteoretiske begreber, som måske kan hjælpe med at udrede og skabe forståelse for, hvorfor casual games er så udbredte og spilles af så mange? Hvilken type eller typer af oplevelse der er knyttet til det at spille spillene? Og om man kan sige noget om, hvad oplevelsen af at spille casual games betyder for den, der spiller spillene?

Casual games er ukomplicerede og afstressende

Jesper Juul antyder, at der mellem spil og spiller er nogle specielle forhold. Han angiver at "I take as my starting point the way games and players *interact with, define, and presuppose each other.*" (Juul 2010, p.9) Hvor forklaringen er, at spillere interagerer med spillene for at opnå de oplevelser, som de forventer spillene, gennem interaktion, kan give dem. Vores specielle interesse i spillene begrundes i vendingen "The Pull of Games" (Juul 2010, p.2), der i hans bog også fungerer som kapiteloverskrift. Dette "Pull" i spil forklares og beskrives som en nødvendig trang hos individer til at fuldføre eller færdiggøre sammenhænge og forbindelser – at vi føler trang til at færdiggøre et puslespil, hvor den sidste brik åbenlyst er lige til at lægge på plads – at vi umiddelbart afslutter en kendt sang vi hører, selv om den standses. Hos Juul bliver det så til en nødvendig trang

til at spille spillet. Juul giver intet teoretisk belæg for, at det skulle være sådan. Det er dog muligt at skabe en form for belæg for Juul's påstand. Balance, god fortsættelse og systematisering i mønstre er alle grundlæggende gestaltpsykologiske og neuroæstetiske principper for, hvordan vi perciperer, og hvordan vi værdsætter det perciperede (Arnheim 1974, Ramachandran og Hirstein, 1999). Dette giver en klar forståelse for de eksempler som Juul giver (puslespillet og sangen), men ikke umiddelbart for det at spille, hvis ikke spillet er en evig gentagelse af små 'puslespil' og 'sange'. Det omtalte 'pull' må altså begrundes i spillenes design. Juul vurderer da også, at casual games er en udvikling indenfor game design, der, på bedre vis end tidligere game design, formår at plante denne trang hos mange og dermed forklaringen på, hvorfor casual games vokser i udbredelse og brug. Resten af Juul's bog forholder sig ikke til det psykologiske aspekt, som her antydes, men udelukkende til at beskrive, diskutere og eksemplificere en række game design principper. Senere i denne artikel vil det psykologiske aspekt bliver behandlet yderligere, men først vil der blive kastet et nærmere blik på de oplevelsesmæssige kvaliteter, som spillerne selv italesætter samt de designmæssige principper, spillene benytter. Jesper Juul angiver fem forskellige designprincipper: positive fortællinger; brugervenlighed, der ikke kræver kendskab til computerspilskonventioner; afbrydelighed, man kan umiddelbart begynde og slutte spilsessionen; at fejle straffes skånsomt og nærmest ingen tvungen genspilning af helt identiske spil/udfordringer; og sidst 'Juciness', et begreb Juul introducerer til at beskrive den overdrevne positive feedback gennem æstetik og effekter, som spillene anvender (Juul 2010, p.50ff). Der er ifølge Juul sjældent noget kontroversielt eller problematiserende i hverken form eller indhold i casual games, hvilket står i delvis kontrast til mange 'hardcore' spil.

Man må derfor forvente, at de oplevelser spillerne søger i spillene eller beskriver som det, de får ud af at spille spillene, spejler de designkonventioner Juul opstiller. En større videnskabelig undersøgelse af spillere, der spiller eller har spillet *Bejeweled Blitz* via Facebook, angiver deres grunde til at spille spillet på følgende vis: "to seek challenge (25.9 %), to find stress relief (29.9 %), to enjoy graphics and effects (3.6 %), to beat friends and teammates (36.8 %), and 'other' (5.0 %)" (Withbourne et al. 2013, p.893). Når kategorien 'at slå venner og holdkammerater' kommer ud med det højeste resultat,

kan det skyldes, at undersøgelsen relaterer sig til spil på sociale netværk og er foretaget via samme. Men umiddelbart er der sammenfald mellem de grunde, der bliver angivet her for at spille det specifikke spil *Bejeweled Blitz*, og en mere bred og udokumenteret undersøgelse i en af de nævnte markedsrapporter, hvor *stress relief*, *take a break*, *challenging* og *bored* i nævnte rækkefølge angives som de væsentligste grunde til at spille casual games. Begrundelser som at stress af/tage en pause og finde udfordringer – måske pga. ked-somhed, bliver fremhævet. Et bemærkelsesværdigt aspekt er, at udsagnet "to enjoy graphics and effects" får så lav en angivelse som det gør. Juuls 'Juciness', der knytter an til dette, har således, ifølge spillerne, meget lille betydning. Dette problematiseres af et eksperimentelt forsøg gennemført af Erik Andersen, Yun-En Liu, Richard Snider, Roy Szeto og Zoran Popovic (Andersen et al 2011), der viste, at godt nok havde musik og lydeffekter ingen indflydelse på, hvor lang tid spillerne spillede, men brugen af animationer havde en tydelig effekt. Endvidere viste undersøgelsen at: "In contrast to what is commonly believed, we also found that the presence of optional rewards decreased play time." (Andersen et al 2011, p.1275) At anvende animationer fx til at overbringe positiv feedback kan således være spilforlængende, men det er ikke selve motivationen for at spille spillene. På den anden side så viser undersøgelsen at tilføjelser til spillet der, med reference til Roger Caillois (Caillois 2001), øger spillets agon dimension, eller færdighedskrav, har en negativ effekt på spillets brug. Når spillerne søger 'udfordringer', kan man derfor stille en hypotese om, at det ikke er udfordringer, der kræver øgede færdighedsegenskaber, men udfordringer, der står i modsætning til den situation og de udfordringer de befinder sig i, før de påbegynder spilsituationen. Spillet spilles, kan man påpege, for at ændre den tilstand man befinder sig i – den hedoniske tone. Hedonisk tone er et begreb, der anvendes til at angive oplevelsen, spændt ud mellem behag og ubehag, af den arousal, dvs. den emotionelle intensitet, man befinder sig i, i forhold til den aktivitet man udfører (Apter 2007, p.10-11). Spillene kan således spilles for at gøre det kedelige eller stressende (begge ubehagssituationer) behageligt.

Oplevelse og engagement i computerspil

Det specielle og intense engagement spillere kan have i computerspil, er forsøgt indfanget gennem en række begreber og teorier som

fx "enjoyment, immersion, presence, flow and arousal" (Boyle et al. 2012, p.778). Artiklen her er for kort til at gå i dybden med alle de enkelte begreber. Et af de begreber, som introduceres i ovenstående citat: immersion, er et af mest udbredte begreber til at beskrive den opslugthed, visse kulturelle artefakter kan medføre og vil derfor være udgangspunktet i det efterfølgende. Begrebet er af Janet Murray defineret på følgende vis: "the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus." (Murray 1997, p.98). En definition der peger mod, at spillet er en altopslugende oplevelse for spilleren, hvor spilleren på en måde forsvinder helt ind i spillet, som var det en anden verden. Dette skal eller kan dog ikke forstås så bogstaveligt, som Murray på det nærmeste angiver, men nærmere på et fænomenologisk plan. Et fænomenologisk plan i retning af den måde spiloplevelsen er beskrevet på af Hans-Georg Gadamer: "Der Spielende weiss wohl, was Spiel ist, und dass, was er tut, "nur ein Spiel ist", aber er weiss nicht, was er da "weiss"." (Gadamer 1972, p.97-98) Gadamer fastholder således, at der er en tilknytning til den verden spillet foregår i, men at vi evner at veksle vores fulde opmærksomhed mellem to måder at være i denne verden på. Gadamer bruger en anden skelnen mellem 'Verkleidung' (forklædning) and 'Verwandlung' (forvandling) til at præcisere den tilstand af at være hhv. en bevidst rolle i et (skue-)spil fx skuespilleren i et teaterstykke (forklædning) og det at blive en del af et spil (forvandling), hvor identiteter 'opløses' til fordel for spillets udførelse – ikke hvem der spiller, men hvad der spilles. Man forvandler sig til at være en del af spillet. Oplevelsen af at blive et med aktiviteten er et af elementerne i flow, som var et andet af de ovenfor nævnte begreber. Flowbegrebet er oprindeligt udviklet af psykologen Mihaly Csikszentmihalyi, og defineres som: "Flow – the state in which people are so involved in an activity that nothing else seems to matter; the experience itself is so enjoyable that people will do it even at great cost, for the sheer sake of doing it." (Csikszentmihalyi 1990, p.4). Flow er baseret på en række elementer, som kan inddeles i en række af forudsætninger og en række effekter (Salen & Zimmerman 2004, p.338).

Forudsætningerne er: en udfordrende aktivitet, klare mål og feedback og en oplevelse af mulig kontrol. Effekterne er: sammensmeltning af handling og bevidsthed, fuld koncentration om opgaven,

tabet af bevidstheden om sig selv i en kontekst og transformation af tidsoplevelsen. At være i en tilstand hvor disse elementer fyldes ud, betegnes som optimaloplevelsen flow. Udfordringen ved brugen af flowbegrebet til at beskrive computerspilsoplevelsen er, at det primært har sin forklaringskraft i forhold til hardcore spil og hardcore spillere (Cairns et al. 2014, p.343-344). Casual games er noget andet – det er, som beskrevet, små fritidsaktiviteter – der godt kan spilles i et hardcore mode, men lægger op til mindre kortere sessioner, som ikke har de store mål (om end mange små), ikke kræver de store kompetencer og ej heller er attraktive i kraft af udfordringer. Det er nærmere selve aktiviteten eller processen, der er interessant (Hansen 2005). Det vigtigste ved immersion er således at blive et med aktiviteten, men ikke i en altopslugende målorienteret forstand. Som nævnt så indikerede undersøgelser af spillernes motivation for at spille spillene, at spillerene ofte søgte at ændre eller evt. understøtte den sindsstemning de befandt sig i, før spillet blev påbegyndt – den hedoniske tone. Det er således det at begynde spillet, og få den umiddelbare oplevelse det kan give, der er attraktivt. Det skal dog, som Jesper Juul påpeger, bemærkes, at casual games godt kan spilles i en hardcore mode af en hardcore spiller, med alle de forudsætninger og effekter som indeholdes i flow – hvor det er den intense længerevarende spiloplevelse, der søges, men omvendt så kan netop hardcore spil ikke spilles casual.

At casual games kan være rigtig gode til netop at bearbejde sindstilstande, er påvist af Russoniello, O'Brian og Parks i en række eksperimentelle forsøg: "Results (...) illustrate that playing *Bejeweled II* did indeed change brain waves towards a more positive mood when compared to controls" (Russoniello et. al 2009a, p.190). Forsøget blev udført som del af et terapeutisk forsøg overfor personer med depressioner. I et andet og udvidet forsøg, der involverede andre casual games end blot *Bejeweled*, var resultatet, at på trods af forskellige målbare effekter i hjernens aktivitet, så viste parallelle kvalitative studier at: "the end result was improved perceived mood." (Russoniello et. al 2009b, p.63). I disse forsøg har man bevidst påført respondenterne den ændring af sindstilstand, som spillene åbenbart kan danne grundlag for. Nu er det altid risikabelt at overføre eksperimentelle psykologiske forsøg til generelle almene situationer. Men det er påfaldende, at spillene i sig selv kan ændre sindstilstande i positiv retning. Har man som spiller først erfaret

denne mulighed, så vil man, som Grodal har peget på, være indstillet på at bruge den, og som Csikszentmihalyi har vist med identifikationen af flow, opsøge denne igen og igen.

Sindstilstande er noget der skifter løbende, og påvirker vores motivation for forskellige typer af aktiviteter og handlinger. Dette fænomen er udførligt beskrevet af Michael Apter i sin bog *Reversal Theory* (Apter 2007). I bogen beskriver han fire forskellige par af sådanne metamotivationelle tilstande som vi løbende skifter i mellem. De fire par opstilles på følgende måde:

“Telic	→ Means-Ends	← Paratelic
Conformist	→ Rules	← Negativistic
Mastery	→ Interactions	← Sympathy
Autic	→ Relationships	← Alloic”

(Apter 2007, p.226)

Det første par, der beskriver forskellen på, hvorvidt vi motivationelt er mål- eller procesorienterede, er ofte brugt til at beskrive forskellige oplevelsesmæssige situationer. Apter har selv i en tidligere udgivelse (Apter 1991) advokeret for, at spil udelukkende kunne foregå som del af en paratelig modus, hvilket både problematiserer brugen af flowbegrebet, der insisterer på klare mål og feedback, og modsiger de udsagn, der kommer fra spillerne om, at de søger udfordringer (fx 'at slå sine venner'). Grunden til at Apter vælger at indskrive spil i den parateliske modus er iagttagelsen af, at spil foregår i en art beskyttende ramme, hvor handlinger forholder konsekvenser i den virkelige verden. På den anden side så peger Apter på, at “In fact, the theory posits that at any one time, four of the eight states will be active and they can articulate with each other in various ways. But only one or two of these are likely to be at the forefront of attention.” (Apter 2007, p.226). Det er således muligt at i spil, så er den parateliske modus aktiv, men ikke nødvendigvis i fokus. Casual games store fleksibilitet i måden de kan spilles på og deres umiddelbare afbrydelighed og genoptagelighed gør, at de kan bruges som ikke nødvendigvis kun afbræk fra en situation, men også som forlængelser af tilstande. De fordrer ikke en høj grad af identifikation med aktører i et fiktivt univers, men i høj grad indlevelse i simple udfordringers rytmiske gentagelse – og hermed vender den gestaltpsykologiske ramme tilbage. De kræver ikke fo-

kus på et kompliceret mål, men små overskuelige delmål og staffer ikke for at fejle. De tillader dyb immersion i processuelle aktiviteter baseret på lav arousal, men med stærk positiv hedonisk tone. Hvilket Apter definerer som afslapning. Men tillader også gennem talrige delmål at afvæbne stress og gøre den høje arousal behagelig – vi er spændte, men ikke overspændte.

Konklusion

Casual games er gennem de seneste 15 år blevet en udbredt fritidsbeskæftigelse. Det er blevet beskrevet, hvordan de i form og indhold har udviklet sig, og hvordan de knytter sig til den teknologiske udvikling af bærebare enheder. Endvidere er der blevet redegjort for de oplevelsesmæssige sider af det at spille casual games. Her er det blevet fremhævet at casual games store fleksibilitet i måden de kan spilles på gør, at de både kan spilles med stor motivation for at bemestre dem, som et afbræk fra en kedsomhedstilstand – arousal søgende. Men også hvor den gentagende proces af små ikke uoverskuelige udfordringer, som det ikke betyder det store at fejle i, kan skabe en rytmeagtig oplevelse, der i sig selv, i den prateliske tilstand, er nydelsesfuld, men ikke i en telisk tilstand tjener noget formål. Spillene kan rent faktisk forbedre vores generelle sindstilstand, fordi de indeholder muligheden for at knytte an til de varierende metamotivationelle skift, vi løbende oplever, og de er med de nye teknologier umiddelbart tilgængelige, når vi føler for dem – og derfor fylder de mere og mere af vores fritid.

Referencer

- Andersen, Erik, Yun-En Liu, Rich Snider, Roy Szeto, and Zoran Popović. "Placing a value on aesthetics in online casual games." In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1275-1278. ACM, 2011.
- Apter, Michael J. "A structural phenomenology of play." *Adult play* (1991): 13-30.
- Apter, Michael J. *Reversal theory: The dynamics of motivation, emotion, and personality*. Oneworld Publications Limited, 2007.
- Arnheim, Rudolf. *Art and visual perception*. Univ of California Press, 2.ed 1974 (1954).

- Baniqued, Pauline L., Hyunkyuu Lee, Michelle W. Voss, Chandramalika Basak, Joshua D. Cosman, Shanna DeSouza, Joan Severson, Timothy A. Salthouse, and Arthur F. Kramer. "Selling points: What cognitive abilities are tapped by casual video games?." *Acta psychologica* 142, no. 1 (2013): 74-86.
- Bolter, J. David, Richard Grusin, and Richard A. Grusin. *Remediation: Understanding new media*. Mit Press, 2000.
- Boyle, Elizabeth A., Thomas M. Connolly, Thomas Hainey, and James M. Boyle. "Engagement in digital entertainment games: A systematic review." *Computers in Human Behavior* 28, no. 3 (2012): 771-780.
- Caillois, Roger. "Man, Play and Games, trans." *Meyer Barash (Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001)* (2001).
- Cairns, Paul, Anna Cox, and A. Imran Nordin. "Immersion in digital games: a review of gaming experience research." *Handbook of digital games, MC Angelides and H. Agius, Eds. Wiley-Blackwell* (2014): 339-361.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow – The Psychology of Optimal Experience*, New York: Haper Perennial 1990
- Gadamer, H.-G.. *Warheit und Methode*, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), Tübingen 1972 (1960)
- Grodal, Torben Kragh. *Filmoplevelse: En indføring i audiovisuel teori og analyse*. (2.ed) Samfundslitteratur, 2007 (2003).
- Grodal, Torben. *Embodied visions: Evolution, emotion, culture, and film*. Oxford University Press, 2009.
- Hansen, Ole Ertløv. "At spille for at spille." *Spillets verden* (2005).
- Juul, Jesper. "A casual revolution." *Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA (2010).
- Kuittinen, Jussi, Annakaisa Kultima, Johannes Niemelä, and Janne Paavilainen. "Casual games discussion." In *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*, pp. 105-112. ACM, 2007.
- Kultima, Annakaisa, and Jaakko Sterros. "Designing games for everyone: the expanded game experience model." In *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, pp. 66-73. ACM, 2010.
- McMahan, Alison. "Immersion, engagement and presence." *The video game theory reader*, Wolf & Perron (ed.) (2003): 67-86.
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Simon and Schuster, 1997.

- Ramachandran, Vilayanur S., and William Hirstein. "The science of art: A neurological theory of aesthetic experience." *Journal of consciousness Studies* 6, no. 6-7 (1999): 15-51.
- Russoniello, C. V., Kevin O'Brien, and Jennifer M. Parks. "The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress." *Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation* 2, no. 1 (2009): 53-66.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press, 2004.
- Whitbourne, Susan Krauss, Stacy Ellenberg, and Kyoko Akimoto. "Reasons for playing casual video games and perceived benefits among adults 18 to 80 years old." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 16, no. 12 (2013): 892-897.

Notes

- 1 Se ligeledes: <http://issuu.com/casualconnect/docs/casualgamesmarketreport-2007>
- 2 <http://issuu.com/casualconnect/docs/casualgamesmarketreport-2007>
http://issuu.com/casualconnect/docs/cga_market_report_fall2013/5?e=2336319/6014071
- 3 Figur 62, p.46. Befolkningens brug af internet 2010, Danmarks Statistik: www.dst.dk/it
- 4 <http://issuu.com/casualconnect/docs/casualgamesmarketreport-2007>, p.4

