

ID2

00:00 - 00:22 SPEAKER_00

så skal jeg først lige spørge om tilladelse til at jeg må optage dig og lyden kommer ikke til at blive brugt i sig selv, det kommer kun til at blive transcribed så teksten kommer til at være med i rapporten Hallo?

00:25 - 00:32 SPEAKER_01

Hallo, kan du høre mig? Ja, det kan jeg Det er i orden Ja, der er lidt lag på linje

00:32 - 01:02 SPEAKER_00

Ja Det må vi lige se Så vil jeg først lige sige at den her undersøgelse det er ikke et forsøg på eller det vil ikke gå ind og evaluere dig og dine evner og sådan noget, det vil kun evaluere de her opstående emner omkring og meninger om sværhedsgrad i spil Og spørgsmålet spørgsmålende er på engelsk men du må gerne svare på dansk

01:04 - 01:06 SPEAKER_01

Foretrækker du engelsk?

01:08 - 01:11 SPEAKER_00

Nej - Det er fuldstændig op til dig

01:11 - 01:13 SPEAKER_01

Okay, okay

01:15 - 01:27 SPEAKER_00

Så vil jeg starte her med What makes you define a game as difficult?

01:28 - 02:16 SPEAKER_01

Det relaterer sig selvfølgelig til hvilken genre vi snakker om Hvis vi snakker om spil med nogle inputmæssige ... reaktioner man skal nå at gøre Så hvis det er et spil der handler om hurtige reaktioner så vil det... jo hurtigere man skal være til at reagere på det output man ser fra spillet Øhm... Hvis der taler om et narrativt spil så vil sværhedsgrad måske være noget hvor at det enten er vanskeligt ...

... .. Ja, altså Men lad os sige, at det mest klassiske er jo nok noget med, at det er en udfordring, der kræver, at jeg mere eller mindre atletisk overvinder den. Enten ved at skyde rigtig mange, eller ved at hoppe meget præcist. Det er nok det, der er det mest bagende.

03:15 - 03:29 SPEAKER_00

Ja, okay. Og så vil jeg spørge dig om sådan, Kan du fortælle mig, hvordan du generelt føler dig over svært i videogame? Bare sådan helt generelt. Hvad synes du om det?

03:30 - 04:11 SPEAKER_01

Ja, ja. Når det er bedst, er en sværhedsgrad som en læremester meget nøjagtig. I takt med, at man bliver bedre til at gøre det. Jo større er udfordringen, man skal gøre med det. Man skal også vide, hvad man går ind til i et bestemt spil. Jamen, måske jeg bare skal lade det være ved det. Hvad end der er mere, du vil spørge ind til.

04:11 - 04:25 SPEAKER_00

Det er helt fint. Og så går vi videre til nogle mere direkte spørgsmål nu. Så sådan, Øh, Do you enjoy when a game is difficult? And is challenging your abilities?

04:25 - 04:52 SPEAKER_01

Ja, absolut. Der er en glæde i, at man mister noget. At man nu bliver bedre og bedre til noget. Og at spillet er i stand til at kunne aflæse, at jeg er blevet bedre til noget. Og at jeg mester noget.

04:52 - 04:53 SPEAKER_00

Ja.

04:53 - 04:58 SPEAKER_01

Jeg kommer faktisk ikke udenom, at der var en anden pointe, som jeg også lige vil give fra før.

04:58 - 04:59 SPEAKER_00

Ja.

04:59 - 06:17 SPEAKER_01

Nogle gange kan spil virke som om, at de er svære. Eller få dig til at føle som om, at noget der egentlig var ganske let, at det var stort. Så nogle gange kan du få sådan, der findes visse spil, hvor du får at vide med en masse sådan fyrværkeri og flotte effekter. At wow, du er god. Og alt hvad du har gjort, det er egentlig bare at trykke på knappen. Så findes der andre spil, hvor at... At... Lad os sige, du skal besejre en stor fjende. Det kan du kun, hvis du har mestret spillet så meget, at du rent faktisk udviser en mestring af, hvordan det styres. Så hvis vi skal sætte det op på de to måder, så kan der være en... Altså spillet nogle gange måske... Visse spil kan næsten være lidt løgnagtige i deres... I deres umiddelbare følelse af sværhedsgrad. Og så kan der være nogle spil, hvor at det ligesom kommer inden fra den mestring, der sker. Og det er den anden kategori, som jeg... Den type spil, synes jeg er fantastiske. Og det giver mig meget glæde. Hvor at den første kategori... Når man har gennemskuddet, at man bare bliver... Belønnet overfladisk. Når man egentlig ikke rigtig har gjort noget. Ja.

06:18 - 06:44 SPEAKER_00

Okay. Det er en god pointe, det her. Det kan jeg godt se. Og så går vi videre til det her med... How do difficulty settings impact your enjoyment in a game? Og det skal forstås som... Altså hvis du kan... Hvis du selv har mulighed for at indstille en sværhedsgrad. Og spillet giver dig forskellige muligheder. Hvordan har det indflydelse på din enjoyment?

06:46 - 08:39 SPEAKER_01

Ja. Ja. Jeg tror... At... Jeg tror at... Et spil kan udvise støj. Sjovt nok, det er det, du har. Kan udvise integritet ved ikke at give mig flere sværhedsgradmuligheder. Der er det, som spillet har. Take it or leave it. Det kan være, at det ekskluderer visse folk fra det. Men det er trods alt, hvad det er. Hvor når jeg møder et spil med fem sværhedsgrader. Også bliver det faktisk svært i sig selv at vælge. Hmm... Hvad har jeg lyst? Der er meget, man ikke ved på forhånd om spillet. Så hvordan skulle man vide, om man har lyst til, at det er en af de fem forskellige typer sværhedsgrader. Ja. Så det gør det faktisk mere vanskeligt i sig selv, at give mig det valg. Så som udgangspunkt, så vil jeg helst have, at der eksisterer en. Så synes jeg, at der er en god tendens til de senere år. At man kan aktivere hjælpemekanismer. Eksempelvis en slags snydekode for, lad os sige, at du ikke dør. Eller at man simpelthen går ind i nogle indstillinger. Og på egen hånd gør spillet lettere. Men hvor det er meget præcist oplysende. Hvad det er, man går ind og gør. Last of Us 2 for eksempel har nogle helt fenomenale indstillinger til, at hvis man ikke gider det der byderi, jamen så er det faktisk ikke særlig vanskeligt. Og det synes jeg var en rigtig god løsning. Fordi der er det noget, hvor man ikke skal afgøre noget på forhånd, man ikke ved. Men mens man er i gang med at spille, kan man aktivt vælge til at fare.

08:39 - 09:17 SPEAKER_00

Det er interessant, du nævner det der Last of Us 2. Fordi der var en anden, jeg interviewede, som nævnte det. Men sagde, eller gik lidt i den anden retning. Og sagde, at han syntes, at det var mega fedt, at han kunne få lov til bagefter at vælge en sværere sværhedsgrad. Så han ligesom kunne opleve historien igen, men stadig med at have samme engagement med det. Med spillet i sig selv. Fordi det var stadig udfordrende. Ja, klart. Så det er sjovt. Det er sjovt, du nævner det. Ja, ja.

09:17 - 09:39 SPEAKER_01

I og for sig er jeg grundlæggende enig i, når det bliver fremført. I det perspektiv, at man får lyst til at gøre mere. Men som udgangspunkt, så tror jeg bedre, at jeg kan lide det der kalibrering, som jo netop også Last of Us gør. Men ja, gode pointe.

09:39 - 09:50 SPEAKER_00

Og så, du har allerede lidt svaret på det, men Do you prefer games with fixed difficulty or adjustable difficulty?

09:50 - 10:33 SPEAKER_01

Ja, langt hen ad vejen, så kan der selvfølgelig være en eller anden form for, at jeg har en preference for den der Dark Souls-agtige, what you see is what you get. Ja. Og at man ligesom kan lære spillet at kende. Øhm... I forhold til desktop er det sådan. I forhold til at spille, øhm, hvad hedder det... Super Mario Bros. Wonder, hvor man kan direkte vælge en figur, som ikke kan dø. Det er jo fantastisk, hvis man spiller med et barn.

10:33 - 10:34 SPEAKER_00

Ja.

10:34 - 10:47 SPEAKER_01

Øhm, så det... Så det... Naturligvis er det også svært at gøre sådan helt enten eller. Ja. Det er jo selvfølgelig noget, og i forhold til hvilken kontekst det er. Ja. Øhm, ja.

10:47 - 11:13 SPEAKER_00

Ja, det er der mange af tingene ved de her spørgsmål. Øhm, men selvfølgelig, jeg synes bare, gå med dine sådan umiddelbare tanker. Øhm, men det er selvfølgelig... Øhm... Kommer ind på kontekst og så videre, mange af svarene. Øhm, og så bare lige sådan hurtigt. Øhm, do you tend to go with the recommended setting, or above below? Hvis du får valget her.

11:13 - 11:44 SPEAKER_01

Øhm... Ja. Øhm... De fleste gange nok recommended. Øhm, med mindre det er et spil, hvor jeg aktivt ved, at... Øhm, at... Lad os sige Persona 5, der gik jeg direkte til den letteste. Fordi at for mig er det ikke kampen, der er... Der er det, jeg kommer til at spille, det er historiedelen, så... Der ville jeg bare sådan... Der havde jeg bare lyst til at vise igennem... Ja. ...kampdelen. Øhm, så... Så enten normalt, eller også lettest. Ja.

11:44 - 12:12 SPEAKER_00

Haha, jo. Øhm... Have you ever quit a game, because it was too difficult? Øhm, og quit, som i at... At du stoppede med at spille det, og... Du har ikke spillet det videre siden. Eller du har ikke... Du har ikke færdiggjort det i et par år, eller... Eller sådan... Ikke sådan rage quit og kommet tilbage dagen efter, rigtigt. Haha.

12:12 - 12:51 SPEAKER_01

Klart, klart. Øhm... Det er et rigtig, rigtig spændende spørgsmål, fordi... Øhm... Min udebares svar var... Øhm... Øhm, nej, det har jeg ikke. Men omvendt, så kunne jeg jo måske godt sige, at... Der har været masser af spil, som jeg har forladt. Øhm... Det er svært for mig at sige, at det er, fordi de var for svære. Men nu som du spørger mig på den måde, så tænker jeg så over... Kan det være, at... Kan det være, at... Øhm... Øhm... Altså, jeg tror mere, at det... Jeg tror, at jeg forlader noget, hvis jeg ikke finder det interessant.

12:51 - 12:53 SPEAKER_00

Ja.

12:53 - 12:55 SPEAKER_00

Okay.

12:55 - 13:27 SPEAKER_01

Jeg tror, at det er svært for mig selv ikke at kunne lide... Svære spil. Så jeg tror det ikke. Sidste pointe dertil, det vil være, at... Øhm... Jeg forlod Street Fighter 4, da det gik op for mig, at... Det har jeg brug for at træne så meget. At... At jeg ikke... Jeg har simpelthen ikke den tid til rådighed. Så på nogen måder kan man sige, at det var... I den forstand... For svært i forhold til, hvis jeg skulle... Øhm... Øhm... Det er måske lidt snit gråzone.

13:27 - 13:56 SPEAKER_00

Haha, ja, ja. Men jo, måske... I grove træk var det måske, ja. Øhm... Okay. Spændende. Øhm... Nu skal jeg lige se her. Okay, så vil jeg spørge dig. Kan du beskrive en tid, da en svært spil... Gav dig frustration... Men du stadig var motiveret til at fortsætte?

14:04 - 14:15 SPEAKER_01

Ja, altså... Altså, for mig... Der vil... Der vil... Der vil... Hvad skal man sige? Cream of the crop være... From software spil. Ja. Der er ikke så meget spørgsmål for mig. Ja.

Jeg har fundet der, hvor at... Også ud fra sådan en menneskesykologisk punkt, at...
14:17 - 14:18 SPEAKER_00

Vil du lige...

14:18 - 14:20 Undetermined speaker
Ofte så er det faktisk... Jeg tror...

14:20 - 14:26 SPEAKER_01

Ja. Vil du lige tage den forfra? Ja. Jeg har fundet der, hvor at... Også ud fra sådan en menneskesykologisk punkt, at... Vil du lige...

14:26 - 14:28 SPEAKER_00

Ofte så er det faktisk... Jeg tror...

14:29 - 16:31 SPEAKER_01

Altså, det der der... Ja. Altså, de her... From software spil. Elden Ring. Dark Souls. Og... Og Bloodborne. Øh... Gør nøjagtigt det. Og jeg tror, jeg har en... Et bud på, hvorfor... At der... Der er noget menneske psykologisk, som de... Som de har fået fat i. Fordi... Ofte... Stort set... Er... Ligger frustrationen i min... Grådighed. Jeg er min... Værste fjende. Det er faktisk... En del af det, jeg kan ikke finde foran mig. Det er min egen grådighed eller... Utålmodighed eller... Øh... At... At... Dovenskab. Altså, jeg... Jeg har sagt til faktisk også mange højskoleelever, men... At Dark Souls for mig er et slags fitnesscenter for tålmodighed. Ja. At øhm... At jeg ligesom sådan... Jeg ved, at jeg er blevet et mere tålmodigt menneske, af at have spillet Dark Souls. Og det... Der i tror jeg, at... Øh... Der i tror jeg, at... At... At der ligger en nøgle til at forstå noget omkring... Hvad det er, de gør så godt. Fordi det er ikke kun... At det er svære fjender, men de har også... Gjort det således, at... Der er nogle incentive structures. Som for eksempel at få sine souls tilbage. Eller hvad... Hvert enkelt det spil nu engang kan. Øh... Korpsrunner. Øhm... Der er nogle forskellige strukturer, de har lavet, så at... Man hele tiden... Møder sin egne... Mørkeste sider. Eller i hvert fald... Det vil sige... De sider af en, som man måske er mindst glad for. Men som eksisterer i en. Og får lyst til... Nu spænder jeg bare lige igennem det her område. Selvom jeg ved, at det er mega farligt. Fordi, at jeg skal bare hen og have mine souls der. Og... Døde jeg fandt mig til. En jeg sagtens skulle have dræbt. Ja. Stille og roligt. Så frustrationen... Jeg tror nøglen er, at frustrationen er mod mig selv. Jeg er meget, meget klar over, at det er mig selv... Jeg skal gøre bedre. Og der tror jeg, der ligger... Hvad der er genialt i det spil.

16:31 - 17:06 SPEAKER_00

Ja. Ja. Meget spændende. Det er helt klart også noget, jeg selv kan genkende fra da... Fra når jeg spiller de spil der, ja. Så vil jeg gå videre til noget... Lidt andet. Og spørge... Hvilken rolle spiller in-game rewards i din motivation? Eller... Play in motivating you to push through challenges. Og det kan være det her med achievements, eller progression, eller story advancements. Eller new mechanics, eller sådan nogle ting.

17:10 - 18:23 SPEAKER_01

Der var et tidspunkt, hvor de betød noget. Og nu er jeg som en... Som en anonym alkoholiker helt på den anden side. Nu om dagen... Har jeg fundet ud af, at de ting... Har... Egentlig ikke med de væsentlige at gøre. Og derfor finder jeg dem... Som en game designer mener jeg de er nedladende at bruge på mit publikum. Det er måder at... Sådan narkotika-agtige... At få dig til at blive ved. Og som sådan meget sådan... Du kan jo sikkert huske, hvordan jeg som game designer er. Jeg er meget sådan puristisk, og sådan har høje ambitioner og tanker om moral og sådan noget. At jeg synes faktisk, at vi ikke kan... Være bekendt af at bruge sådan nogle strukturer. Fordi... Det egentlig mest af alt bare kommer til at være om, at spillet i sig selv ikke er godt nok udtænkt... Til at holde dig fastlåst. Der bliver nødt til at blive brugt slik strukturer... Som holder dig kørende. Og derfor, som den alene alkoholiker jeg er... Så kan jeg nu sige, at... Okay.

18:23 - 18:57 SPEAKER_00

Øh... Ja. Det er helt klart også godt genkendt. Der var også... Jeg tror også for mig, at der er den del også meget... Det er selvfølgelig fedt... Øh... At få et nyt outfit, som... Så du ikke ser ud, som du altid har gjort i spil. Men... Det endelige er jo ligesom... Det her med, at nu har du klaret den her

challenge. Og det føles godt. Og det var sjovt. Og... Øh... Og nu føler jeg, at jeg er blevet bedre. Øh... Ja. Det er der også godt.

18:58 - 18:59 SPEAKER_01

Nu sagde jeg det fra mit mest pompøse punkt. Det er da sjovt, når man får et nyt våben. Særligt apropos... Nu ved jeg godt, at nu kommer det til at handle meget om Dark Souls-spil. Men det er da sjovt. Øj, nu fik jeg et nyt våben, der ændrer, hvordan jeg spiller.

19:04 - 20:14 SPEAKER_01

Det er da sjovt. Det er da sjovt. Nu fik jeg et nyt våben, der ændrer, hvordan jeg spiller. Det er da sjovt. Det er da sjovt. Det er da sjovt. Det er da sjovt, når man får et nyt våben. Det er da sjovt. Det er da sjovt. Når man får et nyt våben. Særligt apropos... Nu ved jeg godt, at nu kommer det til at handle meget om Dark Souls-spil. Men det er da sjovt. Øj, nu fik Clove et nyt våben, der ændrer, hvordan jeg spiller. Så det er okay. Så det er okay. Så det er okay. Hvad sker der? Det er det afgørende. Når det er der aktivt ændres på gameplayet, så kan det være super fedt. Så kan det give et frisk, nyt pust i det hele. Men hvis det er ting, der netop ikke gør noget andet, end at, okay, så ser du lidt anderledes ud. Så sjovt som det kan være, at okay, nu fik man en eller anden krone på, det kan have sin egen sjovhed. Men i forhold til oplevelsen af spillet, så ved variation i gameplay, altså, det kan jeg sagtens købe. Men når der, for eksempel, jeg tror, jeg beder måske lidt for meget mærke i, at du nævnte achievements, så jeg busser måske lidt ud fra nogle af de andre ting, du mener. Så hvis vi snakker om, ja, hvad skal vi kalde det? Man kan jo sige nye mechanics, for eksempel. Ja, ja. Nogle ting, der har en indflydelse på gameplay-agtigt.

20:32 - 20:45 SPEAKER_00

Ja. Okay, så har jeg, eller, ja, så har jeg et spørgsmål her. Can you think of a game that was difficult but not frustrating?

20:54 - 21:01 SPEAKER_01

... Men ikke noget frustrerende. Og det er sikkert også derfor, at du har dit spørgsmål, sådan som du har det. I det her tilfælde kan det være, at du mener, at frustrationen er noget, hvor man oplever følelser i sig selv, at man har lidt negative følelser i modstanden, som spillet giver en. Så dit spørgsmål er, om der er et spil, der har været svært, at jeg ikke har haft negative følelser i mig, på trods af, at det er svært. Måske Guitar Hero. Fordi der har jeg egentlig aldrig rigtig haft sådan nogle frustrationsmæssige negative følelser. Altså hvis man taber i åben, så bliver jeg lidt frustreret. Og har i hvert fald altid. Hvor der altid var den der følelse af, at nu må jeg bare prøve igen, nu må jeg bare prøve igen. Det er sgu noget edge case. Det er svært at sige mig selv. Det var et godt spørgsmål. Men det vil være et bud.

22:38 - 22:48 SPEAKER_00

Ja. Jamen det er jo faktisk et mega godt og sjovt eksempel med Guitar Hero. Okay, men så har jeg også noget et andet.

22:48 - 22:50 SPEAKER_01

Det er ligesom altid bare sjovt.

22:51 - 22:51 SPEAKER_00

Ja.

22:51 - 22:51 SPEAKER_01

Ja.

22:52 - 22:58 SPEAKER_00

Jo, jo. Nå. Så.

23:14 - 23:51 SPEAKER_01

Så hvis vi siger frustration som noget der giver en negativ følelse. Øhm. Jeg tror jeg sagtens. På den måde kan han ikke. Jeg har en negativ følelse om et spil. Selvom det ikke er svært. Hvis det nu er. Altså hvis det nu. Hvis jeg nu bare vurderer at det er et dårligt spil. Så kan jeg have en frustration over sådan. Åh. Det kunne faktisk have været sjovt. Eller. Hvorfor gør de det den måde? Eller. Hvorfor er der de her strukturer? Så ja. I den fortvælgning af smået. Der. Det kan jeg godt.

23:52 - 23:52 SPEAKER_00

Ja. Okay.

23:54 - 24:10 SPEAKER_01

At det ikke nødvendigvis er modstanden som har gjort. At jeg. Er frustreret det kan være. Som. Som. Som. Som peer review designer. Eller som. Bare oplever en oplevelse. Og. Faktisk bare ikke synes det var sjovt. Det kan jo også være en slags frustration.

24:11 - 24:20 SPEAKER_00

Ja. Helt klart. Så øh. Så det vil du faktisk ikke mene. Øh. Bare fordi et spil er frustrerende. Betyder det ikke det er svært. Hvis jeg forstår rigtigt.

24:24 - 24:28 SPEAKER_01

Altså som sagt. I. Ned af den her vej. At fortælle. Det er jo en udvikling af spørgsmålet. Så.

24:29 - 24:29 SPEAKER_00

Ja.

24:29 - 24:31 SPEAKER_01

Nej. Præcis. Præcis.

24:31 - 24:31 SPEAKER_00

Ja.

24:32 - 24:43 SPEAKER_01

Fordi. Hvis vi accepterer at frustration. Er noget der kan komme med andre ting. Ind. Modstand i spil. Øh. Øh. Så. Så kan frustrationen. Sagens komme fra andre ting.

24:44 - 25:09 SPEAKER_00

Ja. Ja. Okay. Så. Øh. Spørger om. Her. Øh. Øh. Hovedet. Nej. Det er lige en flere. Ja. Øhm. Do you think that the game. Eller that a game. Øh. Should adjust. It's difficulty. Based on player performance. Or progress. In the game.

25:16 - 25:36 SPEAKER_01

Det er jo selvfølgelig. Skal alle have lov. Til at gøre det de synes der er det. Rigtigste. For deres spil. Øh. Personligt. Kan jeg godt lide. Øh. Øh. Øh. Udfordringer. Skabt af en menneskelig. Ham. Som er. Finpusset. Og altid vil være det samme.

25:37 - 25:37 Undetermined speaker

Ja.

25:37 - 25:50 SPEAKER_01

Øh. Så. Så. Så. Ikke. Som. Som dynamisk. Øh. Ændrer sin sværhed. Skar.

25:51 - 25:51 SPEAKER_00

Ja.

25:51 - 26:00 SPEAKER_01

Fordi. Som en eller anden form for. Designer. Forfatter. Vil jeg føle. At jeg har mistet kontrol. Over. Hvilket budskab. Jeg kommer med.

26:00 - 26:00 SPEAKER_00

Ja.

26:00 - 26:03 SPEAKER_01

Og hvilken opgave. Jeg sætter min. Spiller på.

26:04 - 26:24 SPEAKER_00

Ja. Okay. Øhm. Så. Do you think. Your. Personality. Has influence. On how you experience. And play video games.

26:52 - 27:59 SPEAKER_01

Nu går jeg med mobilen højt i luften. Hvad hedder det? Okay, okay. Om hvorledes personligheden spiller ind? På den ene side, så synes jeg, at spil er meget universelle. Fordi at jo, man skal selvfølgelig sættes ind i, hvordan et spil spilles. Og der er nok ofte noget tekst, der forklarer. Men spil har muligheden for at være ordløse. Og siden de kan være ordløse, så kan hvem som helst komme hen og gøre med det. Og alle vil være lige. Jeg har præblet til at prøve at gå til spillet. Men

selvfølgelig så... Så jeg har det på den måde, så... Spiller jeg sjældent FIFA, fordi min personlighed er en, der ikke går op i fodbold.

28:00 - 28:00 Undetermined speaker

Ja.

28:00 - 28:06 SPEAKER_01

Så personligheden har jo nok noget at sige. Det må jeg underkende.

28:07 - 28:07 Undetermined speaker

Ja.

28:08 - 28:15 SPEAKER_01

Og spørgsmålet var, om min personlighed gjorde... Prøv at sige dit spørgsmål igen, faktisk.

28:15 - 28:21 SPEAKER_00

Altså, om din personlighed har indflydelse på, hvordan du spiller spil og oplever spil.

28:23 - 28:26 SPEAKER_01

Ja, det har den. Det har den.

28:26 - 28:37 SPEAKER_00

Ja. Og så i forlængelse af det... Har at overkommende udfordringer i spillerne altid været noget, du har følt samme måde om, eller har det udviklet sig over tid?

28:41 - 29:40 SPEAKER_01

Altså, jeg finder det mange forskellige måder. Jeg synes, det er et godt brug at snakke om at overkomme sig selv. Jeg er sikkert en dansk, for jeg er en, som har været en skolebruger til det her sammenhæng. En foregivning skulle overkomme. Fordi at... Som mennesker jo også bøjer med mange forskellige ting. Så som sagt... I ét spil har jeg lært at blive mere tålmodig. I et andet spil har jeg lært strategisk snille. I et tredje spil får jeg indsigt i, hvordan historie eller sociale dynamikker fungerer. I et femtespil har jeg top-tunet min reaktionstid. Så er der... Så er der... Der er nok... Der er flere hurtigere på ting, end det gennem medmenneske. Så... Øh... Den... Så tror jeg, at spil kan... Kan få os til at overkomme... Næsten hvad som helst. Det handler bare om, hvad spillet har lyst til, at man skal lære at overkomme.

29:40 - 29:41 SPEAKER_00

Ja.

29:42 - 29:43 Undetermined speaker

Okay.

29:45 - 30:02 SPEAKER_00

Øhm... Ja. Og så vil jeg... Slutte af på et sidste spørgsmål her. Som handler om... Hvad synes du om, at din vilje til at overkomme et udfordring i et spil, reflekterer din vilje til at overkomme udfordringer i det virkelige liv?

30:02 - 30:56 SPEAKER_01

Absolut. Helt sikkert. Øhm... Jeg tror, at... Jeg tror, at ligesom hvis man træner sin krop i sport, og det kan man jo også kalde en slags spil, Ja. så bliver man nok også bedre til fysiske udfordringer. Øhm... Jeg har lige nævnt nogle af de andre ting, som... Altså for eksempel... Jeg ved, at jeg reagerer hurtigere end mange andre af dem, jeg kender. Ja. Jeg ved, at jeg er meget tålmodig. Jeg ved, at det næsten bliver sådan nogle indre rejser. Sådan nogle lidt sådan... Munkeklostre... Zen... Øhm... Buddhist ting, hvor man... Man lærer noget af sit indre, og man træner... Man træner sit indre, og... Og det er helt sikkert noget, man kan tage med videre i sit liv.

30:56 - 31:14 SPEAKER_00

Ja. Okay, fedt. Jamen... Har du... Har du nogle ekstra sådan tanker eller pointer, du ikke lige har fået igennem, eller et eller andet? Øhm...

31:14 - 32:18 SPEAKER_01

Jeg tror, der har været en god tid... For at sige det meste nu. Øhm... Jeg synes, det er et skidespændende emne generelt. Øhm... Jeg har lige læst noget med... Det kan være, du godt er klar over det. Jeg var ikke klar over det. At... Træer... Øhm... Altså, man har lavet noget forskning med

træer, hvor man har prøvet at få et træ til at gro i sådan en gøttet økosfære, for at se, hvad ville der så ske. Og det, der sker, det er, at træerne... De... De... De gror faktisk ikke op. De knækker. Øhm... Det viser sig, at træer har brug for vind for at blive højere. Nå... Og det siger jo et eller andet omkring, at vi sådan evolutionært har brug for modstand. Ja. Og... Øhm... Modstand er det, som spil ofte tilbyder. Så det... Det ville være en sidste sådan... Det er sådan noget, jeg går og tænker på for tiden. Ja. At... At...

32:18 - 32:20 Undetermined speaker

At... At...

32:20 - 32:21 SPEAKER_00

Jo.

32:21 - 32:23 Undetermined speaker

Jamen, det er også... Det er faktisk...

32:23 - 32:43 SPEAKER_00

Ja. Super interessant. Det er jo ligesom et... Det siger man... Symbol på, at man... Ja. At man har brug for modstand i livet, og at spil kan... Kan ligesom komme med den her modstand, som man måske sådan der underbevidst kan føle en træng til. Øhm... At der skal være. Ja. Og måske endda udvikle sig... Ja. Hvoraf... Ja. Ja. Ja. Ja. Ja.

32:43 - 32:46 SPEAKER_01

Ja. Ja. Ja.

32:46 - 32:54 SPEAKER_00

Ja, meget spændende... Okay, jamen så stopper jeg...