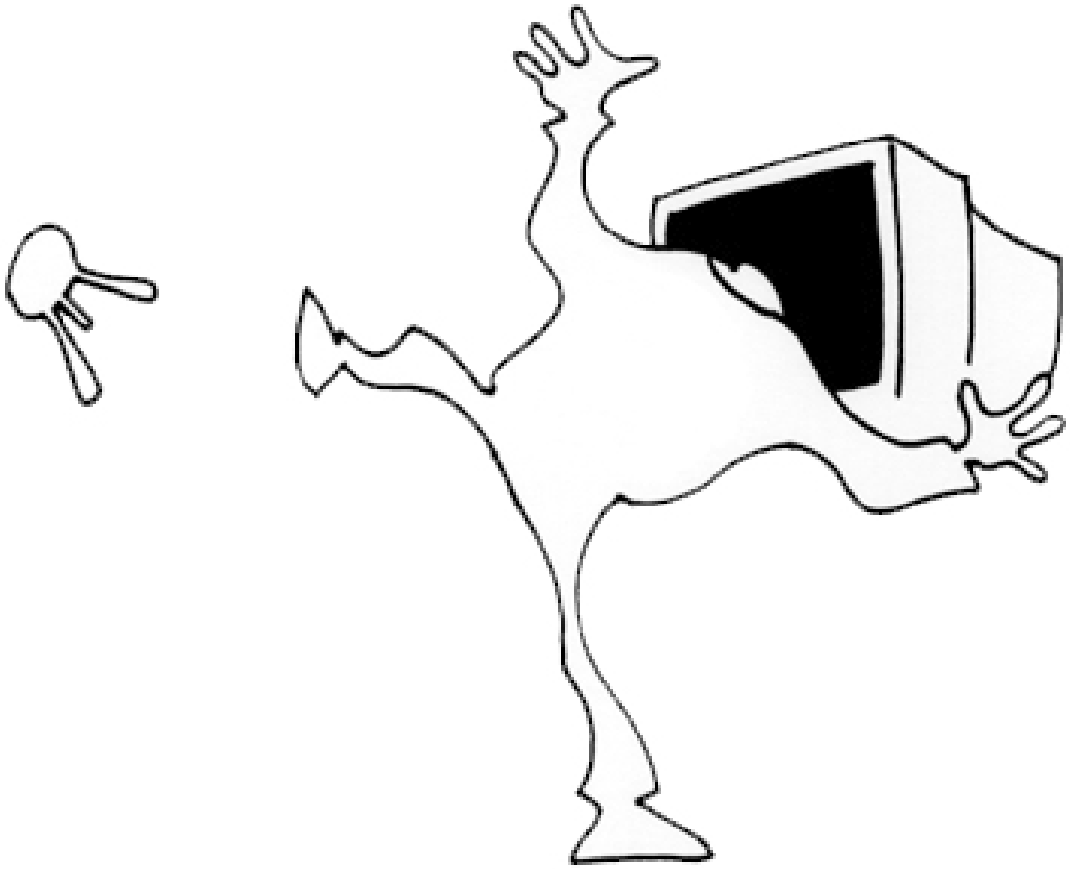
Iagttager – deltager



Den ny modtagerposition i interaktive tekster

Speciale af Anne Mette Thorhauge

Københavns Universitet, det Humanistiske Fakultet
Institut for Film- og Medievidenskab, Medieoverbygningen
Vejleder: Klaus Bruhn Jensen
Januar 2001

Indholdsfortegnelse

En ny modtagerkategori *3*

Modtager og fortælling – teoretiske aspekter *5*

1 Teorier om fortælling **5**

2 Interaktivitetsbegrebet og den ny modtagerposition **16**

Fra teori over design til en endelig undersøgelse *26*

3 Erkendelsesteoretisk position – tilgangen til det empiriske felt **26**

4 Undersøgelsesdesign og videre forløb **30**

5 Evaluering **35**

Gabriel Knight 3 som grundlag for tænkning og handling *37*

6 Præcisering af tekst og teoretisk forståelsesramme **38**

***7 Gabriel Knight 3* i kontekst** **41**

8 Plot-strukturen i *Gabriel Knight 3* **46**

9 Handlingsrum og grafisk positionering **50**

10 Kontekst, plot og dobbelt grafisk positionering **52**

Rum, karakter og perspektiv – spillernes orienteringer i Gabriel Knight 3 ..... *54*

11 Undersøgelsens deltagere og deres medieforbrug **55**

12 At orientere sig i forhold til et intentionelt eller et neutralt univers **60**

13 Karakteren som rolle og som redskab **72**

14 Kamera, karakter og forvaltningen af perspektiver i spillets univers **79**

15 Orientering, karakter, kamera **83**

Modtagerposition(er) – Aspekter af den ny modtagerkategori *85*

Summary *90*

Litteratur- og kildefortegnelse *92*

En ny modtagerkategori

I efterhånden mange år har medieforskningen arbejdet ud fra en forestilling om ”det aktive publikum”. Birminghamskolens[1] indflydelsesrige opgør med kultur-pessimisterne i 1970’erne har dannet baggrund for en forestilling om seere og læsere som aktive medkonstruktører af mening i teksten. Medieforskere som Janice A. Radway (1987) og James Lull (1990) har demonstreret, hvordan såkaldte massemedier som lægeromaner og tv integreres i specifikke situationer og først iklædes deres endelige betydning her. Ideen om det aktive publikum har altså længe gjort sig gældende og afstedkommer ingen hævede øjenbryn.

Der er imidlertid sket noget nyt. Med computermediets opdukken er flere ny teksttyper sendt i cirkulation, ligesom gamle tekster og medier bliver organiseret på ny. Flere af disse tekster besidder en central egenskab, nemlig interaktivitet, der stiller modtageren i et nyt forhold til teksten. Mens det aktive publikum forholder sig medkonstruerende til tekstens mening, er ”den interaktive bruger” mere eller mindre styrende for teksten som sådan. Teksten er i det første tilfælde en afsluttet struktur, der kan tillægges varierende former for mening, mens der i det andet tilfælde er tale om en åben struktur, som modtageren ydermere kan gribe manipulerende ind i – modtageren deltager i konstruktionen af tekstens endelige form (med varierende grader af frihed ganske vist)[2].

Men hvad sker der, når modtageren tager dette skridt fra en iagttagende til en deltagende position? Kan disse to positioner eksistere samtidig, og hvordan finder det så sted? Ifølge Brenda Laurel bør denne forvandling opfattes som *...subtractive rather than additive. People who are participating in the representation aren’t audience members anymore* (Laurel1993, s. 17). Altså: Man kan ikke både deltage og være publikum på samme tid. Hvor banal denne bemærkning end måtte lyde, påpeger den et centralt forhold i forbindelse med modtagere og interaktive tekster, nemlig at vi har at gøre med en ganske ny modtagerkategori. Det er ikke tilstrækkeligt at tage vore gængse forestillinger om publikum og tilføje det interaktive aspekt, det er nødvendigt at tage højde for, hvordan deltagerelementet helt grundlæggende transformerer modtagerpositionen og omvendt.

---

[1] Birminghamskolen markerer et brud med Frankfurtskolens kulturpessimisme, der bl.a. repræsenteres ved Theodor W. Adorno. Mens Adorno beskriver populærkulturen som en kulturindustri, der fastholder sit publikum i en tilstand af uvidenhed og underdanighed (Adorno 1972), gør Raymond Williams, en af de centrale personligheder inden for Birminghamskolen, sig til talsmand for en bredere forståelse af kulturbegrebet. Denne omfatter foruden Adornos elitære forståelse en ”dokumentativ” og en social tilgang – kulturen som livsmåde (Williams 1961). Det er bl.a. med baggrund i dette bredere kulturbegreb, der fattes ny og mere positiv interesse for populærkulturen og dens publikum.

[2] Interaktivitet er ikke noget uproblematisk begreb, og jeg skal præcisere min forståelse af denne term nærmere i kap. 2

Genstanden for dette speciale vil derfor være denne transformerede modtagerposition og hvordan den lader sig anskue i et teoretisk såvel som et praktisk perspektiv.

Den transformerede modtagerposition realiseres i forhold til en ny type tekst, som derfor ikke lader sig udelukke fra diskussionen. Imidlertid kan teksten modsat ikke adskilles fra den modtager, der afgør dens endelige form. Under de fornyede vilkår synes tekst og modtagerposition på denne måde at konstituere hinanden indbyrdes, og et centralt spørgsmål bliver de vilkår, dette finder sted under: Hvilken form for interaktivitet der er tale om. En teoretisk forståelse af den ny modtagerposition forudsætter m.a.o. en række indbyrdes korresponderende begreber for tekst, interaktivitet og modtagerposition, der kan orientere min tilgang til feltet. Begrebet for fortællingen har vist sig at have den bredde, som denne situation fordrer, eftersom det både kan udgøre et perspektiv på teksten, den menneskelige erkendelse og den menneskelige interaktion med omverdenen. Det vil altså være inden for fortællingens rammer, at jeg vil diskutere disse forhold.

Specialet vil derfor blive indledt med en teoretisk diskussion af fortælling, interaktivitet og modtagerposition (kapitel 1 og 2). Ambitionen vil være at præcisere en række begreber og en generel teoretisk forståelsesramme, der kan danne baggrund for den efterfølgende empiriske undersøgelse –specialets primære projekt. Jeg vil i min tilgang til det empiriske felt tage udgangspunkt i Berger og Luckmanns videnssociologi, hvorfor jeg ikke så meget vil søge baggrunden for den ny modtagerposition i generelle psykologiske mekanismer men snarere i mere kulturelt betonede konventioner. Min genstand vil derfor være modtagerpositionerne i en specifik type interaktiv tekst, nemlig computerspillet, hvor der inden for de forløbne 30 – 40 år[3] kan tænkes at have etableret sig en række konventioner. Jeg vil indlede denne del af specialet med en introduktion til de forskellige faser i min undersøgelse: Udvikling af metode, praktisk realisering og analyse af materialet (kapitel 3 - 5). Derefter vil jeg fremlægge analyse af det spil, der ligger til grund for undersøgelsen (kapitel 6 - 10), såvel som to deltagergruppers varierende måder at gribe det an på (kapitel 11- 15). Mine konklusioner vil pege i retning af en række forskellige måder, hvorpå spillerne i kraft af deres strategier positionerer sig i forhold til spillet. I forbindelse med min endelige konklusion vil disse forhold blive sat i relation til den teoretiske forståelsesramme, jeg indleder specialet med, og som altså vil blive præsenteret på de kommende sider.

[3] De første spil kan dateres helt tilbage til MIT i 1962 (Valeur1998 s. 10). Det er dog først fra begyndelsen af 1970'erne, at spillene bliver introduceret på markedet i form af videospil med Atari som en af de første producenter (Campbell-Kelly & Aspray 1996 s. 228)

Modtager og fortælling – teoretiske aspekter

Genstanden for dette speciale er som sagt den nye modtager-position, som den optræder i forbindelse med interaktive tekster. Jeg vil på de kommende sider gribe dette forhold an i et teoretisk perspektiv, hvor fortællingen vil fungere som det samlende princip. Inddragelsen af begrebet for fortællingen i denne forbindelse har ganske vist været genstand for en del kontroverser[4]. Det har imidlertid vist sig, at en åbning af begrebet for fortællingen til også at omfatte et princip i menneskelig erkendelse og interaktion formår at danne bro mellem tekst- og modtagerelementet under de fornyede forhold. Jeg vil på de kommende sider lægge ud med en nærmere introduktion til dette fortællebegreb, nemlig hvordan en forståelse af fortællingen både som repræsentation, refleksion og improvisation kan forme en mere rummelig teoretisk tilgang til den interaktive fortælling og dens modtager. Efter denne introduktion vil jeg fortsætte med en redegørelse for, hvordan denne tilgang kan danne baggrund for en forståelse af interaktivitetsbegrebet, der giver mening i denne sammenhæng. Afslutningsvis vil jeg diskutere, på hvilken måde disse betragtninger former modtagerpositionen i et teoretisk perspektiv og på denne vis danner udgangspunkt for min efterfølgende empiriske undersøgelse.

1 Teorier om fortælling

Mit valg af fortællingen som et samlende princip skyldes, at den rette begrebsliggørelse af dette fænomen netop formår at danne baggrund for en rummelig forståelse af relationen mellem tekst og modtager, som samtidig leverer en række anvendelige begreber i forbindelse med en mere praktisk tilgang til sagen[5]. Kernen i denne begrebsliggørelse er at gribe fortællingen an i flere felter og kategorier. Disse felter og kategorier udgør varierende perspektiver på fortællingen som begreb, men står samtidig i indbyrdes forbindelse på betydningsfuld vis. Der er tale om en forståelse af fortællingen dels som repræsentation, dels som refleksion og dels som improvisation[6]. Mens den

[4] Se bl.a. Langemark 1996 for en kritik af denne tilgang

[5] Jeg er naturligvis ikke den første til at beskæftige mig med fortællebegrebet i forhold til interaktive tekster. Jay David Bolter (1990) og George P. Landow (1992) repræsenterer eksempelvis en litteraturteoretisk tilgang, hvor bl.a. blotlæggelsen af læserens refleksive kompetencer helliges en del opmærksomhed. Brenda Laurel (1993), som jeg allerede har nævnt, inddrager den klassiske dramaturgi i spørgsmålet om menneske-computerinteraktion, og Janet H. Murray (1997) beskæftiger sig med computermediets æstetiske egenskaber i forbindelse med dette spørgsmål.

[6] Det mest passende udtryk for dette perspektiv ville i virkeligheden være ”interaktion”. Dette udtryk skaber imidlertid en del forvirring i forbindelse med præciseringen af mit interaktivitetsbegreb, hvor jeg også inddrager det social-semiotiske interaktionsbegreb og taler om interaktionen mellem tekst og modtager mere generelt. Af hensyn til gennemskueligheden vælger jeg derfor at omtale denne vinkel på fortællingen som ”improvisation”.

første forståelse typisk har at gøre med fortællingen som roman, film eller på anden måde en materiel struktur, har den anden at gøre med fortællingen som en grundlæggende strategi i forbindelse med den menneskelige erkendelse og meningsdannelse. Den sidste forståelse, fortællingen som improvisation, har at gøre med de historisk og socialt fastlagte rammer, i forhold til hvilke individet definerer og effektuerer sin sociale adfærd. Som det skulle fremgå, finder disse varierende tolkninger af fortællingen deres artikulation inden for ganske forskellige faglige traditioner, ligesom de må siges at være gjort af et meget forskelligt stof. Jeg vil derfor indlede dette kapitel med en mere detaljeret redegørelse for de enkelte kategorier, før jeg beskriver deres indbyrdes relationer.

1.1 Fortællingen som repræsentation

Repræsentationen er den kategori, som fortællingen typisk refererer til. Det er fortællingen som den optræder i film, romaner, tv-serier og andre medier. Fortællingen er her den specifikke struktur, et handlingsforløb er arrangeret i forhold til, hvad enten det optræder på skriftlig eller på audiovisuel form. Repræsentationen er fortællingen som en materiel struktur.

Denne version af fortællingen er typisk genstand for humanvidenskabernes bearbejdning, og omfatter en bred vifte af teorier og modeller. Berettermodellen, aktantmodellen, sjuzet/fabula-distinktionen kan tjene som eksempler på de begreber, der indenfor varierende faglige traditioner etablerer deres vinkler på fortællingen som materiel struktur. Ingen af disse modeller udgør fortællingen som sådan, men blot mulige analytiske perspektiver på denne størrelse: Dens dynamik og opbygning. Berettermodellen (se Breum1995) markerer den klassiske dramaturgiske opbygning af fortællingen som spændingskurve, mens aktankt-modellen (se Brooks1984) beskriver forholdet mellem fortællingens forskellige dramaturgiske funktioner: Subjekt, objekt, giver, modtager, medhjælper og modstander. Distinktionen mellem sjuzet og fabula er et forhold, jeg snart skal vende tilbage til, nemlig fortællingens lokalisering i interaktionen mellem tekst og modtager. En mere detaljeret diskussion af de humanvidenskabelige begreber for fortællingen vil være for omfattende i dette speciales perspektiv, hvorfor jeg i den kommende diskussion vil koncentrere mig om de begreber, der adskiller fortællingen som en materiel struktur fra de øvrige kategorier, jeg vil beskæftige mig med i denne sammenhæng. Der er tale om den på forhånd afsluttede struktur, der foranlediger en specifik modtagerposition, et forhold jeg i det kommende vil præsentere i kraft af Peter Brooks (1984), Wolfgang Isers (1976) og David Bordwells (1985) teorier for fortællingen i hhv. romanen og filmen.

Et centralt argument i Peter Brooks' *Reading for the Plot* er den dobbelte logik, fortællingen besidder i kraft af sin afsluttede struktur. I denne forestilling ligger, at fortællingen bestandigt peger tilbage på et afsluttet handlingsforløb såvel som frem imod sin endelige afsløring. Brooks inddrager bl.a. detektivnovellen som en illustration af dette forhold: Relationen mellem det på forhånd afsluttede handlingsforløb og dets gengivelse i romanens form er som forbryderens motiver og handlinger, der rekonstrueres gennem detektivens arbejde (Brooks1984 s. 24). Disse motiver og handlinger, for at blive i metaforen, konstrueres ganske vist simultant med læsningen af teksten[7], men opfattes ikke desto mindre som begivenheder, der allerede *har* fundet sted, og som nu repeteres i teksten. Den centrale årsag til dette forhold er netop, at slutningen allerede ligger forude med sit løfte om den endelige afklaring. Det, at slutningen er givet på forhånd, iklæder de forudgående begivenheder en særlig betydning og sår en forventning om, at de snart skal falde på plads i et endeligt mønster, et mønster som kun slutningen kan afstedkomme. Slutningen determinerer på denne vis alle de forudgående begivenheder, bringer dem fra uvisheden ind i visheden, fra en "blinded" til en "enlightened" metafor (; s. 27). Modtagerens engagement under disse omstændigheder kan altså beskrives som en *anticipation of retrospection* (; s. 22 – 23), en forventning om ved fortællingens afslutning at se det samlede begivenhedsforløb i et endeligt forklarelsens skær. Brooks forklarer denne overgang fra "blinded" til "enlightened" metafor med baggrund i Freuds teorier vedrørende livs- og dødsdriften. Dødsdriften kommer til syne i den bestandige længsel efter slutningens afklarende perspektiv, mens livsdriften kommer til syne i det modsatrettede ønske om udsættelse (; s. 96 – 108). Her vil jeg imidlertid koncentrere mig om den modtagerposition, der antydes i det ovenstående, og som Wolfgang Iser formulerer en mere eksplicit vinkel på.

Isers grundlæggende pointe er, at teksten til enhver tid kun vil konstituere rammerne, inden for hvilke læseren selv konstruerer det æstetiske objekt (Iser1976 s. 107). Det æstetiske objekt, dvs. romanen og dens fortælling, eksisterer ikke isoleret i teksten eller hos modtageren, men i kommunikationen mellem de to. Læseren etablerer et vandrende synspunkt i teksten, der bestandigt skifter mellem de varierende tekstuelle perspektiver, og hvorfra formodninger vedrørende det læste og forventninger vedrørende det kommende løbende modificeres (; s. 111). Disse tolkninger og forventninger skabes gennem en løbende selektion og gruppering af gestalter (; s. 120), der inddrages i forsøget på at skabe konsistens mellem tekstens varierende udsagn. Netop i kraft af

[7] Se den kommende diskussion af Bordwells og Isers teorier.

selektionen udelades imidlertid også en række potentielle gestalter, der forbliver til stede som alternative læsninger. Alternative læsninger, der truer med at gribe ind og modificere de aktuelle læsninger og forventninger til det kommende (; s. 129). På denne vis opstår det æstetiske objekt i interaktionen mellem læser og tekst og i kraft af en løbende formulering og modifikation af antagelser og forventninger. Denne proces kan imidlertid tænkes at hente en del af sin dynamik i de forhold, som Brooks skildrer. Med henvisning til en række af Umberto Ecos betragtninger over live-tv antyder Iser bl.a. at:

> *...only in memory do we have the degree of freedom necessary, if we are to bring the disordered multiplicity of everyday life into the harmonious form of a coherent gestalt (Iser1976 s.125)*

Det er i forbindelse med det tilbageblik, som teksten repræsenterer, at aktiviteten beskrevet ovenfor finder sted. Denne interaktion kan således tænkes fortrinsvis at gøre sig gældende i forbindelse med Brooks' roman, dvs. i forbindelse med en på forhånd afsluttet struktur, mens nyere former for tekster, de interaktive, kan tænkes at kalde på en anden type engagement. Før jeg begiver mig nærmere ind i denne sag, vil jeg dog inddrage endnu et synspunkt. Mens Brooks og Iser udelukkende beskæftiger sig med romanen, kan David Bordwells teori vedrørende filmens fortælling nemlig drage et alternativt perspektiv på sagen: Fortælling og publikum i et audiovisuelt medium.

Der er afgørende ligheder mellem Isers og Bordwells teorier, til trods for at de baserer dem på ganske forskelligartede traditioner. Mens Iser bygger sine betragtninger op over mere eller mindre fænomenologiske anskuelser[8], inddrager Bordwell i højere grad teorier vedrørende menneskelig perception og kognition. Bordwells tilskuer varetager ligesom Isers læser den overordnede samling af kunstværket til en meningsfuld helhed, men her finder det sted i kraft af en række kognitive strategier. Disse kognitive strategier baserer sig på såkaldte skemata, organiserede klynger af viden som prototyper, skabeloner og procedurelle mønstre (Bordwell1985 s. 31). Ved hjælp af sådanne skemata omdannes en udiffentieret strøm af sanseindtryk til meningsfuld information, og det er denne proces der danner baggrund for tilskuerens konstruktion af kunstværket. Fortællingen er altså en mental konstruktion afstedkommet af tilskuerens kognitive strategier, og denne konstruktion har

[8] Iser baserer bl.a. sit argument vedrørende læserens aktivitet på Husserls fænomenologiske beskrivelse af tids-bevidstheden (Iser1976 s. 111, for en nærmere beskrivelse af Husserls teori, se også Carr1986 s. 18 – 40). Bordwell baserer derimod sit argument vedrørende filmens fortælling på en konstruktivistisk teori omkring psykologisk aktivitet, der bl.a. gør sig gældende indenfor perceptionpsykologien og den kognitive psykologi (Bordwell1985 s. 30). Da genstanden for dette speciale imidlertid ikke er spørgsmålet om disse teoriers indbyrdes relationer, vil jeg ikke her beskæftige mig nærmere med dette spørgsmål.

Bordwell givet et navn. Med henvisning til de russiske formalisters terminologi[9] omtaler Bordwell tilskuerens imaginære konstruktion af fortællingen som fabulaen *...a pattern which perceivers of narratives create through assumptions and inferences* (; s. 49). Denne fabula er aldrig materielt til stede, men konstrueres på grundlag af sjuzet'en, den faktiske præsention af fabulaen i filmen (; s. 50). Med baggrund i lidt andre termer beskæftiger Bordwell sig på denne vis med det samme forhold som Iser pointerer, nemlig fortællingens lokalisering i interaktionen mellem tekst og modtager.

Dette er ikke stedet til en mere detaljeret gennemgang af forskelle og ligheder mellem Isers og Bordwells betragtninger. Det afgørende i denne forbindelse er, at der både inden for litteratur og film har udviklet sig en række teorier, der beskæftiger sig med fortællingens tilblivelse i interaktionen mellem tekst og modtager. Centralt er det imidlertid også, at disse teorier opererer med en specifik publikums- og tekstkategori: Det iagttagende publikum og den afsluttede tekst. Når Bordwell fx angiver sjuzet'ens væsentligste virkemiddel til at være distributionen af viden (; s. 54 – 57), peger han indirekte tilbage på den dynamik, der gives i Brooks' *"anticipation of retrospection"* (Brooks1984 s. 22 – 23). For at distributionen af viden skal have nogen form for effekt, må den pege tilbage på en specifik mængde viden og frem mod et endeligt facit[10].

Jeg har valgt at drøfte de ovenstående teorier, eftersom de alle angiver en specifik tekst- og publikumskategori indenfor den klassiske fortælling, som den kommer til syne i hhv. romanen og spillefilmen. Det centrale er her, hvordan tekstens på forhånd afsluttede struktur resulterer i en specifik interaktion mellem tekst og modtager, dvs. giver anledning til en specifik type læsning. På denne vis kan disse teorier angive, hvad det er, vi kommer fra, når vi i det kommende skal beskæftige os nærmere med en ny kategori, nemlig den interaktive tekst. Det må således formodes, at forandringen af det fysiske grundlag vil opløse en del af denne dynamik, og vi må se os omkring efter andre begreber til at anskueliggøre samspillet mellem tekst og modtager.

Bordwells og Isers teorier fremhæver imidlertid også en anden pointe, nemlig modtagerens rolle i forbindelse med fortællingens tilblivelse. Fortællingen ligger ikke indlejret i teksten, men opstår

[9] De russiske formalister repræsenterer en konstruktivistisk tilgang til litteraturen, der fokuserer på de materielle aspekter og øvrige elementer, der indgår i et givent værks opbygning. En central eksponent for denne tilgang er fx Vladimir Propps *The Morphology of the Folktale* (Brooks1984 s.14 – 16)

[10] I følge Bordwell består sjuzet'ens processer i at åbne, forlænge eller lukke huller i publikums konstruktion af fabulaen (Bordwell1985 s. 55). Denne dynamik forudsætter dog, at fabulaen på forhånd er defineret, og netop kun præsenteres i kraft af sjuzet'en.

ved modtagerens aktive deltagelse. Denne deltagelse hidrører fra en række mere generelle kompetencer, jeg her vil betegne som fortællingens refleksive aspekter.

1.2 Fortællingen som refleksion

Isers læser selekterer og grupperer gestalter, Bordwells tilskuer organiserer information i forhold til sine skemata. Begge har de et kulturelt beredskab, som de aktiverer, når de går til teksten, og uden hvilket teksten ville være blottet for mening. Dette kulturelle beredskab optræder imidlertid ikke alene i forbindelse med romaner og spillefilm. I alle tilfælde ikke såfremt man spørger en kulturpsykolog.

”Cultural psychology”, ”folk psychology”, og ”commonsense psychology” er forskellige betegnelser for det mere humanistisk orienterede felt inden for psykologien, der indenfor de seneste årtier har defineret sig i modsætning til behaviorismen og den kognitive videnskab[11]. Denne faglige tradition har valgt at sætte fokus på menneskets kulturelle konstruktion af mening fremfor det fokus på ”behandlingen af data”, der bl.a. knytter sig til den kognitive videnskabs computer-metafor (Bruner1990 s. 2 - 15). Jerome Bruner er en iøjnefaldende eksponent for denne orientering, og hans mest centrale argument er netop, at psykologien bør beskæftige sig med menneskelig mening. Mening, der har sit ophav i kulturens symbolske referenceramme (; s. 33 - 36).”Folk psychology”, som han navngiver dette system, danner ifølge Bruner en fortolkningsramme for menneskers erfaring med og viden om den sociale verden. Dette system er ikke konceptuelt, men narrativt i sin struktur (; s. 35).

Med narrativ mener Bruner en lang række ting. Ultimativt går dette princip ud på at forklare eller gennemskue en given aktørs intentioner med en given handling: At sammenkæde adfærd og bevæggrunde, i særdeleshed når de afviger fra gældende mønstre (; s. 49 – 50). Centrale egenskaber ved fortællingen er dens sekventielle orden, dens ”faktuelle uafhængighed”[12] og dens evne til at bearbejde afvigelser fra det kanoniske (; s. 43 – 50). Organiseringen af begivenheder på en tidslinie er på denne vis et centralt aspekt ved Bruners forståelse af det narrative princip, mens den ”faktuelle uafhængighed” har at gøre med, at fortællingens gyldighed ikke afhænger af materialets virkelige

[11] Jerome Bruner (1990) gør sig i særdeleshed til talsmand for denne tilgang. Vidnesbyrd om en mere kulturelt orienteret ”folkepsykologi” går dog også længere tilbage end det. Tilbage i 1944 beskrev psykologerne Heider og Simmel deres forsøgspersoners tendens til at tillægge umiddelbart ubesjælede genstande som geometriske figurer varierende former for intentionelle stadier (Heider og Simmel1944). Yderligere bød den kognitive psykologis tidlige år på en række inklinationer i denne retning, omend de siden blev afløst af mere computer-relaterede termer. Selvom ”folk-psychology” og kognitiv psykologi på nuværende tidspunkt må siges at repræsentere relativt modsatrettede synspunkter, har der altså tidligere eksisteret en forbindelse mellem de to (Bruner1990 kap. 1.).

[12] *Factual ”indifference”* (Bruner1990 s. 50)

eller opdigtede karakter, men af fortællingens interne sammenhæng. Endelig har fortællingens bearbejdning af afvigelser fra det kanoniske netop at gøre med, at den udstyrer umiddelbart uforståelige handlinger med plausible intentionelle stadier, der gør dem forståelige i en given kulturel kontekst. Ved at organisere begivenheder i en sekventiel orden og i forhold til den gældende kanon, tjener det narrative princip således til at sætte dem ind i en mere generel forståelsesramme og regulere den affekt, der knytter sig til dem. På denne vis gøres begivenheder alment begribelige, og menneskelige følelser lader sig evaluere i denne kontekst (; s. 55 – 59). Hvad angår fortællingens dramatiske egenskaber inddrager Bruner en række af Kenneth Burkes betragtninger over den "velformede fortælling". Sådanne fortællinger omfatter en aktør, en handling, et mål en scene og et instrument, foruden et problem – dvs. en form for ubalance mellem disse fem bestanddele (; s. 50 – 52). Det vil sige, det er forsøget på at genvinde en balance mellem disse bestanddele, der driver fortællingens projekt.

Et andet bud på fortællingens dramatiske bestanddele gives af James C. Mancuso, der beskæftiger sig med fortællingen som en grammatisk struktur. Denne grammatiske struktur opfatter han som en tilegnet størrelse, en række indre repræsentationer, i forhold til hvilke individet organiserer og genkalder sig sin viden (Mancuso1986 s. 92). De to mest grundlæggende kategorier i denne grammatik hævdes at være en form for "besjælet" protagonist og en kausal sekvens (; s. 93). Information organiseret i forhold til sådanne "grammatiske" kategorier lader sig således bedre forstå og genkalde: Informationer præsenteret på en narrativ struktur, lader sig lettere genkalde end informationer præsenteret i en mere arbitrær orden (; s. 95). Man har ydermere kunnet konstatere en tendens til at indføje de kategorier, der ikke fra begyndelsen er til stede i et materiale, for at det skal have den rette narrative struktur: Dvs, at komplettere fortællingen ved at tilføje de nødvendige kategorier og forklaringer[13]. Et tilsvarende argument optræder i forbindelse med John A. Robinsons og Linda Hawpes betragtninger omkring narrativ tænkning. Ifølge deres argument er narrativ tænkning grundlæggende et spørgsmål om kausal tænkning, og et centralt aspekt ved denne tænkning er at omdanne et ufuldstændigt materiale til en komplet fortælling, ved at projicere fortælleformen ned over oplevelser og begivenheder (Robinson og Hawpe1986 s. 115). Individet betjener sig i forbindelse med denne aktivitet af kausale modeller som fortilfælde, analogier,

[13] Mancuso1986 s. 95. Argumentet henleder tankerne på Wolfgang Isers teori vedrørende læserens aktivitet som præsenteres i det foregående afsnit. Iser opererer således med begrebets "blanks" eller "vacancies" i teksten, som netop lægger op til, at læseren skal prøve at fylde dem ud ved at rekombinere det præsenterede materiale. (Iser11976 s. 182 – 195).

prototyper mm., der inddrages og tilpasses et givent materiale vha. strategier som selektion, sammenligning, arrangering og omformulering (; s. 115 – 120).

Fra varierende vinkler beskæftiger disse teorier sig med spørgsmålet om fortællingen som et refleksivt foretagende, en forståelsesramme hvorigennem vi indoptager og organiserer vor viden om os selv og verden omkring os. I dette teoretiske perspektiv fremstår fortællingen altså ikke som en materiel struktur men derimod som en række kognitive strategier – en anderledes immateriel og flygtig størrelse. Foruden immaterialiteten adskiller denne fortælling sig også ved en anden egenskab fra fortællingen som repræsentation, nemlig ved dens tidslige beskaffenhed. Fortællingen som repræsentation har i kraft af sin afsluttede struktur en grundlæggende retrospektiv karakter (se forrige afsnit), mens fortællingen som refleksion kan optræde i både fortidens, nutidens og fremtidens former. Vi gengiver forløbne begivenheder i vort liv i kraft af fortællingens logik, men vi føjer fortsat begivenheder til denne livsfortælling i en aktuel nutid, ligesom vi projicerer den ind i en mulig fremtid. En af fortællingens væsentligste funktioner er måske ligefrem at forestå denne sammenkædning af fortid, nutid og fremtid til en meningsfuld helhed[14].

På denne teoretiske baggrund udgør fortællingen som refleksion et perspektiv på virkeligheden, en position, hvorfra vi betragter tingenes tilstand og skaber mening i dem. Dette er imidlertid ikke kun et individuelt foretagende. Robinson og Hawpe pointerer bl.a. det kollektive aspekt ved den narrative tænkning: En given fortællings gyldighed og virkelighedsstatus afhænger af en kollektiv accept, der tilvejebringes gennem indbyrdes forhandling, modifikation og genfortælling (Robinson og Hawpe1986 s. 117). Fortællingen har således en social dimension, der vedrører den sociale kontekst, hvorfra den henter sit materiale og finder sin endelige bedømmelse. Og individet er ikke alene en tilbagetrukket tilskuer til denne kontekst, men forankret i den som social aktør, som aktivt handlende. Et sidste aspekt, jeg derfor her vil beskæftige mig med, er fortællingen, når den tager form af handling i en social kontekst.

1.3 Fortælling som improvisation

Det er således muligt foruden den refleksive dimension at anskueliggøre fortællingen i et mere handlingsbetonet perspektiv. Dette forhold gør sig gældende, når individet bevæger sig ud af sin afskærmede position som iagttager og påtager sig en aktiv rolle i den sociale verden. Baggrunden for at gribe dette forhold an som en fortælling er dels, at fortællingen i kraft af det foregående

[14] Bl.a. Stephen Crites (1986), Brian Sutton-Smith (1994) og George S. Howard (1994) beskæftiger sig på denne vis med fortællingen som et princip i den måde, vi skaber mening i vores livsforløb på.

ræsonnement konstituerer rammerne for handlingen, og dels at den sociale interaktion i andre sammenhænge med fordel er blevet anskueliggjort i dramaturgiske termer. Hvad angår det første forhold, må den måde, hvorpå vi opfatter verden omkring os, også forventes at definere vore konkrete handlinger i forhold til denne verden. Når vi således, som det fremsættes i foregående afsnit, forholder os til verden i kraft af fortællingens principper, må denne opfattelse også forventes at påvirke interaktionen med denne verden. Hvad angår det andet forhold, er inddragelsen af dramaturgiske termer i forbindelse med den sociale interaktion ikke et ukendt fænomen i forbindelse med sociologi og socialpsykologi. Jeg vil her præsentere dels socialpsykologen Erving Goffmans betragtninger og dernæst den mere sociologisk orienterede rolleteori som mulige perspektiver på denne sag.

"Life is a wedding". Dette udsagn beskriver meget dækkende et af de centrale argumenter hos Goffman (1959), nemlig at den sociale interaktion lader sig forstå i dramaturgiske termer, hvor scenerier, rekvisitter og regelbunden adfærd danner baggrund for individers og gruppers performance. Brylluppets nøje fastlagte ritual med skarpt definerede roller og regler for passende adfærd eksemplificerer meget godt denne situation. Goffman fremsætter ikke dramaturgien som det eneste mulige perspektiv på den sociale interaktion[15], men pointerer dette perspektivs anvendelighed i forbindelse med visse sociale møders dynamik. Der er tale om de situationer, hvor individer eller grupper tilstræber at introducere og opretholde en bestemt "front" i kraft af en performance (; kap.1 – 2). Da disse performances som oftest finder sted i et begrænset tidsrum, er publikum nødsaget til at tage den optrædendes udsagn for pålydende, ligesom den optrædende må tilstræbe at udtrykke al den nødvendige information inden for dette tidsrum. En konsekvens af dette forhold er, at den sociale interaktion bliver af ekspressiv og dramatisk karakter: Individer og "teams" søger at præsentere et komprimeret stykke virkelighed, der er i overensstemmelse med deres selvopfattelse og deres forsøg på at påvirke den generelle opfattelse (; s. 40).

Det er Goffmans pointe, at mens individer og organisationer tilbringer en del af deres tid med faktiske funktioner og opgaver, består en afgørende aktivitet også i at repræsentere og iscenesætte disse, at opretholde en specifik definition af situationen over for det øvrige samfund (; s. 83 - 85). Individet og gruppen dramatiserer og udtrykker deres tilstedeværelse i samfundet og søger på denne vis at kontrollere det øvrige samfunds opfattelse af deres identitet. Det er denne ekspressive aktivitet, der lader sig omfatte af dramaturgiske termer som rolle, scene, akt, rutine, stikord,

rekvisitter mm (; s. 246), og som kan inddrages som et muligt bud på, hvordan den sociale interaktion er beslægtet med fortællingens og repræsentationens.

Et lidt andet perspektiv på sagen kan lægges i kraft af rolleteorien. Rolleteorien er en deldisciplin inden for sociologien, der beskæftiger sig med, hvordan rollen som en social størrelse regulerer og orienterer menneskelig adfærd. Rollen må i denne forbindelse opfattes som et komplekst begreb, der betegner en social position, et sæt af forventninger, en kontekst, som den optræder i, og de funktioner, som den varetager i et socialt system (Biddle1979 s. 5 - 7). Disse perspektiver beskriver fra varierende vinkler, hvordan socialt fastlagte rammer og regler afstikker en specifik handlingsramme, indenfor hvilken individet udfolder sig. Mens rollen i Goffmans termer er et ekspressivt redskab, omfatter den her et specifikt socialt udgangspunkt for handling, ”*a set of standards, descriptions, norms, or concepts held for the behaviors of a person or a social position”* (; s. 9). Rollen repræsenterer et specifik sæt videns- og handlingskategorier, hvorigennem individet kan tolke sine medmennesker, og ud fra hvilket det kan koordinere sin egen adfærd: Et dramatisk repertoire.

Det er med baggrund i sådanne teoretiske positioner, det er muligt at tillægge den sociale interaktion visse dramatiske og narrative kvaliteter. Goffman fremhæver her ekspressiviteten og iscenesættelsen som aspekter ved den sociale interaktion, mens rolleteorien i højere grad eksemplificerer, hvordan individet i omgangen med sine medmennesker er udstyret med en række kategorier, roller og regler, et dramatisk repertoire, der får hverdagens interaktion til at glide. Det kan således tænkes, at hverdagens narrativitet og performative aspekter finder sine byggesten her.

Improvisationen føjer sig som en sidste mulighed til de perspektiver, jeg har valgt et inddrage i denne omgang, og hvor de øvrige to er repræsentationen og refleksionen. Disse perspektiver er imidlertid ikke alene interessante i kraft af deres forskelle, men også i kraft af den måde de komplementerer hinanden på, et forhold jeg nu vil beskrive lidt nærmere.

1.4 Repræsentation, refleksion, improvisation som komplementære kategorier

Hensigten med de foregående afsnit har været at præsentere nogle varierende teoretiske tilgange til fortællingen som hhv. repræsentation, refleksion og improvisation. Repræsentationen omfatter i denne forbindelse en afsluttet materiel struktur, refleksionen omfatter en række kognitive strategier, og improvisationen omfatter det dramatiske repertoire og den iscenesættelse, der gør sig gældende i

[15] Foruden den dramaturgiske tilgang nævner Goffman den tekniske, politiske, strukturelle og kulturelle tilgang til spørgsmålet om sociale systemer (Goffman1959 s. 232 – 233)

den sociale interaktion. Jeg har ydermere flere steder angivet, hvorledes disse kategorier ikke alene adskiller sig fra hinanden men også på væsentlige måder komplementerer hinanden, og dette forhold vil jeg nu beskæftige mig mere eksplicit med.

Der er først og fremmest tale om, at fortællingen som refleksion er en forudsætning for fortællingen som repræsentation. Som det fremgår af både Bordwells og Isers teorier såvel som en god portion af den nyere publikumsforskning[16], etableres fortællingen i samspillet mellem tekst og modtager. Det kan være svært at afgøre, hvor teksten slutter, og modtageren begynder, ligesom det i det hele taget er et åbent spørgsmål, hvorvidt teksten afspejler refleksionen eller omvendt. Har vi tilegnet os en narrativ tankegang gennem flere års erfaring med en bestemt type tekster, eller afspejler denne type tekster et mere grundlæggende træk ved den menneskelige tankegang?[17]. Uanset hvad der er tilfældet, må repræsentationen og refleksionen opfattes som komplementære aspekter i forbindelse med bøger, film og andre kulturelle frembringelser. Tilsvarende kan fortællingen som refleksion og som improvisation beskrives som komplementære aspekter af hverdagslivets narrativitet: Vores tendens til at skifte mellem aktørens og tilskuerens perspektiv i hverdagens drama. Denne dobbelthed i individets måde at relatere sig selv til sin omverden på har dannet baggrund for en lang række teoretiske bearbejdninger, der har givet udslag i begreber som jeg-mig-distinktionen (G.H. Mead1934), selvet som karakter og som performer (Goffman1956) og selvet som aktør og som fortæller (Mancuso1986, Crites1986). Et fælles træk ved disse teorier er anskueliggørelsen af individets selvopfattelse i kraft af denne dobbelthed mellem et ”indre” og et ”ydre” perspektiv. Denne dobbelthed vil komme til at spille en central rolle i den kommende teoretiske præcisering af mit interaktivitets- og modtagerbegreb, men før jeg begiver mig ind i dette forhold, vil jeg inddrage et sidste argument vedrørende den interaktive fortælling i det teoretiske perspektiv, som jeg i de forløbne afsnit har præsenteret.

Såfremt man anerkender refleksionen og improvisationen som mulige bud på, hvordan fortællingen også kan fungere i et menneskeligt univers, står det interaktive element ikke længere i modsætning til begrebet for fortælling som sådan. Man kunne tværtimod sige, at individet netop i kraft af disse kategorier er vant til at interagere med fortælle-strukturer. Det synes kun at være den retrospektive

[16] Jeg nævner i indledningen til specialet Janice Radway (1987) og James Lull (1990) som eksempler på denne forskning. Begge beskæftiger sig således med, hvordan varierende medier integreres i specifikke sammenhænge. For Radways vedkommende hvordan kvinder bruger kærlighedsromaner i deres hverdag, og for Lulls vedkommende hvordan tv integreres i forskellige familiers hverdag.

[17] En dækkende behandling af dette spørgsmål er for omfattende i denne sammenhæng. Bruner (1990) antyder at de narrative kompetencer er noget mere eller mindre grundlæggende hos mennesket (s 45 – 46), mens Mancuso (1986) som tidligere nævnt beskæftiger sig med forholdet som en tilegnet egenskab (s. 92).

fortælling, der i kraft af sin afsluttende struktur står i modsætning til dette begreb, og det er her, der så at sige har meldt sig noget nyt under solen. Mens man rent principielt længe har kunnet studere interaktive fortællinger inden for felter som social interaktion, narrativ tænkning og avantgarde-teater, åbner computermediets særlige egenskaber en række ny muligheder inden for dette område.

Det, som computeren muliggør, er en syntese mellem fortællingen som repræsentation og de øvrige kategorier. Mens filmen og bogen definerer afsluttede strukturer, hvorover modtageren kun besidder en fortolkende magt, muliggør computeren en ny type repræsentation, der også giver modtageren mulighed for at gribe ind i denne og bestemme dens endelige form. Dette kan imidlertid finde sted på mange måder, der bestemmes af den type interaktivitet, som repræsentationen muliggør. De sidste afsnit af denne teoretiske gennemgang vil derfor være helliget en teoretisk præcisering af det interaktivitetsbegreb, som jeg betjener mig af i denne forbindelse, og på hvilken måde det danner baggrund for min opfattelse af den ny modtagerposition i interaktive tekster.

2 Interaktivitetsbegrebet og den ny modtagerposition

Den primære genstand for dette speciale er den ny modtagerposition i interaktive tekster. Denne modtagerposition opstår i forbindelse med, at teksten udviser nogle ny egenskaber, som modtageren må forholde sig til. Genstanden for dette afsnit vil derfor være en nærmere præcisering af disse forhold, dvs. en teoretisk diskussion af interaktivitetsbegrebet set i forhold til teksten og i forhold til modtageren. Jeg vil lægge ud med at præsentere en række eksisterende begreber for interaktivitet. Jeg vil på denne baggrund præcisere det begreb, som jeg betjener mig af i den kommende empiriske undersøgelse. Dette interaktivitetsbegreb vil dels vedrøre modtagerens faktiske mulighed for at øve indflydelse på teksten og dels den måde, hvorpå han kan tænkes at forholde sig til denne situation. Hvad angår det sidste forhold, vil de varierende teoretiske perspektiver på fortællingen blive inddraget som et muligt bud på de interaktionsformer, der kan tænkes at opstå. Jeg vil på baggrund af denne diskussion præcisere min teoretiske forståelse af den ny modtagerposition, der vil vedrøre de varierende relationer mellem iagttager- og deltagerperspektivet. Jeg vil endelig foretage en samlet opsummering på mit teoretiske argument, før jeg begiver mig videre til den empiriske undersøgelse, som er specialets primære forehavende.

2.1 Interaktivitet som magtrelation og som parternes position i kommunikationen

Jeg har fundet det relevant at inddrage to generelle tilgange til interaktivitetsbegrebet i denne sammenhæng. Der er tale om en strukturalistisk tilgang, der beskæftiger sig med interaktivitet som

et spørgsmål om brugerens mulighed for at øve indflydelse på kommunikationen, og en dialogisk tilgang, der i højere grad beskæftiger sig med de positioner, som kommunikationens parter indtager i denne forbindelse. Jan L. Bordewijk og Ben van Kaam kan eksemplificere den første tilgang, mens Rudy Bretz, Sheizaf Rafaeli og Paul A. Mayer repræsenterer forskellige variationer af den anden tilgang.

Jan L. Bordewijk og Ben van Kaam repræsenterer således en strukturalistisk tilgang, der fokuserer på magtrelationen mellem center og individuel bruger i forbindelse med varierende former for teleinformations-services. Centret skal i denne forbindelse forstås som den instans, der udbyder den pågældende service, mens brugeren er det enkelte individ, der på varierende måder har mulighed for at benytte denne service. Deres model angiver fire mulige relationer mellem center og bruger alt afhængigt af parternes varierende kontrol over kommunikationen. Begreberne vil fremgå af følgende matrix:

	Information produceret af center	**Information produceret af bruger**
Distribution kontrolleret af center	*Transmission*	*Registrering*
Distribution kontrolleret af bruger	*Konsultation*	*Konversation*

Bordewijk og Kaams inddeling af teleinformationsservices gengivet fra Jensen 1997 (s. 20)

De fire begreber: Transmission, konversation, konsultation og registrering tager altså afsæt i, hvem der besidder kontrollen over hhv. produktionen og distributionen af information. Såfremt informationscentret kontrollerer begge forhold, er der tale om *transmission*, en situation der eksempelvis gør sig gældende hos de klassiske broadcast-medier. Såfremt brugeren besidder kontrollen over begge forhold, er der tale om *konversation*, en situation der har sit mest nærliggende eksempel i telefonen. Såfremt centret kontrollerer produktionen, men brugeren kontrollerer distributionen, er der tale om *konsultation* – en sådan relation mellem center og bruger ser man typisk i forbindelse med opslagsværker på CD-rom mm. Hvis centret endelig kontrollerer distributionen, mens brugeren kontrollerer produktionen, er der tale om *registrering*, som opinionsundersøgelser og seertalsundersøgelser kan eksemplificere (Jensen1997 s. 19 – 22). Den strukturalistiske tilgang til interaktivitetsbegrebet beskæftiger sig således med, i hvilket omfang og på hvilken måde brugeren har indflydelse på kommunikationen, når han interagerer med et givent medium. Som det skulle fremgå, kan denne indflydelse tage flere former. Bordewijk og Kaam klassificerer de forskellige former for interaktivitet i forhold til, om brugeren har mulighed for at gribe definerende ind i kommunikationen, eller om han har frihed til at afgøre, hvad han vil

modtage af information. Denne tilgang vil komme til at optræde i forbindelse præciseringen af mit interaktivitetsbegreb, men før jeg vender mig mod dette forhold, vil jeg dog præsentere en anden teoretisk vinkel på spørgsmålet.

Rudy Bretz beskæftiger sig tilsvarende med interaktiviteten som en kommunikationsakt mellem to parter, men i dette tilfælde er det dialogen, som etablerer den primære forståelsesramme. Interaktiviteten optræder, når der opstår en kommunikation af dialogisk natur, et forhold Bretz beskriver i kraft af følgende elementer:

> *A statement, question, request, or other message, from communicant A to communicant B*
> *A response from B to A based on what A just said*
> *A response or reaction from A to B* *(Mayer1998 s.41)*

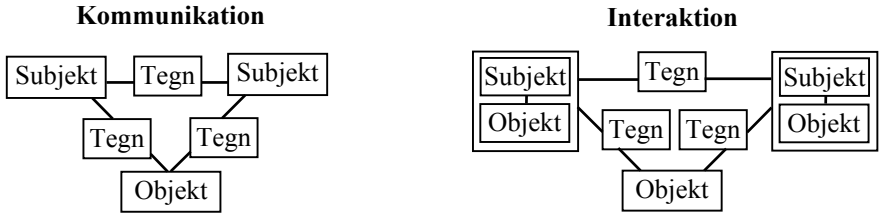
Modellen beskriver en proces, hvor to parter udveksler en række udsagn. Foruden at den beskæftiger sig med kommunikationen som et forløb i tid, er et centralt forhold den grad af responsivitet, som eksisterer mellem parterne: A fremsætter et udsagn, som B forholder sig til, hvorefter A forholder sig til B's måde at forholde sig til udsagnet på. Kommunikationens dialogiske beskaffenhed afhænger på denne vis af parternes måde at forholde sig til kommunikationen på, et forhold, der formuleres mere specifikt hos Sheizaf Rafaeli.

Sheizaf Rafaeli foretager således en klassifikation af kommunikationsakten i tre mulige kategorier: Interaktiv, kvasi-interaktiv og non-interaktiv kommunikation (Mayer1998 s. 45 – 46), der afhænger af den position, som kommunikationens parter indtager i forhold til hinanden og til kommunikationen som sådan. Interaktiv kommunikation forudsætter ifølge Rafaeli responsivitet mellem kommunikations parter, dvs., at de kan forholde sig til tidligere udsagn i forløbet. Derimod er kvasi-interaktiv kommunikation reaktiv, dvs. at parterne forholder sig til hinanden, men ikke til tidligere udsagn. Endelig udgør den non-interaktive kommunikation en sidste mulighed, hvor parterne hverken forholder sig til hinanden eller til tidligere udsagn, hvorfor kommunikationen bliver usammenhængende.

Interaktiviteten afhænger i Bretz' og Rafaelis tilfælde af det forløb, som kommunikationen etablerer, og i særdeleshed den måde, som parterne forholder sig til dette forløb på. Kommunikationens parter skal ikke alene kunne forholde sig til det umiddelbare udsagn, men også til det mere generelle forløb, som kommunikationen etablerer. Interaktiviteten synes i disse tilfælde at afhænge af kommunikationens evne til at simulere en idealiseret ansigt til ansigt kommunikation og den type subjektivitet, som den omfatter. En sådan tilgang til interaktivitetsbegrebet bliver i særdeleshed interessant, når man beskæftiger sig mere specifikt med den måde, hvorpå parterne

forholder sig til deres egen og hinandens status i et sådant forløb. Paul A. Mayers social-semiotiske tilgang til den computermedierede interaktion kan danne baggrund for et sådant perspektiv.

Mayers argument baserer sig først og fremmest på den distinktion, som Klaus Bruhn Jensen etablerer mellem kommunikation og interaktion (Jensen1995). Her lader kommunikationen sig prototypisk beskrive som en proces, hvor subjekter forholder sig til et fælles objekt via tegn. I forhold til dette udgangspunkt omfatter interaktionen yderligere, at subjekterne forholder sig til deres egen status i kommunikationen. Mens objektet er genstand for udveksling i forbindelse med kommunikationen, bliver også subjekterne genstand for udveksling i forbindelse med interaktionen. En forskel, der vil fremgå af følgende modeller:



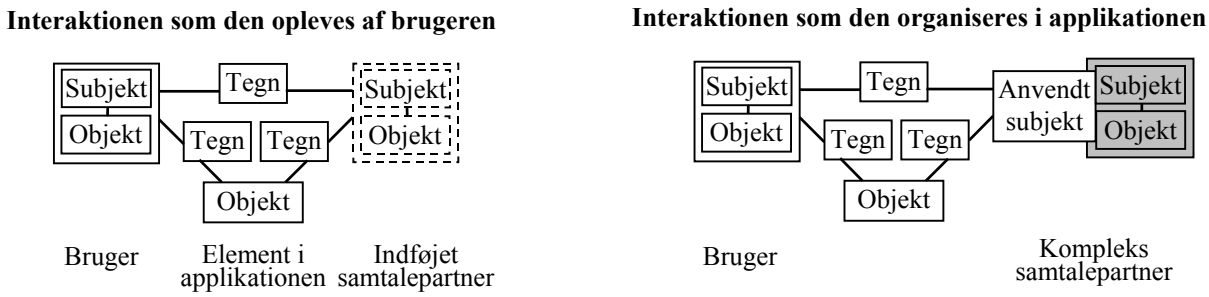
Jensens modeller for kommunikation og for interaktion taget fra Mayer 1998 s. 50

Interaktion omfatter altså, at ikke alene objektet men også subjekterne og kommunikationen som sådan bliver genstand for forhandling, at der opstår en form for ”metakommunikation” (Mayer1998 s. 50)[18]. Dette er under alle omstændigheder det social-semiotiske perspektiv på kommunikation og interaktion mere generelt. Spørgsmålet er imidlertid, hvordan denne relation tager sig ud, når den ene part i interaktionen tager form af en computer-applikation?

Mayers bud er, at brugeren vil føje en passende modpart ind i computeren. I forbindelse med at han interagerer med en given applikation, vil brugeren tillægge den de egenskaber, som en modpart forventes at besidde: Evnen til at fremkalde metakommunikativ mening (; s. 53). Dette forhold fremgår af modellen forneden til venstre, hvor de stiplede linier angiver den indføjede karakter. Foruden at applikationen på denne vis tillægges en specifik status af brugeren, reflekterer den samtidig designerens intentioner og meninger: *The game stands not only for the experienced communication or interaction within the world it depicts, but also as a sign of the designers intentions and meanings* (ibid.). Disse to egenskaber: Den status, som applikationen tillægges i forbindelse med interaktionen, og den repræsentative funktion, den varetager i forhold til designeren, gør applikationen til en formidler mellem spiller og designer, til et anvendt subjekt.

[18] Mayer referer her til Gregory Batesons begreb, der indebærer at "the subject of discourse is the relationship between the speakers" (Bateson 1972 s. 178).

Forholdet fremgår af modellen forneden til højre, hvor applikation og designerens bagvedliggende intentioner tilsammen danner en kompleks ”samtalepartner”[19].



Mayers modeller for computermedieret interaktion (Mayer 1998 s. 52 - 53)

Mens den strukturalistiske tilgang beskæftiger sig med brugerens varierende muligheder for at øve indflydelse på kommunikationen, vedrører den dialogiske tilgang det forløb, som kommunikationen etablerer. Det sidste forhold er i særdeleshed et spørgsmål om, hvordan kommunikationens parter forholder sig til hinanden og til kommunikationen som sådan, et spørgsmål som Mayers social-semiotiske tilgang belyser nærmere. Mayers argument er, at brugeren vil tilvejebringe de forhold, som en interaktion forudsætter – føje en passende interaktionspartner ind i applikationen. Mayer beskæftiger sig således med, hvordan brugeren forholder sig til den modpart, han gives i computeren.

Disse teoretiske tilgange fremhæver nogle centrale forhold i forbindelse med interaktiviteten som teoretisk og empirisk størrelse. Interaktiviteten er dels et spørgsmål om den faktiske indflydelse, som brugeren øver på kommunikationen, og dels et spørgsmål om den position, som brugeren indtager i forhold til denne kommunikation. Begge forhold vil komme til at optræde i den kommende præcisering af mit interaktivitetsbegreb. Jeg vil først foretage en teoretisk anskueliggørelse af brugerens indflydelse på den interaktive tekst med baggrund i Bordewijk og Kaams termer. Jeg vil dernæst inddrage de varierende perspektiver på fortællingen som et bud på, hvordan brugeren kan tænkes at forholde sig til denne situation: refleksivt eller performativt[20]. Disse perspektiver vil samtidig danne baggrund for min teoretiske forståelse af den ny modtagerposition, som vil omfatte iagttagerperspektivet, deltagerperspektivet og de mange tænkelige kombinationer heraf. Efter en nærmere redegørelse for dette forhold vil jeg foretage en

[19] ”Interlocutor” (Mayer1998 s. 53)
[20] Jeg vil på de kommende sider benytte dette udtryk om den interaktionsform, der knytter sig til fortællingen som improvisation.

samlet opsummering på mit teoretiske argument, før jeg begiver mig videre til den empiriske undersøgelse.

2.2 Distribution, produktion og brugerens faktiske indflydelse på teksten

Hvad angår den faktiske indflydelse på kommunikationen, opstiller Bordewijk og Kaam som sagt en række kategorier med baggrund i brugerens indflydelse på hhv. distribution og produktion. Dette forhold bliver ovenfor grebet an i kraft af forskellige typer telekommunikation: Broadcastmedier, telefoner mm. Man kan imidlertid også gribe forholdet an indenfor den enkelte teksts rammer. Det vil i dette tilfælde være et spørgsmål om, på hvilken måde teksten tillader modtageren at øve indflydelse på dens struktur. Er der alene tale om distribution, dvs. muligheden for at sammensætte en serie af på forhånd definerede tekst-stykker, eller er der yderligere tale om produktion, dvs. muligheden for selv at definere disse tekst-stykker? Grebet an i dette perspektiv, kan Bordewijk og Kaams kategorier betragtes som udtryk for den måde, hvorpå den interaktive tekst muliggør modtagerens indgriben.

Her kan hyperteksten inddrages som et eksempel på en ”konsultativ” form for interaktivitet. Det vil sige, hvor modtageren kontrollerer distributionen, men ikke produktionen af information. Termen ”hypertekst” blev introduceret af Theodor H. Nelson i 1960’erne, og beskrives som *...a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways* (Landow1992 s. 3). I dette tilfælde består modtagerens muligheder i at definere sin egen rute gennem en struktur af tekster. Modtageren kontrollerer i denne forbindelse distributionen af den information, han stilles overfor, men har ingen mulighed for at gribe definerende ind. Strukturen af tekster er defineret på forhånd. Anderledes forholder det sig i såkaldte MUD’s, der kan tjene som eksempel på en mere ”konversationel” interaktivitet. Det vil sige, hvor modtageren både kontrollerer distributionen og produktionen af information. MUD står til tider for Multi User Dimension og til tider for Multi User Dungeoun (Curtis1992)[21]. Der er i alle tilfælde tale om et netværksbaseret system, der kan rumme flere brugere på samme tid, og som afhængigt af den enkelte MUD etablerer et netværksbaseret spil eller et elektronisk forum[22]. Det er muligt at navigere rundt i den verden, som systemet definerer, på samme måde som i en hypertekst. Det vil sige, at modtageren har mulighed

[21] Siden er udtrykket MOO kommet til, dvs. Multi-user Object Oriented, (referer til den form for programmering, der ligger til grund for systemet). Desuden er grafisk baserede MUD blevet mere almindelige, hvor der oprindelig var tale om rent tekstbaserede systemer.

[22] Begge muligheder forekommer, og det er den enkelte MUD’s specifikke egenskaber, der afgør, hvilken aktivitet der udfolder sig indenfor dens rammer. En liste over forskellige MUD’s kan bl.a. ses på http://www.cuddle-puddle.org/~mudlist/.

for at begive sig rundt i et tekstligt eller visuelt beskrevet landskab, som er defineret på forhånd. Det er imidlertid også muligt at interagere med de øvrige brugere og i denne forbindelse deltage i en form for kollaborativ improvisation. I det sidste tilfælde vil modtageren kunne gribe definerende ind i forløbet, dvs. kontrollere produktionen af information. I denne situation vil modtageren altså både kontrollere distributionen og produktionen af information i teksten, og interaktiviteten vil være af konversationel karakter.

Hypertekstens og MUD'ens eksempler viser, hvordan Bordewijk og Kaams begreber lader sig anvende til at beskrive interaktiviteten indenfor den enkelte teksts rammer. Deres kategorier optræder i matrix'en på side 17 som relativt adskilte begreber, der udelukker hinanden. Enten er en interaktion af konsultativ karakter, eller også er den af konversationel karakter. Jeg vil dog gribe dette forhold an som et gradsspørgmål. Som MUD'ens eksempel vidner om, kan en tekst både besidde konsultative og konversationelle former for interaktivitet, der optræder i varierende indbyrdes forbindelser. Bordewijk og Kaams væsentligste bidrag vil således være begrebsliggørelsen af modtagerens faktiske indflydelse på teksten som muligheden for at kontrollere hhv. distribution og produktion i varierende omfang. Dermed er alt dog ikke sagt. Mens disse termer kan tjene til at begrebsliggøre modtagerens faktiske indflydelse på teksten, står det fortsat tilbage at besvare, hvordan brugeren på dette grundlag kan tænkes at forholde sig til kommunikationen. Jeg vil inddrage de varierende perspektiver på fortællingen som et muligt bud de forskellige positioner, som modtageren kan tænkes at indtage i forhold til den interaktive tekst.

2.3 Refleksion og improvisation som interaktionsformer

Jeg vil således vende tilbage til de perspektiver på fortællingen, som jeg indleder kapitlet med: Repræsentationen, refleksionen og improvisationen. Jeg antyder i afsnit 1.4, at computeren introducerer nogle ny muligheder for at integrere disse former, ved at udstyre repræsentationen, dvs. teksten, med nogle ny egenskaber. Disse egenskaber har jeg ovenfor anskueliggjort i kraft af Bordewijk og Kaams strukturalistiske tilgang, og jeg vil nu prøve at anskueliggøre modtagerens position i kraft af de øvrige to former.

Fortællingen som refleksion omfatter en række kognitive strategier, hvormed vi skaber narrativ mening i et givent materiale, mens fortællingen som improvisation omfatter et dramatisk repertoire og en særlig ekspressivitet i forbindelse med vores interaktion med omverdenen. (Se afsnit 1.2 og 1.3). Disse teoretiske perspektiver kan samtidig anskueliggøre den måde, hvorpå modtageren kan tænkes at interagere med den interaktive tekst. Modtageren kan således både tænkes at interagere

med teksten i kraft af sine refleksive og performative kompetencer. Der vil i det første tilfælde være tale om, at modtageren iværksætter en række kognitive strategier for at skabe narrativ mening i materialet, mens der i det andet tilfælde vil være tale om, at modtageren interagerer med teksten i kraft af det dramatiske repertoire, fortællingen som improvisation udstyrer ham med. Hyperteksten og MUD'en kan tilsvarende eksemplificere dette forhold.

Modtagerens interaktion med hyperteksten kan således tænkes at være af overvejende refleksiv karakter. Hyperteksten repræsenterer som sagt en tekstlig struktur, som modtageren kan bevæge sig rundt i, men i øvrigt ikke øve nogen indflydelse på. (Se beskrivelsen på side 21). Det kan derfor tænkes, hans aktivitet overvejende vil bestå i at knytte meningsfulde relationer mellem de enkelte "tekst-stykker" i kraft af de kognitive strategier, som den refleksive fortælling omfatter. Som jeg angiver ovenfor, kan denne type interaktion også tænkes at finde sted i MUD'en, hvor der dog også opstår en anden situation. Interaktionen med de øvrige brugere åbner muligheden for en mere performativ interaktion, hvor modtageren kan tænkes at trække på det dramatiske repertoire, fortællingen som improvisation udstyrer ham med. Hyperteksten og MUD'en omfatter således to situationer, hvor hhv. den refleksive og den performative interaktion er tænkelig. Det er dog ikke min hensigt at knytte nogen direkte forbindelse mellem teksten og interaktionsformen i kraft af disse eksempler. Hyperteksten og MUD'en skal alene illustrere, hvordan interaktionen kan tænkes at finde sted i forhold til en given tekst, mens den faktiske relation mellem tekst og interaktionsform i det kommende vil blive grebet an som et empirisk spørgsmål. Før jeg giver mig i kast med dette forehavende, vil jeg dog præsentere min teoretiske forståelse af den ny modtagerposition på baggrund af ovenstående diskussion.

2.4 Iagttager- og deltagerperspektivet i den ny modtagerposition

Min teoretiske forståelse af den ny modtagerposition vil have afsæt i de to interaktionsformer, jeg præsenterer ovenfor. Jeg vil således basere min forståelse af den ny modtagerposition på en forestilling om, at refleksionen og improvisationen danner udgangpunkt for to måder at forholde sig til teksten på: Som iagttager og som deltager.

Man kan således til den ene side forestille sig en interaktion, der er af udelukkende refleksiv karakter. Modtageren vil i dette tilfælde afholde sig fra at gribe ind i tekstens materielle struktur og alene iagttage den. Denne måde at forholde sig til teksten på vil jeg i det kommende omtale som "iagttagerperspektivet". Man kan imidlertid også forestille sig en interaktion, der er af udelukkende performativ karakter. I dette tilfælde vil modtageren ikke forholde sig refleksivt til teksten, men

være i færd med at improvisere den. Under disse forhold vil ”modtager” ikke længere være et passende udtryk, idet begrebet ”deltager” vil være mere dækkende for den position, som indtages i forhold til teksten. Denne position vil derfor i det kommende blive omtalt som ”deltagerperspektivet”. Jeg vil en sidste gang vende tilbage til Hyperteksten og Mud’en som en illustration af denne tankegang.

Som jeg angiver ovenfor, har modtageren mulighed for at definere sin egen rute gennem hypertekstens struktur, men ikke for at gribe definerende ind i den. I dette tilfælde kan modtageren derfor siges at iagttage en struktur, som eksisterer på forhånd, og som modtageren nu blot har mulighed for at distribuere på varierende måder. I forbindelse med de interaktioner, som optræder i MUD’en, er tilfældet et andet. Her etableres teksten netop i kraft af den interaktion, som modtageren engagerer sig i. I dette tilfælde vil der altså være tale om deltagelse fremfor iagttagelse. Hverken hyperteksten eller MUD’en etablerer dog rene eksempler på hhv. iagttagerens og deltagerens perspektiv. Muligheden for indgriben i hyperteksten omfatter et element af deltagelse, ligesom deltagelsen i MUD’ens interaktioner omfatter et element af iagttagelse. Genstanden for min interesse er således, hvordan disse måder at forholde sig til teksten på kan indgå i varierende forbindelser. Jeg opfatter perspektiverne i deres rendyrkede form som relativt abstrakte konstruktioner, der i praksis må forventes at optræde i forskellige blandingsformer, og min teoretiske forståelse af den ny modtagerposition vil således have udgangspunkt i det spekter af potentielle kombinationer, der kan tænkes at opstå mellem iagttager- og deltagerperspektivet.

Den ny modtagerposition vil således blive opfattet som mange potentielle positioner, der tager form efter det omfang, hvormed refleksionen og improvisationen er tilstede i modtagerens interaktion med en given tekst – i hvilket omfang modtageren forholder sig til teksten som iagttager eller som deltager. Den faktiske kombination af disse perspektiver vil i det kommende blive grebet an i kraft af et empirisk studium. Før jeg giver mig i kast med denne del, vil jeg dog foretage en samlet opsummering på mit teoretiske argument.

* * *

Jeg har i de forløbne afsnit dels præsenteret nogle varierende perspektiver på fortællingen, og dels foretaget en teoretisk redegørelse for interaktivitetsbegrebet og den ny modtagerposition. Hvad angår de varierende perspektiver på fortællingen, har jeg valgt at gribe den an som hhv. repræsentation, refleksion og improvisation. Min pointe har således været, at computermediet muliggør en fornyet relation mellem disse former, et forhold der dog afhænger af den type

interaktivitet, der er tale om. Jeg har dernæst foretaget en nærmere redegørelse for interaktivitetsbegrebet. Jeg har med udgangspunkt i en række eksisterende begreber defineret to perspektiver på interaktiviteten: Brugerens faktiske indflydelse på kommunikationen og den måde, han forholder sig til denne kommunikation på. Jeg har valgt at gribe det første forhold an med baggrund i Bordewijk og Kaams termer. Det vil sige som brugerens indflydelse på hhv. distribution og produktion af information. Hvad angår det andet forhold, har jeg valgt at inddrage fortællingens varierende former som et perspektiv på brugerens interaktion med teksten. Man kan til den ene side tænke sig et overvejende refleksivt engagement, til den anden side et overvejende interaktivt engagement og som oftest en række kombinationer heraf. Disse begreber danner samtidig udgangspunkt for min teoretiske forståelse af den ny modtagerposition. Denne vælger jeg at gribe an som et spekter af potentielle forhold mellem iagttager- og deltagerperspektivet. Dette forhold har jeg valgt at gribe an som et empirisk spørgsmål, og de kommende kapitler vil omfatte en introduktion til min empiriske undersøgelse og de konklusioner, jeg har draget på denne baggrund.

Fra teori over design til en endelig undersøgelse

Jeg præsenterer i det foregående kapitel et teoretisk perspektiv på den fornyede relation mellem tekst og modtager. Min væsentligste ambition har imidlertid været at studere, hvordan denne fornyede relation i praksis har fundet sin form. Af den grund er det mest afgørende stykke arbejde, der er gået forud for dette speciale, en empirisk undersøgelse. Før jeg fremlægger resultaterne af denne undersøgelse, vil jeg dog præsentere en række af de overvejelser, der har indgået i udarbejdelsen og realiseringen af projektet. En mere omfattende dokumentation af dette forløb forefindes desuden på den vedlagte dokumentations-CDrom, hvor det vil være muligt at studere arbejdspapirer og illustrationer fra undersøgelsens individuelle faser.

Jeg vil her lægge ud med en introduktion til min erkendelsesteoretiske position. Denne position er dels med til at forme mit forskningsspørgsmål og dels retningsgivende for det undersøgelsesdesign, jeg dernæst har formuleret. Dette design vil jeg skitsere, hvorefter jeg vil fortsætte med en nærmere beskrivelse af undersøgelsen, som den har taget form over tid. Efter denne beskrivelse vil jeg foretage en introduktion til min fremgangmåde i forbindelse med analysen af det empiriske materiale og endelig afslutte kapitlet med en evaluering af det samlede forløb.

3 Erkendelsesteoretisk position – tilgangen til det empiriske felt

Min erkendelsesteroetiske position har at gøre med de helt fundamentale overvejelser, jeg har gjort mig vedrørende mit empiriske felt og min tilgang til det. Disse overvejelser vil her blive præsenteret i form af to teorier, der beskriver hhv. min teoretiske forståelse af undersøgelsens genstand som sådan, og hvordan jeg forstår mine egne muligheder for at tilegne mig viden om denne. Denne erkendelsesteoretiske position udstikker samtidig rammerne for min metode, hvorfor jeg afslutningsvis vil beskrive, hvordan disse teorier danner baggrund for et konkret undersøgelsesdesign.

3.1 Den samfundsskabte virkelighed: Genstandsfeltets beskaffenhed

Hvad angår min overordnede forståelse af det empiriske felt tager jeg afsæt i et stykke videnssociologi. Der er tale om Peter L. Berger og Thomas Luckmanns *The Social Construction of Reality* fra 1966. Dette værk kan unægtelig hævdes at være af ældre dato, men jeg finder det ikke desto mindre velegnet, da det på afbalanceret vis beskriver relationen mellem den objektive virkelighed og dens sociale ophav. Med ”afbalanceret” mener jeg, at Berger og Luckmann i deres redegørelse ikke argumenterer for en rent materialistisk opfattelse af virkeligheden, men samtidig

heller ikke ender i en anarkistisk relativisme, hvor et hvilket som helst udsagn kan påkalde sig en status af virkelighed[23]. Berger og Luckmann beskriver relationen mellem den menneskelige subjektive virkelighed og de objektive strukturer, som den på en gang er ophav til og produkt af. Jeg vil først skitsere denne proces, hvorefter jeg vil beskrive, hvordan dette standpunkt danner baggrund for mit forskningsspørgsmål og mit undersøgelsesdesign.

Ifølge Berger og Luckmann bør det, vi referer til som virkelighed, ikke kun forstås i kraft af sin fysiske realitet, men også i kraft af de sociale processer der indgår i dens tilblivelse og opretholdelse. Disse sociale processer kan beskrives som hhv. eksternalisering, objektivering og internalisering[24]. Ved eksternalisering og objektivering skal forstås de processer, hvorved den menneskelige subjektivitet gøres intersubjektiv og hermed opnår objektiv status. Dette sker typisk gennem et tegnsystem som fx sproget og resulterer i sociale institutioner, dvs. socialt udstukne rammer for viden og handling. Modsat gøres disse institutioner til subjektiv virkelighed gennem internaliseringen, der finder sted i kraft af primær- og sekundærsocialiseringen. Ved primærsocialiseringen skal forstås den proces, hvor barnet tilegner sig samfundets udstukne rammer for viden og handling, og ved sekundærsocialiseringen den mere rollespecifikke viden vi på senere tidspunkter tilegner os. Argumentet er, at disse processer går forud for og opretholder den fysiske og sociale virkelighed som omgiver os: Menneskelig subjektivitet omdannes til objektive strukturer, der atter gøres subjektivt virkelige.

Sådan lyder et meget kort referat af Berger og Luckmanns videnssociologi. Teorien tjener i denne forbindelse til at tegne et specifikt billede af den virkelighed, jeg mener at belyse med min undersøgelse. Jeg har ikke nogen forventning om at skulle finde en hos mennesket iboende og til alle tider gældende måde at forholde sig til interaktive tekster på, men derimod at iagttage nogle betingede processer, der er formet af de omstændigheder, der går forud for og er samtidige med genstanden for min undersøgelse. Denne opfattelse foranlediger desuden et af de mest centrale principper i mit design og min efterfølgende analyse, nemlig sammenligningen af forskellige kulturelle gruppers måde at forholde sig til interaktive tekster på. Både afgrænsningen af det empiriske felt og den analytiske tilgang til det er på denne vis orienteret imod kontrasten mellem varierende kulturelle strategier, og hvad det kan fortælle om den ny modtagerposition som et kulturelt og historisk fænomen.

[23] Som eksempler på den materialistiske opfattelse kunne man anføre fx Marx' historiske materialisme eller behaviorismens fokus på psykobiologiske processer. Modsat kan Baudrillard (1984) eksemplificere en mere rabiat relativisme, hvor tegnet fremfor det, som det står for, bliver definerende for det, vi kalder virkelighed.

Berger og Luckmanns videnssociologi danner på denne vis både baggrund for formuleringen af mit forskningsspørgsmål og en central strategi i forbindelse med den praktiske belysning af det. Teorien kan dog ikke alene gøre det ud for en epistemologi, hvorfor jeg også har inddraget en anden teori.

3.2 Social-semiotikken: At tilegne sig viden om genstandsfeltet.

Med epistemologi mener jeg den teoretiske forståelse af min position i forbindelse med tilgangen til det empiriske felt. Social-semiotikken har i denne forbindelse vist sig som et muligt bud, eftersom den i kraft af forankringen af tegnet i en social kontekst undlader at opstille en uigennemtrængelig mur mellem sprog og verden, uden dog samtidig at opgive forestillingen om tegnets mediering af den menneskelige erkendelse. Social-semiotikken foranlediger på denne baggrund en specifik opfattelse af relationen mellem tegn og handling foruden en specifik erkendelsesteoretisk position. Det første forhold vil komme til at spille en central rolle i forbindelse med det teoretiske udgangspunkt for min tekstanalyse (se kapitel 6), mens jeg i denne forbindelse vil koncentrere mig om den erkendelsesteoretiske position, som social-semiotikken samtidig repræsenterer.

Social-semiotikken beskæftiger sig med tegns sociale ophav og forankring i sociale sammenhænge. Denne teori henter sin baggrund i C. S. Peirces semiotiske tegn, der i kraft af sine specifikke egenskaber forankres i sin kontekst. Disse specifikke egenskaber kommer til syne i en sammenligning med det mere lingvistisk orienterede semiologiske tegn. Det semiologiske tegn består således i et materielt symbol eller akustisk lydbillede, *signifiant,* og det mentale koncept som symbolet fremkalder hos en modtager, *signifié*, (Jameson1972 s. 30), en relation der principielt eksisterer uafhængigt af og isoleret fra det sociale virkefelt og handlingsrum, som tegnet optræder i. Det semiotiske tegn adskiller sig fra dette forhold ved også at omfatte en objektdel, der knytter det til sit sociale virkefelt. M.a.o. så vil symbolet og det mentale koncept – repræsentamen og interpretant – til stadighed henvise til et tredje forhold – objektet, der er den materielle og sociale virkelighed, som tegnet står for. Objektet dækker i denne forbindelse over et bredt felt af forekomster: *...psysical entities, ideas, actions, as well as discourses (...) and can be thought of as objects in the grammatical sense* (Jensen1995 s. 21 – 22). Tegnet står på denne vis i forbindelse med sin virkelighed, men denne forbindelse er givet af den konkrete kontekst, som tegnet optræder i. Tegnets forbindelse til det empiriske felt må beskrives som relationel, betinget og i det hele taget bundet til den specifikke situation, kommunikationen tegner og tolkes i: *Tegnet er således altid til*

[24] Berger og Luckmann (1966). Den følgende introduktion baserer sig på værket samlet set - fortrinsvis del 2 og 3

stede gennem en fortolkning og eksisterer ikke som noget uden for en fortolkende instans (Konzack1999 s. 11).

Det er denne opfattelse af relationen mellem tegn og virkelighed, udsagn og empirisk felt, der vil orientere min tolkning af det empiriske materiale. Desuden danner teorien også baggrund for et centralt princip i forbindelse med udarbejdelsen af mit undersøgelsesdesign. Tegnets begrænsning til et enkelt perspektiv ud af mange mulige taler for en kombination af flere typer udsagn, dvs. en variation af indsamlingsmetoder, der kan øge bredden af mine konklusioner. På baggrund af dette ræsonnement vil min undersøgelse i det kommende omfatte flere metodiske tilgange.

På denne vis forlænger min erkendelsesteoretiske position sig ind i min metodologi, både hvad angår formuleringen af et forskningsspørgsmål, afgrænsningen af et empirisk felt, definitionen af metodiske tilgange og den analytiske tilgang til materialet. Denne metodologi vil jeg nu underkaste en nærmere karakteristik.

3.3 Fra erkendelsesteori til metodologi

Jeg har i de to foregående afsnit fremlagt en række teoretiske betragtninger vedrørende mit genstandsfelt og tilgangen til det. Berger og Luckmann orienterer her min helt overordnede forståelse af feltet og hermed også den specifikke formulering af forskningsspørgsmålet: Et studium af den ny modtagerposition som kulturelt og historisk fænomen. Denne opfattelse af genstandsfeltet danner desuden baggrund for et centralt princip i forbindelse med min overordnede tilgang: Sammenligningen af varierende kulturelle adfærdsmønstre. Dette princip orienterer således min afgrænsning af det empiriske felt til to kulturelle grupper med varierende egenskaber, ligesom det orienterer mit analytiske fokus på den kulturelle logik, der giver sig til kende hos den enkelte gruppe. Med baggrund i social-semiotikken arbejder jeg ydermere ud fra en forestilling om, at mine empiriske udsagn vil være i stand til at belyse varierende kvaliteter ved undersøgelsens genstand fremfor sagen i sin helhed. Dette ræsonnement danner som sagt baggrund for en spredning i metodiske tilgange, som vil bestå i en tekstanalyse, en observationsundersøgelse og en interviewundersøgelse. Min erkendelsesteoretiske position udstyrer mig på denne vis med en overordnet orientering og nogle konkrete strategier, mens der dog fortsat er en del spørgsmål tilbage at besvare. Mest centralt hvorvidt den kvalitative eller den kvantitative metode er at foretrække i en undersøgelse som denne.

Jeg har med baggrund i den specifikke formulering af mit forskningsspørgsmål fundet den kvalitative tilgang mest velegnet. Jeg er interesseret i at forstå og forklare de varierende relationer

mellem tekst og modtager i kraft af den umiddelbare kulturelle sammenhæng, som de indgår i. En sådan ambition lader sig bedst indfri gennem det kvalitative sigte: Orienteringen imod meningen i den specifikke situation, det enkelte menneskes oplevelse og bevæggrunde, selve processen og de faktorer der indgår i den[25]. Foruden at min erkendelsesteoretiske position på denne vis favoriserer den kvalitative tilgang, taler også andre forhold i min undersøgelse for denne fremgangsmåde. Der er på mange måder tale om en pilot-undersøgelse på et empirisk felt, der teoretisk set kun er i sin vorden. Som jeg slår fast i min indledning, må det interaktive element forventes at transformere publikumskategorien grundlæggende og danne baggrund for en ny modtagerposition. Denne ny modtagerposition vil derfor i visse henseender overskride de teoretiske rammer og begreber, der knytter sig til den traditionelle publikumkategori. Af denne grund er udgangspunktet for min undersøgelse en ny teoridannelse på området[26], som jeg finder mest passende at udvikle i tæt tilknytning til feltets specifikke forekomster.

Min erkendelsesteoretiske position og mit genstandsfelt skitserer på denne vis rammerne for et mere konkret design: Sammenligningen af kulturelle adfærdsmønstre hos grupper med forskellige egenskaber, spredningen i metoden med det formål at beskrive varierende kvaliteter ved dette forhold, og endelig det kvalitative sigte, som jeg finder mest velegnet i forhold til denne undersøgelses udgangspunkt. Dette design tager imidlertid også sin form i overensstemmelse med en række mere konkrete empiriske vilkår, som således får lov at virke ind på undersøgelsens endelig udformning. Jeg vil derfor i det kommende afsnit beskrive mit endelige design, som det har taget form over tid.

4 Undersøgelsesdesign og videre forløb

Mit undersøgelsesdesign tager dels udgangspunkt i det teoretiske argument, jeg præsenterer ovenfor, og dels i de empiriske vilkår, jeg møder i forbindelse med den praktiske afvikling. Jeg vil derfor i det kommende lægge ud med at skitsere den oprindelige plan, hvorefter jeg vil beskrive de enkelte elementer i undersøgelsen, som de løbende har taget form: Undersøgelsens empiriske grundlag, den tredelte metode og afslutningsvis analysen.

---

[25] Dette er nogle få af de mange egenskaber, der i tidens løb er blevet tillagt den kvalitative metode overfor den kvantitative. De er i dette tilfælde hentet fra Jensens: ”humanistic Scolarship as qualitative science: contributions to mass communication research” i Jensen og Jankowski (red.) 1991, mens jeg mere generelt bygger min forestilling om den kvalitative metode på Lindlof 1995 kap. 2.

[26] Man kan naturligvis forestille sig en række gængse teoretiske perspektiver belyse forskellige egenskaber ved den ny modtagerposition, eksempelvis en kognitivistisk tilgang til spørgsmålet eller en begrebsliggørelse i kraft af filmteoretiske termer. Mens disse tilgange ganske afgjort også ville være meningsfulde, er projektet i denne forbindelse at udarbejde en teoretisk forståelsesramme, der knytter sig direkte til spørgsmålet om den ny modtagerposition.

4.1 Den oprindelige plan

Mit oprindelige udgangspunkt omfatter dels et specifikt empirisk grundlag og dels en række metodiske tilgange. Hvad angår det empiriske grundlag, har et centralt valg bestået i at lade adventurespillet danne grundlag for undersøgelsen. Dette skyldes først og fremmest, at computerspillet mere generelt er et felt, hvor der gennem årtier har etableret sig en række traditioner og variationer over den interaktive tekst og dens måde at integrere modtageren i sit univers. Blandt de forskellige genrer har adventurespillet yderligere vist sig som et nærliggende valg, idet denne type spil i højere grad end de øvrige har den narrative struktur og rollespillet som en del af sin logik[27]. Hvad angår undersøgelsens deltagere, har erfaringen med den pågældende type spil været et centralt kriterium i udvælgelsen. Min hensigt har været at studere forskellen mellem erfarne spilleres og novicers adfærdsmønstre i forbindelse med adventurespil, for på denne vis at studere en række af de konventioner der kan tænkes at have etableret sig på dette felt. Min oprindelige plan har derfor bestået i at samle to grupper på fire til fem respondenter med forskellig erfaring hvad angår adventurespil, men som i øvrigt besidder de samme forudsætninger – dvs. mænd midt i tyverne under uddannelse. Baggrunden for denne beslutning har været, at begrænsningen i antallet af variable ville øge mine muligheder for at studere nuancerne i de få, jeg valgte at beskæftige mig med. Som jeg snart skal vende tilbage til, har antallet af respondenter såvel som deres egenskaber i praksis fået en lidt anden karakter.

Hvad angår den metodiske tilgang, har den oprindelige plan bestået i tre tilgange: En tekstanalyse, en observationsundersøgelse og en interviewundersøgelse. Pointen har været, at disse varierende tilgange skulle frembyde varierende perspektiver på genstanden for min interesse: Den fornyede relation mellem tekst og modtager. Således har tekstanalysen haft til formål fortælle mig noget om det umiddelbare diskursive grundlag for handling og identifikation, observationsundersøgelsen at give mig lejlighed til at beskæftige mig med den konkrete interaktion, mens hensigten med interviewundersøgelsen har været at gøre mig bekendt med den mere generelle kulturelle referenceramme, som denne interaktion indgår i. Denne plan er i store træk forløbet i overensstemmelse med den oprindelige hensigt, mens der dog fortsat er en række centrale bemærkninger at tilføje. Jeg vil derfor på de kommende sider beskrive hvordan hhv. det empiriske

[27] Jeg baserer denne karakteristik på den mere eller mindre historisk afstedkomne distinktion mellem action, simulation og adventure. Actiongenren bygger på adrenalin-kicket, simulationen på færdighedstræning, mens adventurespillet i højere grad inddrager fænomener som rollespil og fortællestruktur. Se Valeur1998, s. 10 - 14.

grundlag og den metodiske tilgang er blevet tilpasset omstændighederne og hvordan jeg har valgt at analysere det endelige materiale.

4.2 Spil og deltagere – tilpasning af det empiriske grundlag til omstændighederne

Mit valg af adventurespil er faldet på *Gabriel Knight 3 – Blood of the sacred, Blood of the damned* (Sierra 1999) af flere grunde. Først og fremmest er spillet et relativt klassisk adventurespil[28]. Derudover rummer det i sin konkrete brugergrænseflade en række meget interessante forhold, der gør spillet særligt velegnet til netop dette formål. Jeg tænker her på den rent grafiske positionering af spilleren, der giver ham mulighed for at engagere sig i spillet både i kraft af et kamera og gennem en karakter. Denne karakter skifter tilmed køn undervejs, dvs. at spillerens repræsentant i spillet til tider er den slagfærdige Gabriel og til tider den skarpsindige Grace. Denne dobbelthed i spillerens tilstedeværelse såvel som skiftet i karakterens personlighed gør det til et taknemmeligt udgangpunkt for studiet af den ny modtagerposition i interaktive tekster.

Hvad angår undersøgelsens deltagere, har både deres antal og egenskaber fået en lidt anden karakter end hensigten oprindeligt var. Som følge af problemerne med at skaffe disse mennesker til veje, foruden at observationen viste sig mere tidskrævende end forventet, er disse otte til ti personer blevet til seks. De placerer sig i alderen fra 23 til 27 år og en enkelt er ikke under uddannelse. Desuden har tilfældet villet det således, at de tre erfarne spillere, der indgår i min undersøgelse, alle er studerende ved et humanvidenskabeligt fag. I modsætning hertil er to af mine novicer i færd med en meget praktisk og meget lidt akademisk orienteret uddannelse, mens den sidste dels er ufaglært og dels optaget af mere musiske beskæftigelser. Der er således udover kendskabet til computerspillet tale om to særdeles forskelligartede kulturelle referencerammer. Dette forhold udgør ikke nogen hindring for min undersøgelse, men som jeg skal vende tilbage til, giver det undersøgelsen en specifik drejning.

Det empiriske grundlag for undersøgelsen er altså blevet et lidt andet end forventet: Spillet *Gabriel Knight 3* og seks respondenter, der fordeler sig på to særdeles forskelligartede grupper. Den metodiske tilgang har ikke i samme omfang skiftet karakter, men der er dog fortsat en række ting at bemærke, som jeg nu vil beskæftige mig lidt nærmere med.

[28] Begrebet adventure dækker over mange typer spil og hybrider – fx rollespils-adventures og action-adventures. I den forbindelse kan *Gabriel Knight 3*'s egenskab af mystery-adventure siges at lægge sig tættest op ad de egenskaber, der betragtes som de mest grundlæggende ved genren.

4.3 Tre metodiske tilgange og deres praktiske afvikling

Som beskrevet ovenfor var min oprindelige plan en tredelt metodisk fremgangsmåde, der gik fra en tekstanalyse over et observationsforløb til en afsluttende interviewundersøgelse. Mens dette design i store træk har bevaret sin form, er der dog på de enkelte trin en række ting at bemærke.

Hvad angår tekstanalysen, vil læseren selv få lejlighed til at bedømme dokumentet i det kommende kapitel. Her vil jeg begrænse mig til at nævne den mangfoldighed af perspektiver, som har vist sig mulige, og hvor jeg har fundet det nødvendigt at inddrage tre: Intertekstualiteten, plottet og den grafiske positionering af spilleren. Det er min overbevisning, at alle disse faktorer gør sig gældende i forbindelse med integrationen af spilleren i spillets struktur. Plottet gøres forståeligt i kraft af henvisningen til eksisterende kategorier (intertektualiteten), mens det samtidig repræsenterer den overordnede struktur, spilleren integreres i. Dette forhold kan dog heller ikke ses adskilt fra den grafiske positionering af spilleren, der på en gang placerer spilleren i spillets rum og dets plotstruktur. På denne vis prøver jeg i min tekstanalyse at beskrive de forskellige forhold, der er med til at orientere spilleren og integrere denne i spillets struktur.

Hvad angår observationerne har den første opgave bestået i at fastlægge den mest hensigtsmæssige varighed, hvor jeg er endt på omkring halvanden time. Af dette tidsrum har den første halve time været tiltænkt en indledende rekognoscering af miljøet i rollen som Gabriel, og den efterfølgende time har været tiltænkt en udforskning af spillet som hhv. Gabriel og Grace med løbende forklaring. Dette forløb har jeg videofilmet i en vinkel, hvor jeg har kunnet studere spillerens kropssprog og følge handlingen på skærmen på samme tid. Jeg har desuden videofilmet de to gruppers respektive løsning af en fælles opgave, men dette materiale har vist sig uden tilstrækkelig relevans for det emne, som har været genstanden for denne undersøgelse, hvorfor det er blevet udeladt fra den endelige analyse[29]. Det materiale, der har ligget til grund for min observationsundersøgelse, har derfor været ca. halvanden videofilmet observation af hver deltager. Her er jeg imidlertid stødt på et ganske interessant forhold, nemlig at en af mine deltagere drak sig temmelig fuld undervejs. Da han imidlertid ikke havde nogen indsigelser imod, at jeg fortsat anvendte materialet, har jeg valgt at analysere det med denne forudsætning in mente og i stedet valgt at fokusere på, hvordan denne ualmindelige tilstand kan belyse min undersøgelses spørgsmål[30].

[29] Opgaven med at registrere dette materiale viste sig særdeles omfattende, taget i betragtning hvad det efter 2. og 3. gennemsyn kunne fortælle mig om min undersøgelses spørgsmål.

[30] Jeg har valgt at lade hans tilstand optræde som den centrale forklaringsmodel på en række forhold undervejs (eksempelvis hans problemer med at ræsonnere og hans brug af kameraet) og istedet fokuseret på, hvad denne tilstand samtidig blotlægger i sammenligningen med de øvrige spillere (forskellen i deres ræsonnement mm.).

Som angivet ovenfor, var min oprindelige plan at foretage min undersøgelse i tre relativt selvstændige trin: Tekstanalyse, observation og interviews. Den praktiske afvikling af undersøgelsen har imidlertid fundet sted i løbet af sommerferien, hvor mange er bortrejst eller planlægger at være det. Dette har krævet stor fleksibilitet mht. valg af tidspunkt for interviews, hvorfor det ikke har været muligt at foretage en samlet forberedelse af undersøgelsens interviewdel. Dette gør bestemt ikke interviewmaterialet uanvendeligt, og jeg har også tilstræbt en vis systematik i interviewenes opbygning: De har alle været delt op i en generel del, hvor jeg har forsøgt at belyse en række fælles egenskaber som fx medieforbrug, og en mere specifik del, hvor jeg har grebet fat i evt. interessante ting fra observationen. Forholdene har imidlertid gjort, at varigheden af disse interviews har været relativt begrænset (vekslende mellem en halv til halvanden time), og at interviewmaterialet er kommet til at fungere afklarende på en række forhold i observations-materialet mere end det har konstitueret en analyseramme i sig selv. Observationsmaterialet er således kommet til at konstituere den primære ramme, mens interviewmaterialet er kommet til at fungere suppplerende i den afsluttende analyse, som jeg nu vil skitsere.

4.4 Analysen af materialet

Et afgørende princip i forbindelse med min analyse har været, at den vertikale analyse er gået forud for den horisontale. Med dette mener jeg, at jeg har lagt ud med at kortlægge, studere og tolke på de individuelle strategier og egenskaber. Når jeg på denne vis er nået frem til en forståelse af den enkelte deltagers strategier og bevæggrunde, der kan forklare de mange varierende forhold i gennemspilningen, er jeg fortsat med en mere generel sammenligning på gruppe-niveau og siden på helt overordnet niveau.

Hvad angår de analytiske redskaber, jeg yderligere har taget i anvendelse, har der først været tale om en registrering og siden en bearbejdning af materialet i form af kondensering, kategorisering og genfortælling/narrativisering[31]. Den indledende registrering har bestået i en transskribering af interviewmaterialet og en båndregistrering af observationsmaterialet. Der har i særdeleshed i forbindelse med båndregistreringen været tale om et vist niveau af tolkning, eftersom oversættelsen at materialet fra billede og lyd til skrift er et omfattende foretagende. Mit valg har i denne forbindelse været at lade handlingen være den centrale målestok for opdelingen af materialet i overskuelige sekvenser. Den yderligere bearbejdning af materialet har bestået i en kondensering,

[31] Kvale (1994) beskriver bl.a. meningskondensering, meningskategorisering og narrativ meningsstrukturering i forbindelse med analysen af det kvalitative forskningsinterview. Det er disse analytiske redskaber, jeg har taget i anvendelse til en strukturering af mit materiale.

dvs. et kortfattet sammendrag af materialets enkelte sekvenser, der fortsat har haft handlingen som sin primære målestok. Diskussionen, kategoriseringen og narrativiseringen af materialet har dog været mere centrale redskaber i forbindelse med analysen.

Diskussionen har bestået i at trække væsentlige forhold frem og overveje varierende forklaringer på deres optræden, mens kategoriseringen har bestået i en gruppering af materialets enkelte sekvenser i forhold til de egenskaber, som de udviser. Disse ”forhold” og ”egenskaber” er i videst muligt omfang defineret med udgangspunkt i det empiriske materiale, mens mine teoretiske interesser dog også spiller en central rolle. De finder deres eksplicitte formulering i de begreber, jeg udarbejder i tekstanalysen, og som har at gøre med spillernes relation til karakteren, forvaltning af den dobbelte grafiske positionering og baggrunden for tolkningen af begivenheder i spillet. Som en modvægt til denne analytiske bearbejdning af materialet, har narrativiseringen, dvs. primært begrebsliggørelsen af materialet som et forløb af begivenheder, tjent til at drage de enkelte sekvenser tilbage i den sammenhæng, de oprindelig optrådte i.

Med baggrund i disse analytiske redskaber har jeg foretaget en overordnet bearbejdning af observationsmaterialet og dernæst inddraget interviewmaterialet som supplerende forklaringsmodeller. Endelig er jeg vendt tilbage til udvalgte sekvenser af observationsmaterialet for en afsluttende diskussion af de konklusioner jeg har gjort mig undervej. Når denne proces er bragt til ende, har jeg foretaget en samlet karakteristik af den enkelte deltager med baggrund i dennes observation og interview. På dette punkt har det også været muligt at etablere nogle generelle kategorier, der har muliggjort en sammenligning til de øvrige deltagere. Afslutningsvis har jeg gennem sammenligning på individuelt niveau og på kollektivt niveau foretaget en række konklusioner, som det vil være muligt at læse i kapitel 11 – 15. Før jeg bevæger mig over i en nærmere præsentation af tekstanalysen og undersøgelsens resultater, vil jeg dog foretage en samlet evaluering af undersøgelsen.

5 Evaluering

Jeg har på de foregående sider beskrevet de forskellige trin i min undersøgelse fra de indledende teoretiske overvejelser over udviklingen af et design til den praktiske udførelse af undersøgelsen og analysen af dens resultater. Som det skulle fremgå, har jeg ikke været sparet for overraskelser undervejs. Uforudsete forhold og omstændigheder, som jeg så vidt muligt har bestræbt mig på at integrere i analysen: Interviewmaterialets fornyede beskaffenhed, spillernes varierende

forudsætninger osv. Uanset hvad har disse begivenheder dog haft indflydelse på det empiriske grundlag for undersøgelsen, og hermed på hvad jeg kan tillade mig at drage af konklusioner.

Det empiriske grundlag for undersøgelsen blev ikke to homogene grupper med forskellige forudsætninger vedrørende adventurespil. Der er tale om to grupper, der i yderligere en mangfoldighed af forhold adskiller sig kendeligt fra hinanden. Mens det ikke på noget tidspunkt har været muligt at drage generelle konklusioner fra en kvalitativ undersøgelse, kan der i denne forbindelse siges at være opstået endnu flere usikkerhedsmomenter. Der opstår ganske enkelt flere potentielle forklaringsmodeller på spillernes varierende adfærd, når der gør sig flere variable gældende i materialet. Mine muligheder for at postulere klare sammenhænge mellem spillernes fremgangsmåde i spillet og deres mere generelle karakteristika er på denne baggrund yderst begrænset. Kombineret med at også spillet – *Gabriel Knight 3* – er et valg truffet på baggrund af mange mulige, har grundlaget for undersøgelsen samlet set en særdeles specifik og kontekstuel natur.

De resultater, konklusioner og forklaringsmodeller, der vil blive fremlagt i det kommende, vil derfor være af en specifik status. Der vil dels være tale om en beskrivelse og tolkning af spillernes adfærdmønstre, *som de optræder på baggrund af denne undersøgelses specifikke grundlag*, foruden en skitsering af den *mulige* sammenhæng med de egenskaber, de i øvrigt besidder. En mere sikker sammenkædning af adfærd og referenceramme, foruden en mere statistisk generalisering af de konklusioner, jeg drager vedrørende spillernes adfærd, ligger uden for denne undersøgelses rammer. Jeg vil i forbindelse med min perspektivering ved slutningen af specialet tage nærmere stilling til dette forhold, mens jeg nu, omsider, vil foretage en nærmere præsentation af undersøgelsens resultater. Jeg vil lægge ud med tekstanalysen af spillet *Gabriel Knight 3,* hvorefter jeg vil fremlægge de konklusioner, jeg har gjort mig på baggrund af observations- og interviewmaterialet.

Gabriel Knight 3 som grundlag for tænkning og handling

Skyggejægeren Gabriel Knight og hans smukke assistent Grace Nakimura inviteres til Paris af en skotsk prins. Det går snart op for de to at hensigten med invitationen på ingen måde er social, prinsen ønsker, at de skal beskytte hans spæde søn imod de natlige besøgende, der i århundreder har hjemsøgt hans slægt. De har imidlertid ikke voldsomt stor succes med denne opgave. Selvsamme nat bortføres barnet, og Gabriel sætter efter misdæderne. Dette bringer ham til den lille by Rennes-le-Chateau, hvor Grace siden slutter sig til, og hvor spillets mysterium folder sig ud. Det efterfølgende plot trækker i stor udstrækning på den mytologi, der knytter sig til dette geografiske område. Overleveringerne om en skat skjult i området kædes sammen med en temmelig mytologiseret version af den franske historie og kristendommen op gennem århundrederne og samler sig omkring myten om en hellig blodslinie[32], der eftertragtes og bevogtes af forskellige esoteriske sekter. Spillet kulminerer i et opgør mellem Gabriel Knight og Asmodeus a.k.a. Rex Mundi, en blodtørstig dæmon, hvorefter barnet befries og lov og orden kan genoprettes.

Selv dette yderst kortfattede resume vidner om den mangfoldighed af referencer og tekster, der fletter sig ind i spillets plot og handlingsrum. En tilbundsgående redegørelse for samtlige perspektiver – religiøse, kulturelle, kønsspecifikke, etc. – er ikke ambitionen med denne analyse, hvor hensigten mere beskedent er at samle gennemgangen omkring eet centralt spørgsmål: *Hvordan spillet som diskurs lægger op til tænkning og handling i dets rum*. Da spillet er en overmåde kompleks struktur, på én gang tekst og handlingsrum, vil dette spørgsmål blive grebet an fra flere forskellige perspektiver. Jeg vil først diskutere, hvordan spillet referer til en række mere generelle kulturelle kategorier på baggrund af Klaus Bruhn Jensens distinktion mellem tematisk og strukturel intertekstualitet (kapitel 7). Derefter vil jeg diskutere spillet i kraft af dets plotstruktur (kapitel 8), og endelig vil jeg foretage en nærmere redegørelse for, hvordan spilleren integreres i denne struktur i kraft af en dobbelt grafisk positionering (kapitel 9) Denne gennemgang baserer sig dog også på en mere generel teoretisk forståelse af relationen mellem diskurs og handling i spillets univers. Før jeg begiver mig ind i en nærmere redegørelse for spillets varierende egenskaber, vil jeg derfor foretage en nærmere introduktion til denne teoretiske forståelsesramme.

[32]Den hellige blodslinie bygger på en forestilling om at Jesus fik efterkommere, der således etablerer en linie af helligt blod op gennem historien.

6 Præcisering af tekst og teoretisk forståelsesramme

Gennem de seneste årtier har det klassiske tekstbegreb fået konkurrence fra et noget bredere orienteret begreb, der integrerer fænomener som eksempelvis film og tv[33]. En begrebsliggørelse af computerspillet som tekst skulle altså være nogenlunde forsvarligt. Imidlertid repræsenterer computerspillet som tekst nogle specifikke egenskaber, man først bør gøre sig klart.

På de kommende sider vil jeg arbejde ud fra den antagelse, at computerspillet ikke alene har en henvendelsesform, det har også en anvendelsesform. Med dette mener jeg, at mens gængse tekster som bøger, film og tv foranlediger varierende læsninger, foranlediger spillet varierende former for handlingsbetonet respons. Dette er naturligvis et spørgsmål om, i hvilket perspektiv man griber relationen mellem tekst og handling an. Alle tekster omfatter for så vidt et handlingsbetonet element i den forstand, at de optræder i et socialt handlingsrum[34]. Sådan forholder det sig med spil såvel som med øvrige tekster. Spillet adskiller sig imidlertid fra de øvrige tekster i den forstand, at læsningen ikke alene omfatter en projektion af mening og social relevans ind i teksten, men også en direkte indgriben i tekstens repræsentative struktur: For at komme videre i spillet er det ikke nok at læne sig afventende tilbage, man skal *foretage sig noget*. Dette forhold indebærer, at spillets handlingsbetonede dimension ikke alene bliver et spørgsmål om, hvordan det indgår som ressource og redskab i et mere generelt socialt handlingsrum, men også hvordan man bevæger sig videre i dets interne struktur.

Til trods for, at spillet uden større vanskeligheder lader sig anbringe inden for det brede tekstbegreb, er det derfor afgørende at få præciseret en teoretisk forståelsesramme, der tager højde for spillets særlige egenskaber: Det fornyede handlingselement. Den social-semiotiske forståelse af tegnet udgør et muligt bud på dette forhold. Jeg har tidligere i specialet beskæftiget mig med denne teoretiske forståelsesramme, nemlig i forbindelse med det teoretiske udgangspunkt for undersøgelsen i kapitel 3. Mens jeg i det pågældende kapitel koncentrerer mig om den erkendelsesteoretiske position, som teorien danner baggrund for, vil jeg i denne forbindelse koncentrere mig om en anden central egenskab ved denne teori. Der er tale om den social-semiotiske fortsåelse af relationen mellem tegn og handling.

---

[33] I *Key Conceps in Communication and Cultural Studies* (1994) beskrives tekstbegrebet som "a signifying structure composed of signs and codes", der kan tage en form af fx tale, skrift, film, tøjstil mv. (s. 317)

[34] Som jeg indleder specialet med, har medieforskningen længe arbejdet udfra forestillingen om et publikum, der optræder som aktive medforhandlere af mediebudskaber i en social kontekst. Ved at blive afkodet i en kontekst, integreres budskabet altså samtidig i det sociale handlingsrum, som denne kontekst etablerer. En mere teoretiske begrebsliggørelse af dette forhold følger i det kommende afsnit.

6.1 En social-semiotisk forståelse af relationen mellem tegn og handling

Social-semiotikken udgør ikke alene et bud på en erkendelsesteoretisk position, teorien danner også baggrund for en specifik forståelse af tegn og tekster og deres relation til det handlingsrum, de optræder i. Begge forhold udspringer af den semiotiske forståelse af tegnet, der forankrer det i sin sociale kontekst.

Jeg beskriver i kapitel 3 dette forhold ved en sammenligning til det semiologiske tegn. Det semiologiske tegn består af to komponenter, signifiant'en og signifié'en, det materielle symbol og det mentale koncept, der eksisterer mere eller mindre uafhængigt af og isoleret fra en social kontekst (Jameson1972 s. 30). Det semiologiske tegn etablerer på denne vis en relativt statisk relation mellem et symbol og et koncept, mens det semiotiske tegn i kraft af sine tre komponenter er af en mere dynamisk karakter. Foruden sit tegn og sin fortolkende instans, sit repræsentamen og sin interpretant, omfatter det semiotiske tegn en objektdel, som tegnet henviser til. (Jensen1995 s. 21 – 22). Ved at omfatte dette tredje element, opstår et mere dynamisk tegn:

> *The sign represents an object to an interpretant. A sign is identified by its ability to convey information hence the assertion that the categories of knowledge and action are the constituents of representation (Mayer1996 s. 240)*

Ved at befordre information, etablerer det semiotiske tegn en proces, der knytter sig til viden og handling. Tegnet danner udgangspunkt for handling og definerer handling, ligesom det på forunderlig vis *er* handling: I det sociale rum kan et tegn etablere en social handling (Mayer1996; s. 239). Tegn og handling bliver på denne vis indbyrdes konstituerende i den sociale virkelighed, de indgår i, og det er derfor mere meningsfuldt at opfatte handlingen som et aspekt ved tegnet og omvendt.

Klaus Bruhn Jensen etablerer i denne forbindelse et skel mellem den umiddelbare, dynamiske og endelige interpretant, der svarer til mediediskursens strukturelle, situerede og performative aspekter (Jensen1995, kap. 2). Dette kan opfattes som tre niveauer, meningen lader sig analysere på: Som et potentielt forhold i teksten, som et konkret produkt af læsningen og som en faktor i den efterfølgende forståelse og handling. Disse begreber viser sig tjenlige i en begrebsliggørelse af relationen mellem tegn og handling i computerspillets univers. Computerspillet kan opfattes ikke alene som det første led i denne tegnets rejse fra struktur til performance, men også som en ramme inden for hvilken de enkelte faser i denne proces til stadighed folder sig ud: Læsningen af spillets tekst kalder på en handling i forhold til denne tekst, og denne handling foranlediger en ny tekst, der atter danner grundlag for en ny handling og så fremdeles.

Den social-semiotiske position udgør en konstruktiv forklaring på relationen mellem tekst og handling i computerspillet. Distinktionen mellem diskursens strukturelle, situerede og performative aspekter kan begrebsliggøre den måde, hvorpå handling og mening optræder indbyrdes i spillets univers. Før jeg giver mig i kast med en mere praktisk gennemgang af, hvordan *Gabriel Knight 3* synes at danne baggrund for denne proces, vil jeg dog diskutere endnu et centralt forhold i denne sag. Det drejer om forholdet mellem spillets interne struktur og det mere generelle kulturelle rum, som det skriver sig ind i, og på hvilken måde disse varierende referencerammer er definerende for spillets handlingsrum.

6.2 Spillets interne logik over for den kontekst, som det optræder i.

Ifølge Sherry Turkle henter computerspillet sine fascinerende egenskaber i kraft af sin autonomi Spillet konstituerer en selvstændig verden, et lille interaktivt univers af en grundlæggende regelbunden natur (Turkle1984 s. 79 - 82). Spillets love og regler er ikke nødvendigvis indlysende, men ved et nærmere eftersyn vil de afsløre deres fundamentale karakter: Til grund for de varierende fremtrædelsesformer ligger en ufravigelig og helt igennem logisk opbygget kode (; s. 68). Denne regelbundethed er samtidig en forudsigelighed – en mulighed for at gennemskue spillet og forklare hver eneste tilsyneladende tilfældige detalje, der optræder i dets univers. Mange af de computerspillere, som optræder i Turkles argument[35], henter således deres tilfredsstillelse i denne egenskab ved spillet: Forudsigelighed og regelbundethed øger muligheden for kontrol, en kontrol der ikke lader sig gøre i den eksterne verden, hjemsøgt som den er af vilkårlighed og uforudsigelighed (; s. 70 – 75).

Den opgave, som Turkles computerspiller står overfor, er på denne vis at gennemskue spillets interne struktur, at danne sig en forestilling om den ufravigelige logik, der styrer dets univers. Mens dette forhold alene vedrører spillet isoleret set, skriver det sig dog også ind i et mere generelt kulturelt rum. Når det første actionspil hedder Spacewar (MIT1962) og illuderer en krig i verdensrummet, og når handlingen i Wolfenstein (id software1992) består i at slå nazister ihjel, afspejler det ikke alene spillenes interne opbygning men også det mere generelle kulturelle forestillingsunivers, som de skriver sig ind i og henvender sig til.

[35] Turkle tager udgangspunkt i et etnografisk studium af computerkulturen i begyndelsen af 1980'erne. Denne kontekst gør naturligvis også, at Turkle baserer sit argument på de spil, der etablerede normen på daværende tidspunkt – varierende former for tidlige action- og simulationsspil.

Computerspillet kan på denne vis både anskueliggøres i kraft af den struktur, som det isoleret set etablerer, og i kraft af de mere generelle kulturelle kategorier, som det trækker på i opbygningen af sit univers. Jeg vil i de kommende afsnit bestræbe mig på at inddrage begge aspekter i min analyse af *Gabriel Knight 3*. Jeg vil lægge ud med en redegørelse for, hvordan spillet inddrager en række mere generelle kulturelle kategorier, dvs. dets intertekstuelle beskaffenhed. Derefter vil jeg foretage en nærmere karakteristik af den plot-struktur, der kendetegner spillet som isoleret tekst. Endelig vil jeg beskrive, hvordan spilleren integreres i denne struktur i kraft af en dobbelt grafisk positionering. Ved kapitlets afslutning vil jeg diskutere hvordan disse forhold relaterer sig indbyrdes, og hvordan denne overordnede karakteristik af *Gabriel Knight 3,* stiller mig i den efterfølgende observations- og interviewundersøgelse. Først vil jeg dog behandle spørgsmålet om spillets intertekstuelle beskaffenhed.

7 *Gabriel Knight 3* i kontekst

> *Completed all three games? Read the books? Decoded and viewed all the movies from GK3? Well download the dance mix of the Gabriel Knight theme created by Bart…*[36]

Man behøver ikke træde mange skridt tilbage, før der omkring spillet *Gabriel Knight 3* åbenbarer sig en mangfoldighed af relaterede tekster. Spillet udgør kun en individuel tekst i det mere omfattende kulturelle fænomen, der samler sig omkring adventurespillet og computerspillet generelt. Som jeg fastslår i det foregående afsnit, bør denne kulturelle kontekst opfattes som en central faktor i det grundlag for handling og tænkning, som spillet udgør. Af denne grund vil min analyse blive indledt med en nærmere granskning af de måder, som spillet gennem henvisningen til eksterne forhold orienterer sin læser på.

Til dette formål kan Klaus Bruhn Jensens distinktion mellem strukturel og tematisk intertekstualitet (Jensen1993 s. 190 - 191) være behjælpelig. Ved strukturel intertekstualitet forstås et indbyrdes arrangement af flere tekster i forbindelse med en specifik sammenhæng eller intention med kommunikationen. I sådanne tilfælde ser man et givent fænomen integreret i flere forskellige teksttyper. Ved tematisk intertekstualitet forstås narrative elementers genkomst i forskellige tekster. Her er der tale om, at enkelte elementer går igen og anvendes af flere forskellige tekster. I det følgende vil hovedvægten være på den tematiske intertekstualitet, eftersom genstanden for min interesse er, hvordan spillet gennem henvisningen til etablerede konventioner orienterer sin spillers

[36] se http://hosted.ray.easynet.co.uk/gk/news.html (Januar 2001)

tænkning og handling. Jeg vil dog også berøre spørgsmålet om den strukturelle intertekstualitet, da denne egenskab er med til at definere spillet som kulturelt fænomen.

7.1 Strukturel intertekstualitet: Eksterne ressourcer og fan-offentlighed

Af hensyn til helheden i min karakteristik af *Gabriel Knight 3* vil jeg berøre en række forhold ved den strukturelle intertekstualitet. Man må således hæfte sig ved spillets tendens til at mangfoldiggøre sig: Foruden CD-rom'erne, der rummer spillets grafiske univers, etablerer det et kulturelt fænomen, som breder sig ud over officielle hjemmesider, uofficielle hjemmesider, "walkthroughs"[37], anmeldelser, elektroniske fora osv. Her er dels tale om den service, der udbydes af spil-producenten og varierende gamesites, og dels den fanoffentlighed, der yderligere etablerer sig omkring spillet.

Først og fremmest knytter sig til spillet *Gabriel Knight 3* en officiel hjemmeside leveret af spillets producent. På denne side er det muligt at læse om baggrunden for spillet, hente forskellige billeder og animationer ned, læse andres kommentarer eller skrive sine egne. Denne service suppleres af de såkaldte gamesites, der anmelder aktuelle spil og kommer med hints til at løse dem i kraft af walkthroughs. Officielle hjemmesider og gamesites udbyder på denne vis forskellige former for services til den enkelte spiller og må under normale forhold betragtes som en central ressource i denne henseende. Dvs., i forbindelse med min observations- og interviewundersøgelse vil disse tekster ikke være aktuelle, men almindeligvis vil den enkelte spiller, såfremt han støder på et problem eller et spørgsmål, eventuelt konsultere disse sider.

Ved siden af den officielle hjemmeside og de forskellige gamesites etablerer sig desuden en mere broget fan-offentlighed. Der er tale om uofficielle hjemmesider og varierende elektroniske fora, hvor entusiastiske fans kan udveksle erfaringer og historier. Denne internetbaserede fan-offentlighed kendetegnes desuden ved en omfattende produktivitet. Der er dels tale om en hektisk produktion af sekundære tekster i form af anmeldelser, omtaler, portrætter mm, dels blander flere fans sig i den oprindelige, primære tekst. I forbindelse med begivenheder som *"The Gabriel Knight Fan Fiction Contest"* [38] brygger de mere ambitiøse fans videre på Gabriel Knights fantastiske eventyr i kraft af digte og noveller, der således tjener til at ekspandere det oprindelige plot, som etableres gennem de tre spil i serien.

[37] Ved "walktrough" forstås en mere eller mindre detaljeret gennemgang af de ting, man skal foretage sig i spillets univers, for at komme videre i plottet.
[38] Se http://www.geocities.com/SoHo/Museum/3152/gkffcontest/99results.html (Januar 2001)

Der er ingen klar skillelinie mellem de officielle serviceudbydere og den mere uofficielle fan-offentlighed. Man kan fra den officielle hjemmeside klikke sig direkte videre til uofficielle portrætter af forskellige karakterer i serien, mens en hvilken som helst person med tilstrækkelige programmeringskompetencer kan etablere sin egen gamesite med anmeldelser og walkthroughs. Samlet beskriver disse tekster altså et komplekst netværk, der kan tænkes at etablere en specifik kultur omkring *Gabriel Knight 3* og computerspillet mere generelt. En kultur, der baserer sig på udvekslingen af information og produktionen af tekster, og som etablerer rammerne om det enkelte spil. Denne kultur vil i forbindelse med min observations- og interviewundersøgelse ikke være af nogen aktuel betydning, eftersom jeg vil koncentrere mig om mine deltageres mere umiddelbare interaktion med selve spillet. Man kan imidlertid forestille sig at interaktionen med et givent spil under andre vilkår vil omfatte en form for deltagelse i denne internetbaserede offentlighed og fankultur.

Gabriel Knight 3's strukturelle intertekstualitet kan altså dels anskues i kraft af en række ydre ressourcer, spilleren kan inddrage i forbindelse med spilløsningen, og dels i kraft af en specifik fankultur, som spilleren kan tænkes at deltage i. Begge disse forhold karakteriserer spillet som et mere generelt kulturelt fænomen. Den tematiske interaktekstualitet kan yderligere fortælle noget om, hvordan spillet inden for sine egne rammer trækker på nogle overordnede kulturelle kategorier, hvormed det orienterer sin spiller. Dette forhold vil jeg nu beskæftige mig med.

7.2 Tematisk intertekstualitet: Genre, serie og plot-relaterede tekster

Den tematiske intertekstualitet kendetegnes som sagt ved narrative elementers genkomst i varierende tekster. Denne type intertekstualitet spiller en central rolle i *Gabriel Knight 3* forstået som et udgangspunkt for tænkning og handling. Spillet betjener sig på denne vis af en lang række konventioner, der på forhånd udstyrer spilleren med modeller for handling og tænkning i spillets univers. Jeg har i forbindelse med min analyse valgt at strukturere dette spørgsmål i forhold til tre hovedområder: a) den genre[39], som spillet skriver sig ind i, b) den serieform, som spillet udgør og endelig c) den yderligere mangfoldighed af historiske tekster og kulturelle konventioner, som spillet integrerer i sit plot.

[39] Genren er naturligvis ikke noget entydigt begreb. Jeg baserer i denne forbindelse min forståelse på *Key Concepts in Communication and Cultural Studies* (1994), hvor genren betegnes som et "dynamisk paradigme". Dvs. en række karakteristika og konventioner, hvormed et givent materiale klassificeres, men som netop er dynamisk i den forstand, at genrens karakteristika tilsvarende ændrer karakter i forhold til det materiale, der knyttes til den (s. 127 – 129).

Hvad angår genrekonventionerne, må de opfattes som en helt overordnet og særdeles betydningsfuld faktor i spillets måde at orientere sin spiller på.. Her er der først og fremmest tale om *adventuregenren*, der i særdeleshed for de erfarne spilleres vedkommende kan tænkes at skitsere en række specifikke rolle- videns- og handlingskategorier fra udgangspunktet. I et bredere kulturelt perspektiv trækker spillet ydermere på en integration af *gyser*- og *detektivgenrerne*. Disse temaer slås allerede an i forbindelse med den tegneserie, der udgør spillets prolog. Her fortælles historien om vore hovedpersonernes ankomst til Paris, nogle mystiske natlige besøgende og et barns forsvinden. På denne vis anvises spillerens projekt til at være opsporingen af det forsvundne barn, hvilket sandsynligvis kommer til at omfatte mødet med forskellige okkulte væsner efter oplysningen om de natlige besøgende at dømme. Ved at ridse dette udgangspunkt op udstyrer spillet ikke alene sin spiller med et specifikt projekt, men også med en række specifikke forestillinger om hvad der regnes for plausibel viden og handling i spillets univers – eksempelvis at vampyrer kan regnes blandt mulige skabninger i dette univers.

Et uddrag fra den tegneserie, der udgør spillets prolog

Disse genrespecifikke referencer bliver især tydelige i forbindelse med spillets persontegning. Jeg vil af pladshensyn koncentrere mig om spillets to hovedpersoner, der i kraft af deres arbejdsfordeling og personligheder peger i retning af en række etablerede figurer inden for detektivgenren og populærkulturen. Makkerskabet mellem Gabriel og Grace henter først og fremmest sin mest klassiske pendant i *Sherlock Holmes* og *Dr. Wattson,* der optræder i Sir Arthur Conan Doyles romaner og noveller (udgivet mellem 1887 og 1927). Makkerparret synes dog især at refere til *Mulder* og *Scully* fra tv-serien *X-files* (skrevet af Chris Carter ved Fox networks og med sin første episode i 1993). Gabriel inkarnerer med sine slagfærdige kommentarer, sit okkulte virkefelt og sin handlekraft både *Philip Marlowe* fra Raymond Chandlers kriminalromaner (udgivet mellem 1939 og 1958) og *John Constantine* fra tegneserien

Hellblazer, (oprindelig skrevet af Jamie Delano under synonymet John Ridgeway og udkommet første gang i 1988), ligesom han slægter sig på *Indiana Jones* fra Spielbergs tre populære film (*Raiders of the Lost Arch* 1981, *The Temple of Doom* 1984, *The Last Crusade* 1989). Grace peger med sin assisterende karakter og sit skeptiske sindelag især i retning af *X-files*' *Scully*. På denne vis trækker spillet også i sin personkarakteristik på en række genrespecifikke figurer, der kan tænkes at foranledige en specifik opfattelse af spillets verden og dens karakterer. Foruden de genrespecifikke referencer, optræder *Gabriel Knight 3* imidlertid også som det sidste spil i en serie på foreløbig tre. De foregående spil udstyrer på denne vis det aktuelle med en specifik historie, der tjener som forklaring på en række af fænomenerne i spillets univers.

De tidligere spil i serien må ganske vist opfattes som en mere snæver ressource, der ikke nødvendigvis tjener som central og betydningsfuld viden for alle spillere. Det ville imidlertid også være urigtigt ikke at nævne disse spil i en gennemgang som denne. Både Gabriel, Grace, deres indbyrdes og følelsesmæssigt uafklarede relationer såvel som Gabriels nedarvede bestilling som schattenjäger[40] etableres allerede i de tidligere spil. For en inkarneret fan er det ikke utænkeligt, at denne baggrund opfattes som en mere afgørende forståelsesramme end den ovenfor beskrevne, hvorfor serieformen kan opfattes som en alternativ kilde til forståelse af viden og handling i *Gabriel Knight 3.* Da ingen af undersøgelsens deltagere er bekendt med disse tidligere spil, vil jeg dog ikke beskæftige mig mere indgående med dette forhold, men derimod koncentrere mig om et sidste centralt spørgsmål i forbindelse med spillets tematisk intertekstualitet. Der er tale om de kulturelle og historiske referencer, som indgår i spillets plot.

Spillets plot omfatter en bred vifte af referencer til varierende begivenheder og forhold i den europæiske kulturelle og religiøse historie. Der er først og fremmest tale om mysteriet omkring en skjult skat i området omkring den lille by Rennes-le-Chateau i Sydfrankrig. Den eneste person, der menes at have besiddet oplysninger om denne skat, er en lokal præst, der tog sin hemmelighed med i graven[41]. Dette mysterium kædes i kraft af spillets plot sammen med en række religiøse symboler og grupperinger, der optræder i en relativt mytologiseret version af den europæiske religiøse historie. Her er dels tale om myten omkring den hellige gral og forestillingen om en hellig blodslinie tilbage til Kristus. Desuden inddrages tempelridderne, frimurerne og andre esoteriske

[40] Dvs. som detektiv udi okkulte forhold, en bestilling som serien tilsyneladende selv har etableret, selv om den muligvis har symbolske rødder i rollespilsmiljøet generelt

[41] Dette mysterium synes at have sine rødder i "den virkelige verden" udenfor spillet, og det er muligt at læse nærmere om det på http://www.dreamscape.com/morgana/metis.htm (Januar 2001).

religiøse fælleskaber og deres intriger op gennem historien. Endelig synes en reference til den europæiske union at være et forsøg på at knytte plottet an til mere nutidige politiske intriger og forhold. Det er imidlertid symptomatisk, at spillet i øvrigt synes at samle sine referencer omkring religiøse forhold i middelalderen og tidligere. Den stærkt mytologiserede version af den europæiske religiøse historie og den omfattende tillid til religiøse symbolers magt, peger i retning af en specifik forståelsesramme, der baserer sig på gamle ridderlegender, eventyrlige overleveringer og folklore. Ved at referere til en sådan kulturel forståelsesramme angiver spillet også en række specifikke forklaringsmodeller og mulige tolkninger. Eksempelvis er der god grund til at formode, at et pentagram signalerer ondskab, ligesom en kryptisk inskription i den lokale kirke sandsynligvis dækker over en større sandhed.

Ved at placere sig inden for en specifik genre og en specifik kulturel forståelsesramme, skaber spillet således nogle retningslinier for tænkning og handling i dets univers – en række plausible forklaringsmodeller og tolkninger på forhold og begivenheder i spillet. Disse plausible forklaringsmodeller og tolkninger knytter sig dels til detektiv- og gysergenren, dels til de tidligere spil i serien, og dels de middelalderlige og religiøst betonede myter og legender, der indgår i spillets plot. Disse referencer integreres imidlertid i spillet netop i kraft af dette plot, som udgør spillets interne struktur, som jeg nu vil beskæftige mig nærmere med.

8 Plot-strukturen i *Gabriel Knight 3*

Mens de mere overordnede kulturelle kategorier må opfattes som betydningsgivende for interaktionen i *Gabriel Knight 3*, finder interaktionen fortsat sted inden for spillets interne struktur, en struktur, jeg her vil betegne som spillets plot. Dette plot fungerer ikke efter samme logik som dets modstykke i en traditionel roman eller biograf-film, men kan betragtes som retningsgivende for handling og tænkning i spillet. Jeg vil i det følgende først beskrive den struktur, som plottet er bygget op efter, dvs. den serie af såkaldte ”timeblocks”, der kan betragtes som spillets kapitler. Dernæst vil jeg diskutere de tids- og handlingsdimensioner, som denne struktur af timeblocks ligger til grund for, og hvordan de afspejler specifikke interaktionsformer i spillet.

8.1 Præproducerede animationer, problemløsning og timeblocks

Det er med overlæg jeg bruger ordet plot i forbindelse med spillets overordnede struktur[42]. Spillets samlende princip og fremdrift består således i en på forhånd defineret fortælling, der er lagt ned i spillet i form af præproducerede animationer[43]. Disse præproducerede animationer gennemspilles, når spilleren har opnået gunstige vilkår derfor, dvs. har tilegnet sig en bestemt information eller tilvejebragt en specifik tilstand i spillets verden. Al dialog og plot-relateret handling præsenteres i kraft af disse animationer, mens spilleren tager sig af de mellemliggende problemløsninger, der aktiverer fortællingens videre udfoldelse. Spillets samlede handling og fremdrift opretholdes altså af disse to elementer: Spillets plot og spillerens interaktion og problemløsning. Spillets plot danner på denne vis rammerne for spillerens interaktion og problemløsning, samtidig med at det udfolder sig på baggrund af disse aktiviteter. Der knytter sig to forskellige interaktionsformer til disse to handlingselementer, et forhold jeg senere skal vende tilbage til. Her vil jeg koncentrere mig om den overordnede struktur, der integrerer disse elementer til en samlet helhed. Der er tale om en dramaturgi, der baserer sig på såkaldte time blocks.

Time blocks kan opfattes som kapitler – afgrænsede tidsrum inden for hvilke specifikke handlinger skal udspilles og problemer løses, før spillet kan glide videre ind i sin næste fase. Disse benævnes time-blocks eftersom de indrammer en specifik portion af plottets tid – eksempelvis plottets anden dag i tidsrummet fra fra syv til ti om formiddagen i rollen som Grace. Spillet omfatter femten af disse time-blocks, der strækker sig over et tre dages handlingsforløb, og som alle indeholder en specifik mængde animationer, der skal afspilles, og problemer, der skal løses. At en time-block varer fra syv til ti om morgenen, er langt fra ensbetydende med, at den tager tre timer at spille igennem. En nybegynder kan sågar være tre dage om sagen. Dette forhold resulterer i en meget interessant kontrast mellem spillets dramaturgiske tid, og den tid, som gennemspilningen omfatter. Denne kontrast er samtidig udtryk for den relation, der hersker mellem spillets plot og spillerens interaktion, hvorfor den nu vil være genstand for en nærmere beskrivelse.

8.2 Tid, fortælling og dramaturgi

Kontrasten mellem spillets dramaturgiske tid og gennemspilningens tid er udtryk for relationen mellem den struktur, der på forhånd er lagt ned i spillet, og det forløb, som gennemspilningen

[42] Gunnar Langemark (1996) har bl.a. rettet en kritik mod den narrative forståelse af computerspillet. Dette må dog siges at afhænge af, hvilken type spil man beskæftiger sig med. Som det vil fremgå af det kommende, er den narrative eller plot-relaterede forståelse temmelig oplagt i Gabriel Knight 3.

[43] Med præproducerede animationer mener jeg små animerede film, der afspilles varierende steder i spillet, når de rette vilkår er tilvejebragt.

definerer. I dette forhold optræder tid og plot ikke som dynamiske drivkræfter men som statiske strukturer, der danner rammerne for spillerens interaktion i spillet.

Spillets plot – forstået som den samlede mængde præproducerede animationer – lægger sig i vid udstrækning op ad den klassiske filmfortælling. Hvis samtlige animationer blev spillet umiddelbart efter hinanden, ville de beskrive en i hvert fald tilnærmelsesvis komplet fortælling i overensstemmelse med den klassiske temporelle logik, hvor et givent sæt handlinger præsenteres i en vis rækkefølge på en tidslinie af en specifik varighed (Bordwell&Thompson1973 s. 70 – 72). Denne fortælling er imidlertid bredt ud over en række time blocks, der foruden enkelte episoder rummer en række opgaver som spilleren skal løse for at få afspillet disse episoder. Forholdet kan beskrives som en stivnet fortælling, hvor spilleren kan bevæge sig rundt mellem de enkelte elementer, udforske dem og aktivere dem, og hvor den rette sammensætning og rækkefølge af handlinger leder spilleren videre til den næste sekvens. Denne beskrivelse fremhæver samtidig de forskellige tidsdimensioner som henholdsvis plot og gennemspilning udfolder sig i. Et forhold der lader sig illustrere gennem følgende eksempel:

I en af spillets time blocks består den centrale opgave bl.a. i at følge efter to mænd fra et hotel til en kirkegård og finde et sted hvorfra man uset kan følge deres uoverensstemmelse med en abbed. Da denne scene er temmelig central og altså en forudsætning for at komme videre i spillet, venter de to mænd langmodigt uden for hotellet, foran kirkegården og endelig på kirkegården, til spilleren får det lyse indfald at følge efter dem og skjule sig bag en gravsten. Dvs., at uanset om man tilbringer fem minutter eller tre timer med at udforske hotellet, vil de to mænd være på vej væk fra hotellet, når man forlader det, og uanset hvor længe man er om at finde den rette gravsten, vil episoden først sætte sig i bevægelse, når man har fundet den rette placering.

Som det skulle fremgå, synes gennemspilningen at finde sted i en helt anden tidslig dimension end plottets. De to mænds færd fra hotellet til kirkegården og episoden, der udspiller sig der, er fastlagt på forhånd og lægger sig hermed op ad den tidsstruktur, der karakteriserer romanen og biograf-filmen (se afsnit 1.1). Gennemspilningen finder sted på baggrund af denne plotstruktur, men i en anden tidsdimension. Spillets plot er stivnet til et stillestående rum, hvor spilleren kan navigere rundt og interagere med omgivelserne. Denne interaktion består i at studere detaljerne i spillets univers og afprøve forskellige muligheder for at manipulere med dem – muligvis med en episode eller samtale til følge. Ligesom disse episoder og samtaler på forhånd er defineret i kraft af præproducerede animationer, defineres modtagerens muligheder for at interagere og manipulere med omgivelserne tilsvarende af spillets designer. De eneste aktiviteter, der lader sig foretage

uafhængigt af dette forhold, er den navigation og udforskning, der finder sted i kraft af det bevægelige kamera. Før jeg beskriver dette forhold nærmere, vil jeg dog opholde mig ved den måde, hvorpå spilleren i kraft af ovenstående forhold integreres i spillets plotstruktur.

8.3 Positionering af spiller i plot-struktur

Kontrasten mellem plottets og gennemspilningens tid danner samtidig baggrund for en specifik integration af spilleren i spillets plotstruktur. Der er først og fremmest tale om, at spilleren ikke skaber plottet men snarere aktiverer det. Dette er dog ikke ensbetydende med, at spilleren ikke genererer en fortælling: Ligesom der er tale om to tids-dimensioner, kan man tale om to fortælle-dimensioner. Der er dels tale om den fortælling, som de præproducerede animationer beskriver, dels den fortælling, der opstår i forbindelse med spillerens interaktion med spillets omgivelser. Den anden fortælledimension omfatter således både spillerens varierende ruter gennem spillet og de animationer, der aktiveres undervejs. Denne fortælling er afhængig af spillerens valg i forbindelse med interaktionen og omfatter to grundlæggende interaktionsformer.

En samtale mellem Gabriel og detektiven Mosely: ikonerne repræsenterer samtaleemner, som spilleren kan vælge imellem, mens samtalen i øvrigt er defineret på forhånd

Fortællingen, som den genereres af spillerens færd gennem spillet, omfatter således kontemplationen og udforskningen som mulige interaktionsformer. Når det undertiden lykkes spilleren at aktivere en samtale eller en episode, ophæves spillerens kontrol med karakteren, og denne træder ind i den præproducerede animation som en selvstændig agerende. (Et forhold som vil blive beskrevet nærmere i det kommende afsnit). I disse tilfælde retter spillet henvendelse til en kontemplativ spiller, der uden mulighed for indgriben følger de handlinger, der udspiller sig foran ham. Som nævnt kort forinden formidles en afgørende del af spillets plot på denne vis. Når spilleren imidlertid, som det er tilfældet i hovedparten af tiden, navigerer frit rundt i spillets stivnede rum, er der tale om udforskningen som interaktionsform. I denne kvantitativt set dominerende del af gennemspilningen forsøger spilleren gennem konkret udforskning at tilvejebringe de oplysninger eller tilstande, der kan bringe ham videre i plottet. Videre til den næste episode eller samtale. Denne aktivitet finder sted på baggrund af en dobelthed i spillerens position. Det er både muligt at bevæge sig rundt i kraft af et bevægeligt p-o-v og en animeret figur, dvs. et kamera og en karakter. Et forhold jeg nu vil beskrive mere nøje.

9 Handlingsrum og grafisk positionering

Plottet og dets tid forsyner spillet med en overordnet narrativ struktur, der ideelt set giver interaktionen en retning og et mål. Plottet forbliver i denne forbindelse en statisk struktur og tilmed en, som kun modstræbende lader sig grave frem af spillets omfattende og detaljerede rum. Den dominerende andel af gennemspilningens tid består i spillerens udforskning, navigation og handling i spillets stivnede omgivelser. Spilleren udstyres til dette formål både med at kamera, en grafisk positionering, man bedst kender fra action-spil, og en karakter, der repræsenterer spilleren i spillets rum. Denne dobbelthed giver i praksis spilleren valgmuligheden mellem et første- og et tredjepersons synspunkt på spillets verden: At identificere sig med sit kamera eller opfatte sig som tilskuer til karakterens gøren og laden i spillets rum. Jeg vil i det kommende foretage en nærmere karakteristik af denne dobbelthed, hvorefter jeg vil diskutere karakterens særegne beskaffenhed i denne forbindelse.

9.1 En dobbelt grafisk positionering

I sin oprindelige skikkelse tilhører førstepersons synspunktet en person i spillet. I skaren af action-spil, der anvender denne positionering[44], bliver forholdet understreget ved, at man placerer et geværløb eller noget tilsvarende forneden i udsynet. Dette minder spilleren om, at perspektivet tilhører en karakter med herkomst i spillet. Udstyret med sit våben navigerer spilleren sig således rundt i en 3-d grafik, der i det omfang, teknologien på nuværende tidspunkt kan magte det, opretholder illusionen om et faktisk rum, som man vha. piletaster eller mus bevæger sig frit rundt i.

Et eksempel på Wolfensteins klassiske interface fra 1992, der også benyttes af mange senere actionspil

Gabriel Knight 3 frembyder tilsvarende en 3-dimensionel verden, som lader sig udforske i kraft af dette bevægelige kamera. Imidlertid adskiller spillet sig centralt fra disse "first person shooters" ved at lade kamera-perspektivet være forskelligt fra den karakter, som spilleren samtidig er knyttet til i spillet. Mens det notoriske geværløb i det traditionelle actionspil lægger op til en sammensmeltning mellem spiller og karakter, fordeler denne relation sig på to

[44] Id softwares *Wolfenstein* 3d fra 1992 anvendte som et af de første spil dette perspektiv. Stilen er siden blevet anvendt i spil som *Quake* (id software 1996) *Doom* (GT interactive 1997) og *Unreal* (GT Interactive 1998).

perspektiver i *Gabriel Knight 3*: Et førstepersons synspunkt i kraft af det bevægelige kamera og et tredjepersons synspunkt i kraft af den animerede figur, der repræsenterer spilleren i spillets univers.

Den grafiske positionering af spilleren i *Gabriel Knight 3* kendetegnes således ved en dobbelthed, som jeg finder ganske tankevækkende. Førstepersons synspunktet er gjort "hjemløst" i spillet og karakterelementet er overtaget af en animeret figur. Spilleren har derfor muligheden for at anlægge et første- såvel som et tredjepersons perspektiv på spillet og dets univers. For at vende tilbage til de termer, jeg opstiller i min teoretiske diskussion (kapitel 1og 2), kan spillernes forvaltning af disse perspektiver tænkes at belyse spørgsmålet om iagttager- og deltagerperspektivet i den ny modtagerposition. Relationen mellem den dobbelte grafiske positionering og disse teoretisk funderede termer vil i det kommende kapitel blive beskrevet med baggrund i en række observationer og interviews. Før jeg giver mig i kast med disse forhold, vil jeg dog foretage en nærmere redegørelse for den karakter, der optræder i denne dobbelte grafiske positionering.

9.2 Karakteren som handlingsbærende agent

Karakteren er ikke alene en animeret figur, der foretager sig forskellige ting i spillets univers på spillerens foranledning. Karakteren er hovedperson i det plot, der strukturerer spillet, og samtidig et talerør mellem spil og spiller, der til dels præsenterer spillets varierende informationer for spilleren og til dels præsenterer spillerens intentioner for spillets system.

Det er således karakteren, der optræder som en agerende i spillets plot. Når spilleren undertiden støder på en præproduceret animation eller anledning til dialog i spillets univers, glider karakteren midlertidig ud af spillerens kontrol og forvandler sig til en agerende i denne film, som udfolder sig for øjnene af spilleren, fastholdt i rollen som iagttager. Tilsvarende er det karakteren, der oplyser om spillets objekter og øvrige forhold på spillerens forespørgsel, et vidnesbyrd om den ubalance i henholdsvis spillerens og karakterens viden, der gør sig gældende i interaktionen, og hvor karakteren indtager en privilegeret position i forhold til den uvidende spiller. Mens karakteren på denne vis varetager spillets henvendelser til spilleren, varetager den også kommunikationen den anden vej rundt. På foranledning af spilleren varetager karakteren forskellige operationer i spillets verden eller oplyser alternativt (og mere typisk) spilleren om det uhensigtsmæssige eller uladsiggørlige i den foreslåede handling. Karakteren er ikke så meget et umælende redskab som en selvstændig figur, der fungerer som en art handlingsbærende agent, og som samtidig varetager kommunikationen mellem spil og spiller. Et ganske iøjnefaldende forhold i denne forbindelse er karakterens løbende skift i køn og personlighed. Dette forhold skyldes, at karaktererne Gabriel og

Grace deles om pladsen som handlingsbærende agenter – et skift der er defineret på forhånd i spillet.

Gabriel Knight

Med skiftet i karakterens personlighed ændres også spillerens udgangspunkt i spillet. Da karakteren er hovedperson i spillets plot, er det gennem denne, projekterne defineres. Når karakteren skiftes ud, ændres derfor også de konkrete opgaver og gåder, som spilleren skal løse i spillet. Tilsvarende varetager karakteren spillets henvendelse til spilleren, hvorfor også denne kommunikation forandrer sig i forhold til den aktuelle karakter. Efter nogle timers spil er det mest velkendte vidnesbyrd om dette forhold nok Gabriels joviale "*nope, those don't work together*" overfor Graces lidt mere kølige "*I don't think that would accomplish anything*". Der er fra spillets side tydeligt lagt op til to særdeles forskelligartede temperamenter, der kommer til udtryk i spillets respons såvel som i opgaveløsningerne. Gabriel er den slagfærdige og handlekraftige type, mens Grace er den mere afmålte og eftertænksomme type – et forhold, der peger tilbage på det afsnit, jeg indleder analysen med. I sin persontegning trækker spillet således på en række etablerede figurer inden for detektivgenren og populærkulturen mere generelt, der er med til at orientere spillerens forståelse af den enkelte karakter. På denne vis er det mest interessante ved denne analyses niveauer den måde, som de fungerer indbyrdes på. Jeg vil i forbindelse med min opsummering på analysen beskrive dette forhold nærmere.

Grace Nakimura

10 Kontekst, plot og dobbelt grafisk positionering

Jeg har i de forløbne afsnit beskæftiget mig med spillet *Gabriel Knight 3* som et udgangspunkt for tænkning og handling. Jeg har dels grebet dette forhold an som et spørgsmål om spillets intertekstuelle beskaffenhed, dels som et spørgsmål om dets plotstruktur og endelig som et spørgsmål om dets dobbelte positionering af spilleren i det grafiske rum.

Hvad angår den intertekstuelle beskaffenhed, har jeg dels skitseret den strukturelle intertekstualitet som en række ressourcer, der kan inddrages i gennemspilningen, og en internetbaseret fan-offentlighed, som spilleren kan tænkes at deltage i. Disse forhold karakteriserer således spillet som et mere generelt kulturelt fænomen, mens den tematiske intertekstualitet vedrører, hvordan spillet indenfor sine egne rammer orienterer sin spiller i kraft af en række kulturelle konventioner og kategorier. Hvad dette forhold angår, inddrager spillet en række konventioner fra detektiv- og gysergenren, foruden at det bygger på en historie etableret af de foregående spil i serien. Endelig

omfatter spillets plot en mangfoldighed af referencer, der har en tendens til at samle sig omkring middelalderlige og religiøst betonede myter og legender. På denne vis angiver spillet i kraft af henvisningen til generelle kulturelle kategorier en række plausible forklaringsmodeller og tolkninger af forhold og begivenheder i spillets rum.

Det plot, som etablerer sig på baggrund af disse referencer, er indlejret i spillets rum i kraft af en række præproducerede animationer, der samlet set beskriver en færdig fortælling. Disse animationer befinder sig dog spredt ud i spillets handlingsrum, og spillerens opgave består i at udforske dette handlingsrum og tilvejebringe de vilkår, der leder til afspilningen af endnu en animation. Spillets plot kan på denne vis opfattes som et stivnet handlingsrum, hvor spilleren bevæger sig rundt og aktiverer samtaler og episoder. Et forhold der resulterer i en kontrast mellem den tid, som spillets plot udspiller sig i, og den tid, som spillerens interaktioner udspiller sig i. Disse interaktioner finder ydermere sted på baggrund af en specifik positionering af spilleren i spillets grafiske rum. Der er tale om, at spilleren kan bevæge sig rundt i spillets univers i kraft af et kamera og en karakter. Mens kameraet udgør et bevægeligt p-o-v i spillets handlingsrum, udgør karakteren et centralt perspektiv som den agerende i spillets plot og talerør mellem spil og spiller. Det er således med udgangspunkt i karakteren, at spillerens projekt defineres, ligesom det er gennem karakteren, at spillet henvender sig til spilleren og omvendt.

Det interessante er som sagt relationen mellem disse niveauer i analysen. Først og fremmest kan spillets intertekstuelle egenskaber forventes at orientere spillerens tolkning af spillets plot. Referencen til detektivgenren kan eksempelvis orientere spillerens forventning om et plausibelt handlingsforløb, og hermed om de plausible handlingskategorier, der bør indgå i tilvejebringelsen af dette forløb. Spillets intertekstuelle egenskaber spiller således ind i den ramme for interaktion, som plot-strukturen udgør. De intertekstuelle egenskaber spiller også en central rolle i forbindelse med karakteren. Denne kan i kraft af ligheden til etablerede figurer inden for detektivgenren og populærkulturen tænkes at blive tillagt nogle specifikke egenskaber, der atter definerer et specifikt udgangspunkt for tænkning og handling i spillets univers. Endelig udgør karakteren også det forhold, der integrerer spilleren i spillets plot-struktur. Ved både at være en agerende i spillets på forhånd definerede plot og en genstand for spillerens manipulation, kan karakteren således siges at sammenkæde den dobbelte grafiske positionering med det plot, der definerer. Disse forhold og deres indbyrdes relationer danner i kraft af denne analyse udgangspunkt for tænkning og handling i *Gabriel Knight 3*. Denne konkrete interaktion på dette grundlag er den primære genstand for min observations- og interviewundersøgelse, som jeg nu vil foretage en nærmere redegørelse for.

Rum, karakter og perspektiv – spillernes orienteringer i *Gabriel Knight 3*

Jeg har i forbindelse med min tekst-analyse gjort rede for *Gabriel Knight 3* i kraft af tre overordnede perspektiver: Spillets intertekstuelle beskaffenhed, dets plot-struktur og dets dobbelte grafiske positionering af spilleren i sit rum. På de følgende sider vil jeg beskrive og diskutere resultaterne af den observations- og interviewundersøgelse, der udgør den anden centrale part af mit empiriske studium, og som således beskriver, hvordan disse egenskaber i praksis inddrages som ressourcer i tænkning og handling.

Som det fremgår af introduktionen til min undersøgelse (kapitel 3 - 5), har mit fokus i denne forbindelse været, hvordan erfarne spillere og novicer på varierende vis tænker og handler i spillets univers. Som det står beskrevet samme sted er denne egenskab – erfaringen med spil – imidlertid blevet ledsaget af endnu en række specifikke forhold. Hvad jeg studerer i praksis, er forskellighederne mellem to ganske umage grupper, hvis særlige egenskaber vil blive beskrevet i kapitlets indledende afsnit. Disse grupper har jeg observeret og videofilmet i forbindelse med en gennemspilning af udvalgte sekvenser fra *Gabriel Knight 3*, ligesom jeg har haft lejlighed til at udspørge dem nærmere vedrørende fremtrædende forhold i denne forbindelse. Den efterfølgende analyse af disse varierende empiriske vidnesbyrd har således ledt mig frem til en række konklusioner angående de egenskaber, som individer og grupper udviser i forbindelse med spillesituationen[45].

Det overordnede sigte med undersøgelsen har været at belyse den ny modtagerposition i interaktive tekster, dvs. at studere de varierende positioner, der kommer til udtryk i mine spilleres tilgang til *Gabriel Knight 3*. Dette spørgsmål vil i det kommende blive belyst i kraft af tre empiriske forhold, som har vist sig centrale i min undersøgelse. Der er først og fremmest tale om spillernes varierende opfattelse af spillets rum og dets beskaffenhed. Derudover er der tale om deres varierende opfattelser af karaktererne Gabriel og Grace og de funktioner, som de forventes at have. Endelig er der tale om en varierende forvaltning af de perspektiver, som gives i kraft af spillets dobbelte grafiske positionering af spilleren i sit rum. Før jeg begiver mig nærmere ind i denne omfattende

[45] En mere indgående introduktion til, og illustration af min fremgangsmåde og orientering gennem hele undersøgelsesforløbet kan studeres på den vedlagte CD-rom, ligesom en mere generel introduktion forefindes i kapitlerne 3 – 5

redegørelse, vil jeg dog foretage en nærmere karakteristik af de deltagere, der ligger til grund for undersøgelsen.

11 Undersøgelsens deltagere og deres medieforbrug

Som nævnt kort forinden, beskæftiger jeg mig i min undersøgelse med to grupper, der har visse egenskaber til fælles men som adskiller sig mht. andre. Hvad angår deres fælles egenskaber er alle midt i tyverne, bosat i København og med undtagelse af en enkelt under uddannelse. Her hører lighederne imidlertid op. De erfarne spillere er alle i færd med en akademisk uddannelse i humanistisk regi, mens novicerne alle placerer sig inden for mere praktisk orienterede fag. Dertil kommer, at de to grupper giver udtryk for varierende anskuelser, hvad angår deres medie-forbrug. Alt i alt kan undersøgelsens deltagere beskrives som følgende:

Mikkel, erfaren spiller, betegner sig selv som geek-boy. Bag dette udtryk gemmer sig en storforbruger af science fiction og fantasy. Foruden disse genrer har han et omfattende forbrug af tegneserier, magasiner, film og tv, og er gammel rollespiller oveni. Mikkel er pt i færd med en akademisk uddannelse i humanistisk regi, hvilken tilsvarende kan forventes at spille en rolle i forbindelse med hans tilgang til spillet. Den brede referenceramme kommer ham til hjælp i forbindelse med gennemspilningen, hvor han forholder sig særdeles vidende og refleksivt til spillets plot såvel som dets karakterer.

Jan, erfaren spiller, nærer ikke den samme begejstring for fantasy, men er derimod entusiastisk science fiction fan, bl.a. Trekkie[46]. Herudover er hans forbrug af visuel fiktion ganske omfattende, en bred vifte tv- og tegneserier. Han er ligesom Mikkel i færd med en akademisk uddannelse i humanistisk regi, hvilke tilsvarende kan tænkes at være af betydning. Han forholder sig ganske refleksivt til spillets plot og karakterer, og udviser desuden en særdeles omfattende systematik i sin fremgangsmåde.

Nikolaj, erfaren spiller, ser som de to foregående spillere en del tv, og er tilsvarende i færd med en akademisk uddannelse i humanistisk regi. Udover dette forhold synes hans interesse for rollespil at udgøre en negativ faktor i forbindelse med hans gennemspilning: Nikolaj opfatter spillets struktur som håbløst rigid og kedsommelig i sammenligning med rollespillets øgede fleksibilitet, hvorfor han lægger en vis afstand til spillet.

[46] Dvs. fan af den legendariske science fiction tv-serie *Star Trek* – efterhånden en klassiker, der tog sin begyndelse ved NBC-TV i 1966. Se http://www.ee.surrey.ac.uk/Contrib/SciFi/StarTrek/history.html (Januer 2001).

Thomas, novice, siger han er mere tilbøjelig til at læse romaner end at se tv og holder desuden af at skimme sin daglige avis. Hans medie-forbrug synes på denne baggrund at være relativt begrænset og desuden orienteret imod skriftlige medier. Simon er i færd med en ganske praktisk orienteret uddannelse, der omfatter en del udendørs arbejde. I forbindelse med gennemspilningen gør han et velopdragent forsøg på at gennemskue spillets plot til trods for at det volder ham en del besvær.

Jeppe, novice, er tilsvarende mest tilbøjelig til at læse bøger men kan også finde på at læse en tegneserie. Han er i færd med at tage den samme uddannelse som Thomas og placerer sig på denne vis indenfor et mere praktisk felt end de erfarne spillere. Han interesse for tegneserier skyldes bl.a. at han selv holder af at tegne og det synes at være den samme interesse for skabelses-processen, der orienterer hans adfærd i gennemspilningen. Jeppe har således en tendens til at ignorere spillets plot-struktur og foretrækker i stedet at studere detaljerne i spillets opbygning.

Mads, novice, læser en bog i ny og næ og har i det hele taget et særdeles begrænset medie-forbrug. Han er den eneste af undersøgelsens deltagere, der ikke er under uddannelse, til gengæld er han kunstner. Mens de øvrige deltagere er under uddannelse ernærer Mads sig ved ufaglært arbejde og beskæftiger sig desuden med mere musiske aktiviteter. Mads har den interessante egenskab, at han drikker sig fuld under observationen, hvilket selvsagt ikke er uden betydning for hans gennemspilning. Den bliver således et ganske frustreret forsøg på at gennemskue spillet og dets plot.

Med baggrund i deltagernes egne udsagn kan man konstatere nogle iøjnefaldende forskelle, hvad angår deres medieforbrug. Der er tale om forbrugets omfang, vægtningen af fiktion og fakta og orienteringen imod hhv. skriftlige og visuelle medier. Hvad dette forhold angår, kan de erfarne spilleres forbrug beskrives som ganske omfattende og orienteret imod visuel fiktion, mens novicernes forbrug er mere begrænset med en højere vægtning af fakta og af skriftlige medier. Eller rettere sagt, dette er deres medieforbrug i egne ord. Taget i betragtning, at de erfarne spillere er i færd med en akademisk uddannelse, og novicerne placerer sig inden for mere praktiske fag, synes denne fordeling en anelse overraskende. Man kan tænke sig en række forhold spille ind i situationen. De varierende attituder mht. medieforbrug, og i særdeleshed den realitetssans, der gør sig gældende her, kan først og fremmest tænkes at spille ind. Desuden er det muligt, at undersøgelsens deltagere opererer med forskellige definitioner på medie-forbrug.

Hvad angår det første, giver grupperne udtryk for ganske varierende opfattelser af medieforbruget og dets beskaffenhed. Novicerne har samlet set en ganske disciplineret opfattelse af deres

medieforbrug, dvs., de skelner mellem, hvad der er godt for dem, og hvad der ikke er godt for dem. I modsætning hertil er de erfarne spillere tilbøjelige til at indtage en mere afslappet holdning, hvor de afgørende kriterier har at gøre med, om man gider betale for et produkt, eller om man får taget sig sammen. Af denne grund synes novicerne mere ansporede til at underdrive deres forbrug, som når en enkelt fx. hævder at se tv i ca. et minut om dagen. Modsat synes de erfarne spillere at indtage en mere realistisk holdning til deres forbrug.

Ydermere kan man forestille sig, at deltagerne opererer med forskellige kategorier i forbindelse med deres medieforbrug. Her synes novicerne at være mere tilbøjelige til samle deres studier, deres avislæsning og deres underholdning under et, mens de erfarne spillere synes mere tilbøjelige til at lade dem falde ind under forskellige kategorier. De erfarne spillere synes på denne vis at knytte begrebet ”medieforbrug” sammen med noget underholdningsorienteret, mens deres faglitteratur synes at falde inden for kategorien ”studieaktivitet” og deres avislæsning under noget helt tredje. Af denne grund vil det muligvis være mere korrekt at introducere et skel mellem medier beregnet på studier, på oplysning og på underholdning, og forvente at ovenstående mønster gør sig gældende i forbindelse med deltagernes forbrug af underholdning. Her er det nok også på sin plads at tilføje, at mens de øvede spillere synes relativt rutinerede mht. computere mere generelt, virker novicerne særdeles uerfarne hvad dette medium angår.

Jeg har i forbindelse med deltagernes medieforbrug alene deres udsagn at hvile på. De varierende attituder til deres forbrug af medier og de kategorier, de operer med, kan muligvis forklare noget af den lidt overraskende fordeling, som viser sig ovenfor. Det centrale i denne forbindelse er imidlertid, at de erfarne spillere er mere åbenlyst bekæftiget med visuel fiktion i dens forskellige afskygninger og mere villige til at formulere dette eksplicit. Desuden er de erfarne spillere i færd med et uddannelsesforløb, som i højere grad end novicernes udstyrer dem med en række teoretiske, analytiske og dramaturgiske kategorier, som de tilsvarende inddrager i deres gennemspilning. Deltagernes medieforbrug og deres uddannelsesmæssige baggrund vil i de kommende kapitler blive inddraget som mulige forklaringsmodeller på deres varierende optræden. Jeg vil i det kommende afsnit skitsere, hvordan dette finder sted.

11.1 Medieforbrug og uddannelse som baggrund for tænkning i spillets univers

Jan, en af de erfarne spillere, har overværet en animation, hvor karakteren Gabriel ridser tingenes tilstand op for den nyligt ankomne Grace og to mænd i Prince James’ tjeneste[47]. Efter dernæst at

[47] Se referatet ved begyndelsen til tekstanalysen

have tilbragt en rum tid med at udforske omgivelserne i spillet ender han på en kirkegård, hvor de to mænd nu står skulende i mørket, mens et advarende tema toner ind over lydsporet. Jeg spørger, hvad der sker nu, og Jan svarer: *Det er nok i hvert fald ikke good guys de to der, det synes jeg næsten jeg kan høre på bassen…*

Med denne bedømmelse går Jan stiltiende ud fra, at spillets fortælling ligesom så mange andre må have sine good guys og sine bad guys, og at underlægningsmusikken kan opfattes som retningsgivende i identifikationen af disse. En forklaring på dette ræsonnement kunne være de mange tv-serier, som Jan giver udtryk for at være begejstret tilskuer til. Her såvel som i andre tilfælde synes det at være Jans fortrolighed med den tradition, som tv-serierne etablerer, der orienterer hans bedømmelser og ræsonnement i spillets univers. Hans uddannelsesmæssige baggrund og i særdeleshed hans relativt analytiske tilgang til en række af disse forhold synes tilsvarende at udgøre en faktor. Dvs. Jans henvisning til den stiliserede dramaturgi, det faste persongalleri og disse konventioners forankring i den konkrete stilistiske udformning – fx underlægningsmusikken. Man kan på denne vis konstatere en generel tendens hos de erfarne spillere til at tolke spillet på baggrund af populærkulturelle konventioner og med baggrund i det analytiske perspektiv, de lægger ned over dette forhold. Derimod er novicerne, der som beskrevet ikke besidder den samme fortrolighed med populærkulturelle underholdningsgenrer, mindre tilbøjelige til at inddrage konventioner fra dette felt. De betjener sig i stedet af en mere generel forståelsesramme, som da Thomas fx konfronteres med situationen beskrevet ovenfor og bemærker: *De kan da ikke bare stå der og glo*.

Medieforbruget og den uddannelsesmæssige baggrund vil på denne vis blive inddraget som mulige faktorer i de varierende adfærdsmønstre, som hhv. erfarne spillere og novicer giver udtryk for. Den centrale genstand for gennemgangen i de kommende kapitler vil først og fremmest være den konkrete måde, gruppernes adfærdsmønstre varierer på: Opfattelsen af spillets rum, relationen til karakteren og forvaltningen af perspektiver. Medieforbruget og den uddannelsesmæssige baggrund vil imidlertid optræde som mulige forklaringsmodeller og forhold bag disse varierende adfærdsmønstre. Før jeg begiver mig nærmere ind i dette forhold, vil jeg dog præsentere en anden måde, hvorpå der synes at eksistere en forbindelse mellem computerspil og mediekultur. Der er tale om den mere eller mindre folkloristiske kultur, der synes at samle sig omkring computerspillet.

11.2 En ”moderne gammel folklore” og dens særlige egenskaber

- Jeg er bare generelt geek-boy
- Du er bare generelt hvad?

- Geek-boy, jeg, alt hvad der sådan er fantasy og science fiction, det er næsten mig…
(Mikkel om sit medie-forbrug)

Mikkel, erfaren spiller, beskriver sig selv som geek-boy. Bag dette udtryk gemmer sig en fan af science fiction og fantasy. Ved science fiction forstås skildringer af utopiske samfund, ved fantasy forstås den genre af eventyr-litteratur, der bygger på Tolkiens forbillede[48]. Foruden disse genrer synes rollespil, de arturiske legender[49], kristen mytologi, hedensk overtro osv. også at indtage deres lille plads i den kultur, som undersøgelsens erfarne spillere afspejler. (Omend den naturligvis varierer fra spiller til spiller). De erfarne spillere synes på denne vis at være indforstået med det symbolske univers, som gør sig gældende i *Gabriel Knight 3* (se afsnit 7.2). Mit materiale tillader mig ikke at drage alt for håndfaste konklusioner på dette felt, men forholdene peger i retning af en form for fælles forståelsesramme, der kan tænkes at kendetegne computerkulturen mere generelt. Denne kultur lader sig i denne forbindelse karakterisere ved to centrale egenskaber: Det fiktive men konsistente univers og persongalleriet.

Hvad angår det fiktive men konsistente univers, antyder Sherry Turkle helt tilbage i 1984 en form for sammenhæng mellem computerkulturen og forskellige former for rollespils-, fantasy- og science fiction-relaterede kulturer. (Turkle1984 s. 80 - 82). Disse genrer har ifølge Sherry Turkle en særlig egenskab, der har at gøre med den stærke orientering imod regelbundne universer. Samtidig med, at fantasy- og science fiction universet er af en grundlæggende opdigtet natur, forventes de at overholde de grundlæggende regler, der gør sig gældende i dette univers.

You can postulate anything, but once the rules of the system have been defined, they must be adhered to scrupulously (Turkle1984 s. 81)

Denne egenskab synes at vinde genklang hos undersøgelsens erfarne spillere. Når Jan fx skal beskrive det fascinerende ved science fiction serien *Star Trek* , gør han det på følgende vis:

(…) så er det det der techno-babble, de fører meget, det hele fungerer, mekanikken og sådan noget, det hele fungerer inde i fiktionen, det er så grundigt undersøgt, at hvis der var noget, der hed det, så kunne det faktisk fungere… (Jan om det tiltrækkende ved Star Trek)

Tolkiens værker, deres omhyggelige skildring af en eventyrlig verden med landskaber, folkeslag og deres indbyrdes krige, føjer sig tilsvarende til dette mønster, hvor en del af tiltrækningskraften synes at bestå i den opdigtede og regelbundne natur: Et fiktivt univers, der strengt følger sine egne

[48] Af Tolkiens værker kan nævnes historien om Bilbo Secher: *The Hobbit: or There and Back Again* (første udgave 1937), samt trilogien om ringenes herre: *The Fellowship of the Ring* 1954, *The Two Towers* (første udgave 1954), *The Return of the King* (første udgave 1955)

[49] Med arturiske legender menes fortællingerne om Kong Arthur, Ridderne om det runde bord, Camelot mm. (Se bl.a. http://www.britannica.com) I selskab med Tolkiens ”Ringenes herre” spiller disse middelalderlige legender en central rolle i det mytologiske univers, computerspillet betjener sig af.

love og regler. I kraft af deres kulturelle referenceramme synes undersøgelsens erfarne spillere på denne vis at afspejle den computerkultur, som Turkle beskriver helt tilbage i 1984.

Tilsvarende synes der at være oparbejdet et persongalleri og en symbolik inden for dette system, som tilsvarende henter sine varierende elementer i en broget mangfoldighed af myter og legender:

> *…så ved man bare, det hænger sådan sammen, fordi en trold, en trold er en trold, og en trold gør sådan, fordi sådan gør han i Tolkien (…) Orger de er onde og brutale og dumme, og det er sådan, det er fiktive personer eller figurer, de eksisterer jo ikke… (Jan om velkendte typer i computerspil)*

Jan er som tidligere anført mere begejstret for science fiction end for fantasy, men giver som de andre erfarne spillere udtryk for en vis fortrolighed med det persongalleri, der etableres i Tolkiens værker. Kristen mytologi, almindelig overtro og gamle ridderlegender føjer tilsvarende elementer til dette felt. Et interessant forhold er ydermere at spillerne uden tøven kombinerer elementer fra fuldstændig adskilte mytologier i deres ræsonnement:

> *…der er noget med den hellige gral og med vampyrer, som godt kunne hænge sammen - kristi blod og den slags. Måske en magtkamp omkring den hellige gral, hvor babyen indgår…*
> *(Mikkels ræsonnement efter at have overværet en animation, der antyder en magtkamp)*

Mikkel prøver her at gennemskue, hvordan kidnapningen af et barn, oplysningen om natlige besøgende og et optrin på en kirkegård, hvor den hellige gral nævnes, kan knyttes sammen til en meningsfuld helhed. Hans valg er at knytte et centralt kristent symbol – den hellige gral – sammen med en mere eller mindre hedensk myte – vampyren – i kraft af blodet som det samlende princip. På denne vis er det symbolernes fælles egenskaber fremfor deres forskellige ophav, der er centralt.

Jeg beskrev i det foregående afsnit, hvordan de erfarne spillere inddrager varierende populær-kulturelle konventioner i deres ræsonnement. Som det desuden skulle fremgå, synes de også at orientere sig i forhold til et mere specifikt mytologisk univers. Til sammenligning går novicernes orientering i ganske andre retninger, der ikke i samme grad lader sig formulere konkret, men som i højere grad baserer sig på umiddelbare sociale regler og kulturelle anskuelser. Disse forskelligartede forståelsesrammer vil komme til syne i de varierende måder, som spillerne tolker spillets omgivelser på. Jeg vil nu begive mig nærmere ind på dette forhold, nemlig hvordan de to deltagergrupper hver især forholder sig til spillets rum.

12 At orientere sig i forhold til et intentionelt eller et neutralt univers

Med orientering mener jeg, hvordan spillerne grundlæggende opfatter den tekst, som spillet stiller dem overfor. Dvs. den status, de tillægger begivenheder og forhold i spillets univers. Jeg har her haft lejlighed til at studere to forskellige opfattelser, nemlig spillet som et neutralt og som et

intentionelt sted. Mens de erfarne spillere orienterer sig imod nogle intentioner, der forventes at være indlejret i spillets rum, er novicerne mere tilbøjelige til at opfatte dette rum som neutralt. Jeg vil på de kommende sider først beskrive, hvordan dette forhold helt overordnet tager sig ud, og dernæst hvordan individuelle variationer synes at forekomme inden for begge grupper. Afslutningsvis vil jeg prøve at forklare disse forskellige opfattelser i kraft af den referenceramme, som spillerne hver især tager udgangspunkt i.

Med orientering i forhold til et intentionelt univers mener jeg, at de erfarne spillere orienterer sig i forhold til en på forhånd fastlagt rækkefølge af handlinger, som forventes at være indlejret i spillets univers, og som det gælder om at pejle sig ind på. En væsentlig del af de erfarne spilleres projekt kommer derfor til at bestå i at regne disse handlinger ud ved at tolke og ræsonnere sig frem til disse i kraft af spillet og dets tilbagemeldinger.

Eksempelvis ender Nikolaj, efter at have overværet et optrin på en kirkegård, i lidt af et dilemma, da han er nødt til at træffe et valg imellem at følge efter to karakterer, der er ved at forlade stedet, eller finde ophavsmanden til den stemme, der toner ind over lydsporet. Han kommenterer i denne forbindelse at:

> *…det er noget af det luskede ved de her spil, at nogle gange har de ligesom forsøgt at regne ud, hvad det er, man vil interessere sig for, og så lykkes det ikke rigtig, og så gælder det om at gætte, hvad de mente, det var, man skulle synes var spændende… (Nikolaj om at tyde hints i spillet)*

Efter Nikolajs opfattelse er stemmen og mændene ikke lige vigtige, det er nødvendigt at følge den rette, dvs. den, der leder frem mod løsningen af plottet. For at regne ud, hvilken det så drejer sig om, er det nødvendigt at forestille sig de intentioner, der ligger i spillet, dvs. at tænke sine handlinger ud fra, hvordan designeren har tænkt sig, at man skulle handle.

På denne vis orienterer de erfarne spillere sig i vid udstrækning i forhold til et på forhånd fastlagt sæt handlinger, som en eller flere spil-designere har valgt at lægge ind i spillet. Ved løbende at lægge dette perspektiv ned over spillets univers og dets skabninger, tolker de sig frem til plausible handlinger og forklaringsmodeller, der kan bringe dem videre i spillet. Mens dette principielt gælder for alle de erfarne spillere, forekommer der interessante individuelle forskelligheder, som jeg snart skal vende tilbage til. Først vil jeg beskrive på hvilken måde novicerne adskiller sig fra dette mønster.

Novicerne er mere tilbøjelige til at orientere deres handlinger ud fra deres egne umiddelbare overvejelser. Dette er ikke ensbetydende med, at de alle ignorerer plottet samlet set, der er snarere

tale om, at de i mindre grad hviler på tolkninger af spillets tilbagemeldinger og i højere grad hviler på en mere umiddelbar logik og forståelsesramme i deres forsøg på at gennemskue plottet.

Mads befinder sig fx i en hotelgang efter at have overværet en samtale mellem Gabriel, Grace og Prince James' mænd. Herfra søger han ned imod trappen ned til lobbyen, for, som han siger: *Nu vil jeg ned i kælderen, fordi nu tænker jeg på vampyrer, og så tænker jeg på noget, der ligger i en kælder…*

I lobbyen er der dog ingen nedgang til en kælder, og Mads går i stedet ind i hotellets restaurant, hvor han lidt utålmodigt venter på at en samtale mellem to karakterer skal spilles igennem, så han kan fortsætte sit projekt. Da samtalen har taget sin afslutning, ignorerer han de to karakterer, og prøver i stedet at komme gennem en dør i lokalet, der fører ud til køkkenet, for: *Nu vil jeg lige se, om jeg kan komme længere ned end det her…*

Da dette ikke lader sig gøre, forlader han i stedet igen. Den erfarne spiller ville uden tøven have undersøgt muligheden for at indlede en samtale med de tilstedeværende karakterer, eftersom alene placeringen af en person i en given scene ville blive opfattet som en klar indikation på spil-designerens intentioner, i særdeleshed hvis man netop har hørt vedkommende føre en samtale. Mads er imidlertid mere optaget af sit kælderprojekt. Så opsat, at han ignorerer, hvad der ellers befinder sig i omgivelserne. Han formulerer sine handlinger på grundlag af sine egne umiddelbare associationer – sammenhængen mellem vampyrer og kældre, mørke og uhygge. Spørgsmålet er, om dette adfærdsmønster skyldes en ganske anden orientering, eller om det skyldes manglende viden om det sprog og de konventioner, hvorigennem man skal tolke omgivelser og tilbagemeldinger. Dette spørgsmål vil jeg vende tilbage til, men først vil jeg dog beskrive variationerne inden for den enkelte gruppe.

For ligesom det er tilfældet hos de erfarne spillere, forekommer der også variationer inden for novicernes gruppe. Jeg vil i de kommende to afsnit beskrive de individuelle variationer, der forekommer inden for grupperne, eftersom det kan belyse en række centrale forhold i spillernes orientering.

12.1 Plot eller plot-struktur

Jeg har kunnet konstatere to overordnede tendenser hos de erfarne spillere, nemlig ambitionen om at løse plottet og om at få det fortalt. Der er i det første tilfælde tale om en orientering mod plot-strukturen og i det andet tilfælde tale om en orientering mod plottet, to termer, der nok forlanger en nærmere uddybning.

Ved plot-strukturen skal forstås spillets faktiske fortælling, den, som Gabriel og Grace er hovedpersoner i, og som går ud på at opklare baggrunden for kidnapningen af barnet med det formål at skaffe det til veje igen. Plot-strukturen er den fortælling, som spilleren skal prøve at regne ud. Ved plottet skal forstås den måde, som spillets fortælling er indlejret i spillet på, og som jeg bl.a. beskriver i forbindelse med min analyse af spillet i kapitel 8: En række præproducerede animationer, der tilsammen danner en klassisk dramaturgi. Plottet er det forløb, som aktiveres, når spilleren har foranlediget de rette vilkår i spillet.

Der er temmelig stor forskel på at orientere sig i forhold til plot-strukturen og til plottet, som en sammenligning af hhv. Jans og Nikolajs motiver for at besøge spillets kirke kan illustrere. Jan har udforsket hotellet og har været en tur rundt i byen for at se på omgivelserne, hvor han bl.a. har konstateret, at korsriddere og den hellige gral i en eller anden forstand er indblandet i plottet. Nu befinder han sig foran den hellige bygning og beslutter sig for at gå ind. Jeg spørger hvad han gør nu, og han svarer:

> *...jeg går så ind i kirken, fordi jeg igen tænker korsridderne og den hellige gral, og om der var nogle spor derinde, det kunne være, det var et maleri eller et eller andet.. (Jan om motivet for at gå ind i kirken).*

At finde spor efter korsridderne og den hellige gral, det er Jans motiv for hans efterfølgende systematiske gennemgang af kirken og dens malerier – et motiv der vokser ud af ambitionen om at samle tilstrækkelig information til at kunne stykke en meningsfuld sammenhæng sammen af de løsrevne oplysninger, han indtil nu har erhvervet sig. Da jeg derimod spørger til Nikolajs projekt på samme sted, lyder svaret:

> *Det er mest at finde et eller andet, der kan sparke mig videre, det virker lidt som om, at det er meget det, spillet går ud på… (Nikolaj om motivet for at gå ind i kirken)*

Nikolaj omtaler det i en anden forbindelse som at "*finde en dims*". Det være sig en handling, en genstand eller hvad som helst, bare det kan sætte den næste animation i bevægelse, så han kan komme videre i fortællingen. Han er ikke så interesseret i at regne fortællingen ud som i at få den fortalt.

Dette leder til ganske forskelligartede projekter, hvor Mikkel og Jan i vid udstrækning forsøger at gennemskue plottet ved at trække på referencer til andre tekster, fx gralens optræden i *Indiana Jones and the Last Crusade* (Spielberg1989) og plottets ligheder med tilsvarende i forskellige tegneserier, mens Nikolaj er mere tilbøjelig til at tillægge tingene en mere uspecifik signifikans. Fx ligger der lidt afsides i spillets langstrakte landskab et hus, der tilhører en vis Larry Chester. I dette hus er der et vindue, og hvis man beskæftiger sig lidt nærmere med det, får man en interessant

tilbagemelding: *there's a hole in the window – but it's not a very big one, though*. Denne bemærkning vækker både Mikkels og Nikolajs store interesse, men på forskellig vis. Mikkel kaster sig straks ud i omfattende overvejelser vedrørende hullets ophav og betydning, som han senere gengiver på følgende vis:

> *Jeg associerede hurtigt det der hul i ruden med, at der var nogen, der havde skudt ind, det var sådan, fordi man ser det, og så tænker man, ok i det her univers (...) så kunne det godt passe, at der var en, der blev likvideret… (Mikkel om et mystisk hul i en rude)*

Mikkel forsøger straks at knytte hullet til en handling, der evt. kunne optræde i spillets krimi-gyser-plot, ligesom han i samme åndedrag krydstjekker dette ræsonnement med spillets mere generelle udseende: Ville en likvidering være en plausibel forklaring i dette univers? I kontrast til dette omfattende ræsonnement lyder Nikolajs mere lakoniske kommentar til hullet i ruden: *Så skal man nok bruge en dims.* Her består det centrale ikke så meget i at gennemskue hullet, dets ophav og dets betydning, men snarere i at foretage sig et eller andet vilkårligt med dette hul, der kan "sparke tingene i gang", som han selv udtrykker det.

Orienteringen imod hhv. plot og plot-struktur resulterer som beskrevet ovenfor i vidt forskellige ræsonnementer i forbindelse med gennemspilningen. Mens Mikkel og Jan trækker på en mangfoldighed af referencer i deres forsøg på at opklare spillets gåder, interesserer Nikolaj sig ikke for disse gåder og er mere interesseret i bare at skubbe handlingen videre. Af samme grund inddrager Mikkel og Jan i højere grad specifikke referencer fra en mangfoldighed af kilder, mens Nikolaj er tilbøjelig til at knytte en mere uspecifik og generel signifikans til tingene. Dvs., han bedømmer med baggrund i sine erfaringer visse fænomener til at være mere væsentlige end andre, men undlader at danne sig en mere specifik forestilling om, hvad denne væsentlighed kunne bestå i.

Orienteringen imod plot og plot-struktur resulterer således i varierende projekter med varierende konsekvenser for den måde, hvorpå spillerne inddrager deres viden i gennemspilningen. Disse orienteringer synes også, som jeg senere skal komme ind på, at have konsekvenser for spillerens måde at forholde sig til karakteren, dvs. den animerede figur, som spillerne styrer (se kapitel 9). Først vil jeg dog beskrive, hvordan novicerne for deres part frembyder en række individuelle forskelle.

12.2 At lodde sig ind på forholdene eller ignorere plot-strukturen samlet set

Det er ikke spørgsmålet om plot og plot-struktur, der adskiller novicerne, men snarere spørgsmålet om det tiltrækkende i overhovedet at interessere sig for plottet. Mens Thomas og Mads gør et mere eller mindre velopdragent forsøg på at gennemskue dette plot og slutte sig frem til plausible

handlinger i forhold til det, er Jeppe mere interesseret i at se sig omkring og studere de små detaljer, der indgår i spillets opbygning.

Jeppe synes således at lægge en kontemplativ strategi i spillet, hvor detaljer i spillets opbygning og den umiddelbare visuelle oplevelse af omgivelserne tæller højere end forsøget på at gennemskue spillets plot. Han fatter bl.a. stor sympati for et tårn, der optræder i spillet – *Tour Magdala* – som han vedbliver at vende tilbage til undervejs…*bare [for at] kigge ud over byen, det var fint at komme så højt op i forhold til det andet*.

Undertiden kan Jeppes færd gennem spillet antage en nærmest ”drillesyg” karakter, hvor han ud over sin kontemplative orientering gør sig visse anstrengelser for at anvende tingene på en måde, der med sikkerhed ikke er forudset af spil-designerne. Han vender fx på et tidspunkt tilbage til hotelværelset, hvorfra han i begyndelsen er draget af sted som Gabriel, og hvor han ved, Grace befinder sig. Hun er imidlertid i bad, og da han ikke kan komme ud på badeværelset, giver han sig i stedet til at åbne alle døre og låger på hotelværelset. Da jeg spørger til hensigten med dette besynderlige foretagende, lyder svaret: *Nu åbner jeg alle dørene (…) så tror hende Grace, jeg er en spøgefugl…*

I Umberto Ecos termer kunne dette mønster næsten beskrives som en ”aberrant decoding”[50] – en mere eller mindre bevidst afkodning af spillet i en ganske anden forståelsesramme end den oprindeligt tiltænkte. Jeppe repræsenterer her en alternativ position i den forstand, at hans handling og ræsonnement i spillet går på tværs af dets plot og plot-struktur:

> *…for mig var det jo ikke det, at jeg skulle løse den her opgave, som måske var det mest fascinerende, det var mere at kigge på den her verden og gå rundt i den og nyde det, som er grafisk eller teknisk godt lavet og nyde de små kommentarer, der kommer, når man klikker på nogle ting og bevæger sig rundt…*
> *(Jeppe om motivet for at bevæge sig rundt i spillet)*

Han er ikke så interesseret i at løse spillets opgave som i at studere omgivelserne i spillet mere uafhængigt af et sådant projekt.

I modsætning til Jeppe er både Thomas og Mads opsat på at løse denne opgave, dvs. opklare kidnapningen og komme barnet til undsætning. For at realisere dette projekt inddrager de i vid udstrækning deres umiddelbare forståelsesramme og forklaringsmodeller, mens de med vekslende held forsøger at gennemskue og tolke på spillets tilbagemeldinger.

[50] Eco anvender termen i artiklen “Towards a semiotic enquiry into the television message”(første udgave 1965) til at beskrive situationen, hvor et budskab afkodes i kraft af en anden kode end den tilsigtede. (*Key Concepts in Communication and cultural studies* 1994, s. 1)

Jeg beskriver ved indledningen til afsnit 11.1, hvordan Jan på spillets kirkegård støder ind i Prince James' mænd, skulende i mørket, mens et alarmerende tema toner ind over lydsporet. Konfronteret med selvsamme tildragelse gribes Thomas af dyb forvirring og forlader straks stedet igen for at forfølge et andet projekt – at finde Grace og tale med hende. Disse bestræbelser løber dog ud i sandet, og efter en rum tid mister han modet og vender på min opfordring tilbage til scenen, hvor alle forsøg på at nærme sig skotterne resulterer i en direkte henvendelse fra Gabriel til spilleren: *"I don't want them to see me"*. Dette er i virkeligheden en indirekte opfordring til at finde et skjulested, den nøgle-handling, der vil udløse den næste animation, men Thomas har svært ved at gennemskue, hvad det er, spillet ønsker af ham på dette sted. Efter at have klikket lidt febrilsk rundt, siger han opgivende:

> *Jeg ved ikke, jeg kunne godt tænke sig at høre, hvad Grace har fundet ud af, men hun har sikkert ikke fundet ud af noget, og... de to fyre der, dem må man tilsyneladende ikke snakke med, eller de må ikke se en ... de må ikke se, man er der, i hvert fald... og hvor jeg ellers kunne finde nogle spor i den her menneskeforladte by...(Thomas efter han har opgivet at gennemskue en scene på spillets kirkegård)*

Det projekt, Thomas finder mest nærliggende, er at opsøge Grace og drøfte sagerne med hende, men det lader sig ikke gøre. I stedet står han tilbage på denne scene og kan ikke gennemskue, hvad han skal stille op med to tavse mænd, som han ikke må foretage sig noget med, men som antageligvis har en eller anden form for betydning, ellers ville jeg vel næppe foreslå ham at vende tilbage til dette sted. Thomas hindres således i at foretage sig de ting, som han i kraft af sin umiddelbare logik ville foretage sig i en situation som denne, men finder det samtidig vanskeligt at gennemskue, hvad det så er, han skal foretage sig i stedet.

Mads befinder sig i en endnu mere frustrerende situation, eftersom han ikke bare er forvirret men også fuld. Derfor iler han rådvildt rundt i spillet uden noget egentligt projekt, en rådvildhed der med tiden udvikler sig til regulær desperation over manglen på kommunikation med spillet. Om end hans promille må forventes at være en afgørende faktor i dette forhold, eksponerer hans adfærd en anden central problemstilling: Formuleringen og realiseringen af del-projekter i spillet. Mads har fx lige ført en samtale med pigen i hotellets receptionen og fået nogle oplysninger vedrørende en af hotelgæsterne – Signore Buchelli. Nu står han med et nyt problem: Hvad skal han stille op med denne viden:

> *Jeg prøvede at snakke med hende, og hun gav mig noget information om en eller anden, der hed Buchelli, og så ved jeg ikke rigtig, hvad jeg skal gøre med det. Jeg har bare en fornemmelse af, at ham Buchelli har noget at gøre med den baby - det kunne jeg godt tænke mig at finde ud af, hvad Buchelli har med det at gøre, og det er svært, synes jeg, det er ikke lige så nemt*
> *(Mads efter at have ført en samtale på spillets hotel)*

Mads er nået så langt som til at tillægge denne Buchelli en uklar betydning, men det er ham en gåde, hvordan han skal nå fra denne konklusion til en faktisk handling: Hvordan bærer man sig ad med at opsøge en computer-karakter i en spil-verden, der imødegår alle ens forsøg med endnu en negativ tilbagemelding? Det bliver i Mads' tilfælde tydeligt, at såfremt man skal løse et problem i denne verden, er det ikke tilstrækkeligt at have et mål, man må også have et minimalt kendskab til det grundlag, man handler på – hvilken logik, der styrer denne verden. Mads må give fortabt, hvad dette forhold angår, og konsekvensen bliver, at han med stigende forbitrelse leder efter en baby, et projekt han gentager som en anden besværgelse: *Jeg leder efter en baby ik'*.

Mens Jeppe eksemplificerer en fuldstændig alternativ strategi – en "aberrant reading" – er Thomas og Mads fortsat opsatte på at slutte og handle sig frem til en løsning af plottet. Af samme grund kan de hindringer, som møder dem, belyse en række af de færdigheder, der forlanges af spilleren i et spil som *Gabriel Knight 3*. Hvad der således synes at volde de største vanskeligheder er tolkningen af spil-designerens intentioner og kendskabet til den logik, man skal definere sine handlinger i forhold til. Et forhold jeg nu vil beskrive nærmere.

12.3 Indikationer på spil-designerens intentioner og spillets grundlæggende logik

Eksemplerne i foregående afsnit illustrerer de varierende hindringer, der stiller sig i vejen for hhv. Thomas' og Mads' bestræbelser på at løse plottet eller dele af det. Den centrale problemstilling synes her at være at definere del-projekter i dette ukendte univers, og dette problem synes at hente sine årsager i vanskelighederne med at tolke situationen og med at gennemskue den logik, der gør sig gældende i spillet. Ved at sammenstille novicernes og de erfarne spilleres eksempler er det derfor muligt at belyse nogle centrale faktorer i handling og ræsonnement: Indikationer på spil-designernes intentioner og forestillingen om den grundlæggende logik, der driver spillet, to forhold jeg nu vil beskæftige mig lidt nærmere med.

At læse spillets intentioner: Film-dramaturgiens kausalitets-begreb

At orientere sig imod plottet som en på forhånd eksisterende struktur er at orientere sig imod indikationerne på spil-designerens intentioner. Det er gennem tolkningen af disse intentioner, de erfarne spillere afdækker dele af det plot, der ligger indlejret i spillets univers. Når novicerne er mindre tilbøjelige til at orientere sig i forhold til disse indikationer, fristes man derfor til at spørge, hvorvidt det skyldes, tanken er dem fremmed, eller hvorvidt de ikke er fortrolige med det "sprog", som designeren henvender sig igennem. Meget tyder nemlig på det sidste forhold. Der synes her på

et ganske grundlæggende niveau at etablere sig en række konventioner, som orienterer de erfarne spillere, og hvor opfattelsen af ”kausalitet” i spillet kan tjene som et eksempel.

Som tidligere beskrevet møder der Thomas en gådefuld situation på kirkegården. Midt på den mørke plads står to mænd, der tilsyneladende ikke har andet at tage sig for end at se skumle ud. Hvad han end prøver, lyder den samme besked fra Gabriel: *”I don’t want them to see me”*, og hvis det skal være så besværligt, kan han jo lige så godt gå sin vej. Gå sin vej og foretage sig noget fornuftigt, finde Grace for eksempel. Som det fremgår, har Thomas svært ved at gennemskue, hvad denne situation skal munde ud i, et forhold der bestemt ikke volder Mikkel de samme problemer. I en nogenlunde tilsvarende situation ankommer han til et afsides liggende hus, der tilhører en vis Larry Chester, og hvor de to mænd tilsyneladende har begivet sig hen efter kirkegården. Nu holder de stille i deres bil foran husets hoveddør og har atter indtaget en denne tavse og stivnede positur, som Mikkel straks tolker på følgende vis:

> *…hvis man skal undersøge, hvad der sker med Chester, så er det nok lidt svært at snige sig ind gennem hoveddøren, uden de ser det. Det ser ud som om, de sidder og venter I bilen, det kunne godt tyde på, man skulle gøre et eller andet... (Mikkels tolkning af den holdende bil)*

Mikkel formulerer først det grundlag for handling, som situationen frembyder: Man kan ikke komme ind ad hoveddøren uden at blive set. Herefter følger imidlertid det egentlige motiv for overhovedet at gøre noget på dette sted: Det ser ud til, de holder og venter, det kunne tyde på, man skulle foretage sig et eller andet. Hvad der synes at orientere Mikkel i denne forbindelse er en slags omvendt kausalitet, hvor der byttes om på de enkelte deles rækkefølge. Den holdende bil er ikke en hindring for en ønsket handling – at komme ind ad hoveddøren – men derimod direkte opfordring til handling på stedet. Fra at være et vilkår bliver den til en årsag. Jan beskriver forholdet på følgende vis i forbindelse med den betydning, han tillægger karakteren Larry Chester:

> *…bare det at han var der, det måtte betyde, at der var en grund til, at han skulle være der. Så det var sådan meget kausalitet, man bruger i computerspil og tv og film, altså normal fortælling…*
> *(Jan om kausaliteten i computerspil)*

Og hvad der så karakteriserer kausaliteten i denne normale fortælling, beskriver han på følgende måde:

> *…i Hollywood-film er det typisk (…) at går du ind i et rum, ik’, og så ligger der en pistol på bordet, så ved du bare, at den kommer til at betyde noget, for ellers ville den ikke ligge der, på den måde er de jo rimelig lette at forudse…(Jan om kausaliteten i Hollywood-film)*

Den holdende bil er som pistolen på bordet: Såfremt den bliver introduceret, kan man også være sikker på, at den vil indgå som en faktor i det efterfølgende handlingsforløb. Forskellen på film og spil synes her at bestå i, at mens tilskueren skal inddrage dette forhold i sine løbende gisninger

vedrørende handlingens udfald[51], skal spilleren prøve at tilvejebringe de vilkår, hvor bilen eller pistolen kan komme til at udfylde sin plads i handlingsforløbet, spilleren skal afprøve, hvilke af gisningerne, der fører til noget resultat.

På denne vis synes den klassiske film-dramaturgi at spille en vis rolle i kommunikationen mellem *Gabriel Knight 3* og de erfarne spillere. I alle tilfælde synes den type kausalitet, som denne dramaturgi befordrer, og som beror på en usynlig tilrettelæggers vilje mere end på et umiddelbart logisk handlingsforløb, at forlænge sig ind i spillets logik. De erfarne spillere søger at integrere de løsrevne informationer og optrin i en sammenhængende struktur, og forskrifterne for denne struktur er givet i spil-designerens intentioner og i den klassiske film-dramaturgi[52].

Jeg bemærker ved begyndelsen til dette kapitel, at de erfarne spilleres forbrug af visuel fiktion i høj grad overstiger novicernes, ligesom de besidder en ganske forskelligartet uddannelsesmæssig baggrund. Man kan således forestille sig en sammenhæng mellem spillernes medieforbrug og uddannelsesmæssige baggrund og den måde, de orienterer sig i spillets univers. Meget tyder her på, at de erfarne spilleres omfattende brug af visuel fiktion øger deres muligheder for at tolke på omgivelserne i spillet, ligesom de synes at besidde en række analytiske redskaber, de kan inddrage i denne sammenhæng. Modsat synes novicernes mere begrænsede forbrug af visuel fiktion og manglende erfaring med den eksplicitte formulering af konventioner inden for dette felt at være til hinder for deres orientering i spillets univers. Mens medieforbrug og uddannelsesmæssig baggrund udgør mulige forklaringer på spillernes varierende tendens til at tolke på spil-designerens intentioner, synes de også at spille ind i spillernes varierende forsøg på at pejle sig ind på spillets grundlæggende logik.

Spillets logik: At pejle sig ind på den temporelle struktur

Mikkels holdning til den ventende bil vidner dog ikke alene om en orientering imod en specifik type dramaturgi, men også om en fornemmelse for, hvordan systemet mere teknisk fungerer: En buket af optrin og dialoger, der blot venter på at blive afspillet i det øjeblik, spilleren har tilvejebragt de rette vilkår. Der er ganske vist ikke meget, der tyder på en fuldkommen eller detaljeret forståelse for spillets mere tekniske opbygning. Derimod synes de erfarne spillere løbende

[51] Se min diskussion af Bordwells film-teori i afsnit 1.1

[52] Det er langt fra min hensigt at kalde dette for den endelige eller ideelle form for spil-struktur. Man kan tilmed hævde, at *Gabriel Knight 3* i så udstrakt grad kopierer den klassiske film-dramaturgi, at resultatet bliver rigidt og uden reelt interaktivt indhold. Min konstatering er blot, at den fælles reference til den klassiske film-dramaturgi synes at være det forhold, der etablerer kommunikationen mellem spil og spillere i dette specifikke tilfælde.

at danne sig et mere overordnet indtryk af spillets opbygning og lovmæssigheder – en umiddelbar og intuitiv fornemmelse for tingenes sammenhæng. Den absolutte mester udi dette foretagende må siges at være Nikolaj, der netop baserer sin gennemspilning på sine gisninger vedrørende spillets opbygning og mekanismer. Nikolajs måde at lodde sig ind på spillets temporelle logik kan tjene som eksempel på, hvordan denne aktivitet finder sted.

I den første scene som Grace ser Nikolaj sig lidt omkring på hendes hotelværelse. Han har en formodning om, at han skal med på en rundvisning, for det antyder det still-billede, der indleder scenen. Han mener dog ikke at have travlt for:

> *[det] virker (...) til at, at det ikke gør så meget, hvor meget tid man bruger.*
> *(Jeg spørger, hvordan han slutter sig frem til det)*
> *Jeg luskede rundt, jeg brugte al den tid på at komme frem og tilbage mellem kirken og de der folk, jeg havde fulgt efter (...) og så stod de der og ventede på at starte bilen*
> *(Baggrunden for Nikolajs forståelse af spillets tidslige struktur)*

Som nævnt tidligere i kapitlet, befinder Nikolaj sig i lidt af et dilemma efter et optrin på en kirkegård, hvor både en stemme, der toner ind over lydsporet, og to mænd på vej bort fra stedet kræver hans opmærksomhed. Dette fører til en del forsinkelse, eftersom han lige skal undersøge stemmen, før han genoptager forfølgelsen af de to mænd. Ikke desto mindre står de og venter velopdragent på, at han skal dreje om hjørnet og se dem køre deres vej, da det omsider passer ham at vende tilbage til hotellet. Dette optrin kommer til at danne præcedens for Nikolaj. Med baggrund i dette forløb danner han sig en forestilling om spillets temporelle logik som værende defineret af hans faktiske handlinger og tilstedeværelse i spillet, mens der ikke synes at være nogen form for ”internt ur”, ikke de timer, minutter og sekunder, der definerer tiden i verden uden for spillet. Denne opfattelse kommer Nikolaj til hjælp i et efterfølgende optrin, hvor spillets relativt abstrakte temporelle struktur bliver sat på spidsen.

Forlader man i den første scene som Grace hotelværelset og begiver sig ned i restauranten, vil man finde en gruppe gæster forsamlet om morgenmaden. Hovedparten af dem vil man ikke kunne tale med – Grace vil foretrække at udsætte samtalerne til en forestående rundvisning. En enkelt, turlederen, vil man dog kunne udveksle nogle ord med. I løbet af denne samtale vil man erfare prisen på den pågældende rundvisning foruden tidspunktet for opbruddet, som er klokken ni. Nu befinder vi os imidlertid i den tids-blok, der omfatter plottets anden dag i tidsrummet fra syv til ti om formiddagen i rollen som Grace (se afsnit 8.1), og det er derfor svært at gennemskue, hvordan man skal bære sig ad med at være der til tiden. Paradokset vækker i alle tilfælde stor forvirring hos novicerne, hvor reaktionerne veksler fra: *Man tør dårligt gå nogen steder* (Jeppe) til: *Så kan jeg jo*

højest komme til at vente i to timer (Thomas). Med deres relativt konkrete tidsbegreb forekommer denne situation dem uforståelig. Nikolaj, derimod, siger at han vil ”*luske lidt rundt og se om spillet sætter i gang*”, og da han kort derefter erfarer, at Grace har en del penge på sig, fortsætter han: *Det kan være (...) vi bare skal give hende pengene, og så går det i gang*. Nikolaj tolker med baggrund i sin erfaring, at det er spild af tid at grunde for meget over tidspunkterne i denne forbindelse, og det snarere er et spørgsmål om at finde frem til den mere eller mindre vilkårlige ”nøgle-handling”, der kan aktivere den efterfølgende animation.

Nikolaj baserer på denne måde sit ræsonnement og sine handlinger på en fornemmelse for de mekanismer, der synes at styre spillet, i denne forbindelse den temporelle struktur. Og selvom han er den spiller, der i videst omfang betjener sig af denne viden, er han ikke ene om det. Fornemmelsen for spillets bagvedliggende mekanismer, gør sig tilsvarende gældende i Mikkels og Jans overvejelser, som bl.a. Mikkels kommentar til den holdende bil i foregående afsnit vil vidne om. Disse mekanismer er tilmed forskellige fra spil til spil, og de første timers gennemspilning består ofte i at blive fortrolig med dette aspekt:

> *...det [er] faktisk først efter nogle timer, at det begynder at blive morsomt (...) ellers er jeg meget fokuseret på bruger-fladen, og hvordan spillet fungerer, og hvad for nogle tegn det giver mig, og senere så involverer jeg mig mere i handlingen og i personerne. (Jan om at vænne sig til spillet)*

En faktor i de erfarne spilleres ræsonnement og handling er således denne fornemmelse for spillet og dets mekanismer, som oparbejdes undervejs. Her er novicerne mere tilbøjelige til at projicere deres umiddelbare forståelse ind i spillet, fx deres tidsbegreb, fremfor at lodde sig frem til de mulige mekanismer, der er typiske for netop dette spil.

Som i det foregående tilfælde udgør spillernes varierende medieforbrug og uddannelsesmæssige baggrund mulige forklaringsmodeller på dette forhold. Novicerne nyder uhyre begrænset omgang med computermediet, og er selvsagt endnu mindre fortrolige med spillene. De har derfor ikke de samme forudsætninger for at pejle sig ind på spillets bagvedliggende mekanismer endsige sammenligne det aktuelle interface med tidligere erfarede. En plausibel forklaring på novicernes manglende evne til at gennemskue dele af spillets grundlæggende struktur, synes således at være deres medieforbrug og uddannelsesmæssige baggrund, der ikke udstyrer dem med den nødvendige erfaring med computermediet.

* * *

For kort at opsummere: Den mest centrale erfaring jeg har gjort mig vedrørende mine spilleres orientering er, at de erfarne spillere orienterer sig imod et intentionelt univers, mens novicerne orienterer sig imod et neutralt univers. Dette forhold frembyder, på det individuelle plan, yderligere en række varianter, hvor man hos de erfarne spillere kan skelne mellem ambitionen om at gennemskue plottet og om at få det fortalt. Hvad angår novicerne, kan man her konstatere forsøget på at lodde sig ind på forholdene overfor en afvisning af plot-strukturen samlet set. Afvisningen af plot-strukturen adskiller sig fra de øvrige orienteringer ved at repræsentere et mere eller direkte brud med de hensigter, der er lagt ind i spillet. En indbyrdes diskussion af de øvrige orienteringer, derimod, vil afdække nogle af de faktorer, som indgår i orienteringen imod plottet, og hvor medieforbrug og uddannelsesmæssig baggrund optræder som mulige forklaringsmodeller. Her tænker jeg på spørgsmålet om indikationerne på spil-designerens intentioner, og forsøget på at pejle sig ind på spillets grundlæggende struktur. For at orientere sig imod spil-designerens intentioner må man også kende det ”sprog”, som intentionerne giver sig til kende i, og for at ræsonnere sig frem til de lovmæssigheder, der driver spillet, må man på forhånd have en række kategorier, man kan indordne disse efter. På denne vis kan det skel, der etablerer sig mellem erfarne spillere og novicer, forklares på baggrund af deres varierende medieforbrug og uddannelsesmæssige baggrund. De varierende opfattelse af spillets univers drager desuden en række perspektiver på undersøgelsens indledende spørgsmål: Relationen mellem iagttager- og deltagerpositionen.

For de erfarne spilleres vedkommende udgør spillet eet stort budskab, der vedholdende forlanger deres stillingtagen og tolkning. For novicerne udgør spillet et rum, som de tænker og handler indenfor. Man kan sige, at de erfarne spillere i højere grad er sig en afsender bevidst, hvorfor de også gør sig selv til dennes modtager, mens novicerne finder sig selv i en mere løsrevet position, tænkende og handlende i spillets rum uafhængigt af denne afsender. Man kan på denne måde forestille sig at fastholdelsen af modtager-perspektivet tenderer imod en integration af iagttager og deltager-perspektivet, mens opgivelsen af selvsamme resulterer i en øget vægtning af deltager-perspektivet. Dette forhold kommer yderligere til syne i det kommende afsnit, der behandler spørgsmålet om spillernes relation til karakteren, dvs. den animerede figur, de styrer i spillet.

13 Karakteren som rolle og som redskab

I den første scene som Grace vågner spillerne op på hotelværelset, hvor morgensolen vælter ind ad vinduet og Gabriel ligger henslængt i en dødlignende søvn på sofaen. De første minutter går typisk med at udforske denne lokalitet, en aktivitet som gerne leder spillerne hen til den lap-top, der står

og summer på et bord i hjørnet. Sætter man sig til denne lap-top, vil man få lejlighed til at læse tre e-mails adresseret til Grace afsendt af hhv. hendes mor, en ung studerende og en munk med et tibetansk lydende navn. De to første e-mails er af personlig og humoristisk karakter og skildrer dels den nyfigne mor, giftesyg på datterens vegne og en anelse misfornøjet over hendes sparsomme tilbagemeldinger, og dels den geskæftige unge mand, som moderen tilsyneladende har skaffet den stakkels Grace på halsen. Den sidste e-mail er en anelse alvorligere i tonen og handler om skæbnens vildsomme veje og stier, det umulige i at styre andre mennesker og nødvendigheden af at følge sit kald. Disse e-mails møder spillerne med varierende reaktioner.

Novicerne har temmelig svært ved at se det relevante i brevene, som de hurtigt affejer. Thomas skimmer den første e-mail og siger: *Det så ikke så interessant ud (...) det lignede sådan et brev fra hendes far eller mor*. Jeppe undlader helt at kommentere den første e-mail, og hans kommentar til den efterfølgende lyder: *Det virker meget irrelevant i denne forbindelse.* Han kaster et overfladisk blik på den sidste og finder noget mere interessant at beskæftige sig med. Mens novicerne således har svært ved at se, hvilken rolle disse tilsyneladende irrelevante beskeder skulle spille, lyder der flere bud fra de erfarne spilleres kant. Efter at have trukket på smilebåndet over de to første e-mails kommenterer Mikkel fx

> *Det er en meget sjov måde at etablere hende som karakter på - at hendes mor forsøger at sætte hende op med en eller anden fyr…(Mikkel om Graces emails)*

Og Jan leverer en endnu mere avanceret forklaring efter at have studeret e-mailen fra munken, hvoraf et uddrag lyder:

> *Det ser faktisk lidt ud til at være en spillevejledning, sådan som jeg ser det (...) måske sådan noget at man skifter (...) med personen, altså, så det dermed også er indikator for at nu, når man spiller med kvinden (...) så kunne jeg forstille mig, at det var nærmest en brugsanvisning i, hvordan man nu kan gøre nogle andre ting, fordi man er en anden person…(Jan om Graces emails)*

Thomas og Jeppe finder det svært at gennemskue, hvad de relativt personlige oplysninger om Grace vedkommer dem, mens Mikkel og Jan straks tolker disse på varierende måder: Som supplerende oplysninger, der etablerer Grace som karakter, og som en indikation på de handlemuligheder Grace repræsenterer.

Disse udsagn vidner om de varierende opfattelser af karakteren som hhv. erfarne spillere og novicer giver udtryk for. Mens novicerne er tilbøjelige til at gribe denne figur an som et redskab, en direkte forlængelse af deres vilje ind i spillets verden, er de erfarne spillere mere tilbøjelige til at gribe den an som en rolle i den dobbelte betydning, som dette begreb dækker. Jeg vil i de kommende afsnit

foretage en nærmere redegørelse for disse varierende positioner og afslutningsvis beskrive, hvordan det øvrige medie-forbrug også her synes at indgå som en faktor.

13.1 Rollen i dens dobbelte betydning

Begrebet ”rolle” dækker meget godt den dobbelthed, der gør sig gældende i de erfarne spilleres forståelse af karakteren. Rollen kan i denne forbindelse både gribes an som en dramaturgisk funktion, dvs. som en agerende i plottet, og som et udgangspunkt for handling i spillet, en nuance der synes at ligge i forlængelse af de varierende orienteringer, som står beskrevet i de foregående afsnit. Mens Mikkel og Jan fokuserer på karakteren som et udgangspunkt for tænkning og handling, hælder Nikolaj mere i retning af den dramaturgiske funktion:

> *...man kan pege på nogle handlinger, som den så gør, og nogen har så bestemt, hvad det er for en rolle, og så får jeg fortalt en historie. Snarere end at jeg, jeg har aldrig nogen sinde spillet sådan et spil og på den måde følt, at jeg var med – på nogen måde tog aktiv del i at fortælle historien. Der er nogen, der har lavet denne historie på forhånd, og så skal man dirke historien ud af spillet.(Nikolaj om karakteren)*

Nikolaj opfatter karakteren som en del af det allerede fastlagte handlingsforløb, der ligger indlejret i spillets univers. Den distance, han i kraft af sin orientering lægger til fortællingen, lægger han på denne måde også til karakteren, der gøres til en agerende, der optræder i denne fortælling. Ligesom Nikolajs orientering på denne vis står i forbindelse med hans opfattelse af karakteren, forlænger Mikkels og Jans orientering imod plottet sig ind i deres opfattelse af karakteren. Mikkel og Jan er tilsvarende tilbøjelige til at omtale karakteren i dramaturgiske termer, dvs. som en karakter, der defineres i forhold til et plot. Her føjer sig imidlertid også en ny dimension til:

> *...[karakteren] er den person, man ligesom skal opleve spillet ud fra, det er derfor, at det, det er meget godt i det her, at jeg synes, at karakter tegningen er sådan set rimelig ok, og det er derfor, at hvis karakteren faktisk får noget personlighed (...) det gør da spillet langt mere interessant... (Mikkel om karakteren)*

Det er gennem karakteren, man træder ind i spillet, og det er ud fra dennes personlighed, at omgivelser og begivenheder i spillet opleves. Har karakteren en interessant personlighed, bliver spillet tilsvarende interessant. På denne vis bliver karakterens egenskab af rolle ikke alene en dramaturgisk funktion defineret i kraft af spillets plot, men også til en rolle, der skal udfyldes og tænkes af spilleren i hans optræden, en rolle, der er med til at indikere passende handle- og tænkemåder i spillets univers:

> *Altså hvis han er meget aggressiv, så bliver jeg også mere aggressiv i min måde at spille på, altså shoot first ask questions later, ik', hvor, hvis han er mere, sådan, prøver sig frem og taler venligt til folk til at starte med, så bliver jeg mere forsigtig i min måde at spille på, og så prøver jeg altid på at tale med folk, inden jeg går i gang med at hakke på dem (Jan om karakteren)*

Karakteren farver Jans tænkning og handling i spillet. Hvis vi har at gøre med en aggressiv karakter, vil han handle mere aggressivt. Hvis vi har at gøre med en mere forsigtig karakter, vil han handle lidt mere forsigtigt og så fremdeles. Det er imidlertid afgørende at få slået fast, at der ikke er tale om en sammensmeltning mellem karakter og spiller. Jan fastholder, at: *Selve spille-situationen det er det vigtigste, det er den, man identificerer sig meget med…* Spilleren forbliver i sin position som spiller, det er fra dette udgangspunkt, at der handles og det er til denne position, karakteren henvender sig, når spillet i varierende sammenhænge melder tilbage til spilleren.

Der eksisterer en påfaldende overensstemmelse mellem de tre spilleres overordnede orientering og deres opfattelse af karakteren. Nikolaj betragter i bund og grund spillets plot som en på forhånd fortalt historie, som han skal "dirke" ud af spillet, og han lægger den samme distance til karakteren, der betragtes som en agerende i denne fortælling. Modsvarende bliver Mikkels og Jans ambition om at gennemskue plottet en baggrund for også at sætte sig ind i karakterens perspektiv. Foruden at der på denne måde synes at eksistere en tæt forbindelse mellem spillernes orientering og deres opfattelse af karakteren, kan rollen forstået i dens dobbelte betydning belyse spørgsmålet om iagttager- og deltager-perspektivet i spil som disse. Før jeg begiver mig længere ind i dette spørgsmål, vil jeg dog først beskrive hvordan novicernes opfattelse af karakteren modsat tager sig ud, og hvordan medieforbrug og uddannelsesmæssig baggrund kan tænkes at spille ind i dette forhold.

13.2 Redskabet som en direkte forlængelse af spillerens vilje

Mens de erfarne spillere synes at vakle mellem to relativt forskelligartede men dog beslægtede opfattelser af karakteren, hersker der større enighed blandt novicerne. Her er karakteren at forstå som et redskab, en direkte forlængelse af spillerens vilje ind i spillets univers.

Denne opfattelse kommer delvis til udtryk i det eksempel, jeg fremstiller ved indledningen til dette afsnit, nemlig ved novicernes manglende interesse for at tilegne sig viden om karakterens personlighed. Sådanne oplysninger kan allerhøjst have en perifer betydning, for det primære projekt består jo i at tilegne sig viden om plottet, og karakteren er kun en biting i denne sag:

> *Han var bare et redskab for mig, ikke, sådan så jeg det lidt (…) nu er jeg Gabriel, det tænkte jeg faktisk ikke på noget tidspunkt, jeg tænkte, at jeg er ham, der sidder med Pinocchio, og så jeg skal få Pinoccio til at rykke i den rigtige retning, så det er mit ansvar at få ham videre, på den måde...*
> *(Mads om at have en karakter)*

Mads omtaler Gabriel som et redskab, en Pinocchio, som han flytter rundt, men som ellers er uvedkommende for hans ræsonnement. Noget tilsvarende er Thomas' opfattelse: *Han er et værktøj til at komme omkring og løse (...) problemer….*

Det er centralt at novicerne på denne vis stiller sig i en relation til karakteren, der på en gang er både distanceret og det modsatte: De undlader at tænke sig ind i karakteren, men betragter den fortsat som deres direkte forlængelse ind i spillets verden. Af samme grund opstår der ganske besynderlige situationer, som da Jeppe erfarer, at han skal på rundvisning.

Efter at være vågnet op som Grace, beslutter Jeppe sig for endnu en gang at besøge sit elskede tårn – *Tour Magdala* – og endelig er der bonus. I tårnet står en mand – abbé Arnaud – som det er muligt at indlede en samtale med, et særsyn i disse scener. Som i de øvrige samtaler består Jeppes mulighed for interaktion i, at han kan vælge de emner, Grace og denne Arnaud skal diskutere, mens selve samtalerne på forhånd er fastlagt. Af denne grund opstår et interessant paradoks da Grace pludselig gør Arnaud opmærksom på, at en turgruppe begiver sig af sted denne morgen, og at hun agter at deltage. Denne oplysning er Jeppe ikke bekendt med, så han vender tilbage til hotellet for at indhente yderligere information, alt imens han mumler: *Jeg [må] jo hellere tage med, når jeg har sagt det til manden…*

I overensstemmelse med almindelig god opdragelse – når han nu har sagt det til manden – beslutter Jeppe sig altså for at tage med på denne tur, men har ærlig talt svært ved at se det logiske i at karakteren, redskabet, på denne måde ved mere end han, som han senere forklarer:

> *… jamen hvis jeg har det her stykke værktøj, der har en funktion, og hvis det her værktøj, eller min karakter godt ved, at den skal på den her ekskursion klokken det og det, der og derfra, og jeg ikke ved det som person, som spiller, som bruger af det her spil, så er det jo irriterende.*
> *(Jeppe om misforholdet mellem hans og karakterens viden)*

Han ville foretrække, at spillets henvendelser til ham ville komme i en anden form:

> *…det [ville] være mere logisk, at der var et opslag i lobbyen på det her hotel, hvor der stod ekskursion det og det. Og så kunne man måske tage en blyant, der hang i en snor, og sætte et kryds og sige jeg vil gerne deltage, jeg bor på værelse det og det eller et eller andet, for at få bekræftet at nu har jeg den her viden… (Jeppe om den foretrukne måde at tilegne sig information i spillet på)*

Jeppe finder det ulogisk at spillet skal henvende sig til ham gennem karakteren – den er jo hans redskab – og ønsker i stedet at kommunikationen kunne foregå på en måde, der i højere grad opretholder illusionen om, at han selv definerer sine projekter i spillets univers. På denne måde kan man se novicens opfattelse af spillet som et neutralt univers forlænge sig ind i holdningen til

karakteren på samme måde, som de erfarne spilleres orientering forlænger sig ind i deres opfattelse af karakteren.

Mens de erfarne spillere definerer karakteren i kraft af plottet og som et udgangspunkt for handling i spillet, er novicerne således mere tilbøjelige til at definere karakteren som deres redskab, som en figur, der ene og alene tjener deres interesser i spillet, og som altså ikke varetager kommunikationen den modsatte vej. Disse varierende opfattelser resulterer i varierende måder at være til stede i spillet på, hvor de erfarne spilleres tilstedeværelse i spillet kan beskrives som mere refleksiv og defineret i forhold til karakteren, mens novicerne er mere tilbøjelige til at definere deres tilstedeværelses ganske uafhængigt af karakteren, som i stedet er et redskab de benytter i forbindelse med realiseringen af deres projekter. Disse varierende opfattelser af karakteren udgør en mulig vinkel på spørgsmålet om deltager- og iagttagerperspektivet. Før jeg forklarer dette forhold nærmere, vil jeg dog først skitsere medieforbruget og den uddannnelsesmæssige baggrund som mulige forhold i denne sag.

13.3 Karakter, stereotyper og populærkulturelle konventioner

> *...man tænker vel et problem selv, og så bruger man mere ham som redskab, jeg synes ikke, han sådan er en person, man identificerer sig med eller går specielt op i... (Thomas om karakteren)*

Sådan lyder Thomas' lidt modstræbende svar, da jeg spørger hvordan han opfatter sin karakter, og det falder Mads tilsvarende svært at sætte nogen former for tillægsord på karakteren. Det synes imidlertid ikke at volde Jeppe de store vanskeligheder:

> *Han var sådan en smart-arse, han kom med nogle fine kommentarer i ny og næ, og så var han sådan lidt en macho-mand (...) så var han jo til cowboy-bukser og T-shirt, sådan, det passer også til harleyen, han var en fin fyr (Jeppe om Gabriel)*

Jeppe tøver ikke med at sætte ord på Gabriels person – han var en fin fyr. Mens han adskiller sig fra sine med-novicer i denne henseende, anvender han dog fortsat primært begreber fra sin umiddelbare referenceramme: Smart arse, macho-man, cowboy-bukser, harley, fin fyr. Til sammenligning sætter Mikkel straks Gabriel og Grace i relation til en længere tradition indenfor detektiv-makkerpar:

> *...det er så klassisk et detektiv-par, og man kan også sige i starten af X-files, så Mulder og Scully, de havde det der, man kunne godt se rimelig kraftigt inspireret af Holmes og Wattson, (...) hun er lægen, og det er hende, der skriver journal (...) det er sådan meget Wattson-agtigt, det er lidt det, man ser i typen her, altså at vi har Gabriel, som tydeligvis er den langt mere fysiske af dem, den aktive, ham der går ud i verden og kører rundt på sin harley og virker rigtig macho-agtig, mens hun er langt mere eftertænksom, det virker i hvert fald sådan, at hun er researcheren i det forhold...(Mikkel om Gabriel og Grace)*

Mens Jeppe beskriver Gabriel ud fra det umiddelbare indtryk han får af hans personlighed, sætter Mikkel straks figuren i relation til en række etablerede detektivtyper og makkerpar: Spillets

inspiration fra *X-files*, der for sit vedkommende henter sin inspiration fra *Sherlock Holmes* og *Dr. Wattson*. Disse etablerede makkerpar beskriver han ikke alene i kraft af deres navne men også den arbejdsdeling, der hersker imellem dem, og slutter sig på det grundlag frem til hvordan det kan tænkes at forholde sig mellem Gabriel og Grace: Gabriel er den mest fysiske af dem, mens Grace er researcheren i forholdet. Mikkel beskriver altså ikke alene karaktererne i kraft af deres personlighed, men også i kraft af de plausible roller, de kan tænkes at besidde indbyrdes. Disse roller henter han ikke ud af ingenting men ud af en længere tradition, der strækker sig fra Conan Doyles udødelige makkerpar til *X-files'* som det seneste skud på stammen.

På denne vis er de erfarne spillere tilbøjelige til at forstå deres karakter i kraft af etablerede konventioner og stereotyper inden for populær-kulturen, i særdeleshed tv-serier. De synes desuden at anvende disse kategorier på ganske reflekteret vis, at forholde sig analytisk og historisk til spørgsmålet. Derimod er det kun modstræbende, at novicerne beskriver karakteren, og i så tilfælde er det en mere umiddelbar forståelsesramme, karakteren bliver draget ind i. Meget tyder på, at denne varierende brug af referenceramme kan udgøre en mere kulturelt betonet forklaringsmodel på de forskelligartede opfattelser af karakteren, vi ser i foregående afsnit. Den dramaturgiske opfattelse af karakteren såvel som indikationerne på plausible handlingsmønstre, er ganske enkelt i højere grad tilstede i de kategorier, som de erfarne spillere er i stand til at lægge ned over sagen, i sammenligning med de kategorier, som novicerne er i besiddelse af.

* * *

Jeg har på de foregående sider beskrevet, hvordan de erfarne spillere er tilbøjelige til at gribe karakteren an som en rolle i dette begrebs dobbelte betydning, mens nybegynderne i højere grad griber karakteren an som et redskab, en direkte forlængelse af deres vilje ind i spillets univers. Jeg har desuden med baggrund i deres varierende beskrivelser af karakteren angivet deres forskellige kulturelle referencerammer som en central forklaring på dette forhold. Jeg har desuden flere steder tidligere i teksten antydet, at disse varierende opfattelser af karakteren kan udgøre en konstruktiv vinkel på spørgsmålet om iagttager og deltagerperspektiv i interaktive tekster.

Jeg antyder ved slutningen af afsnit 12.3 at de erfarne spillere i kraft af deres opfattelse af teksten er mere tilbøjelige til at integrere iagttager- og deltagerperspektivet, mens novicerne i forlængelse af deres opfattelse er mere tilbøjelige til at indtage et mere ensidigt deltagerperspektiv på spillet. Mit argument er, at de erfarne spillere er mere tilbøjelige til at orientere sig imod en afsender og på denne måde at gøre sig til dennes modtager, mens novicerne er mindre tilbøjelige til at konstruere

denne relation i teksten. Relationen til karakteren kan udgøre et mere konkret perspektiv på dette forhold.

Opfattelsen af karakteren som en rolle gør denne til en position, hvorfra spilleren tænker og handler i spillets univers. Karakterens forankring i plottet rydder så at sige en plads til spilleren i spillets struktur, hvorfra spilleren kan tænke og handle – men spilleren må altså tænke og handle i overensstemmelse med de plausible videns- og handlingskategorier, der knytter sig til denne plads. Der er som nævnt ikke tale om nogen form for sammensmeltning mellem spiller og rolle – villigheden til at tænke sig ind i denne rolle afhænger af den distance, den enkelte spiller lægger til sagen. Uanset distancen er det dog rollen fremfor spilleren, der vil definere udgangspunktet for tænkning og handling, et forhold der bedst kommer til syne i en sammenligning med novicernes syn på sagen. Novicerne ser nemlig redskabet fremfor rollen. Der ligger i denne opfattelse netop forestillingen om den fuldstændige sammensmeltning mellem spiller og karakter, hvor karakteren forvandler sig til en direkte forlængelse af spilleren ind i spillets univers. I dette tilfælde vil spillerens vilje altså ikke undergå nogen form for tilpasning eller oversættelse til spillets univers, spilleren ville træde ind i spillets sammenhæng i den samme person, som han er i alle mulig andre sammenhænge.

Disse to tilgange til karakteren er således velegnede til en belysning af forholdet mellem deltager- og iagttagerperspektivet i interaktive tekster. Før jeg begiver mig nærmere ind i de teoretiske konsekvenser af denne sag, vil jeg dog først beskrive, hvordan disse varierende opfattelser kommer til udtryk i spillernes forvaltning af hhv. kamera og karakter i spillet.

14 Kamera, karakter og forvaltningen af perspektiver i spillets univers

Jeg beskriver i kapitel 9 den dobbelte grafiske positionering af spilleren. Med dette udtryk mener jeg, at spillernes tilstedeværelse i spillet til dels markeres af karakteren – en animeret figur, der varetager kommunikationen mellem spil og spiller, men også af et bevægeligt kamera hvormed spilleren kan bevæge sig frit rundt i spillets rum mere eller mindre uafhængigt af karakteren. Spillernes måde at forholde sig til denne dobbelthed kan således belyse deres foretrukne perspektiv og tilstedeværelse i spillets univers. Jeg vil i det kommende først beskrive spillernes brug af kameraet mere detaljeret. Derefter vil jeg beskrive, hvordan den modsatte tendens til at inddrage karakterens perspektiv kan studeres i denne forbindelse, og endelig vil jeg prøve at samle enderne ved at geninddrage en række af diskussionerne fra de foregående afsnit.

14.1 Kamera som synspunkt og som synsfelt

Synsfelt og synspunkt. Det er to nært beslægtede udtryk, og som sådan er de ganske velegnede til beskrivelsen af en kamera-brug, der i samme grad kendetegnes ved små men betydningsfulde nuancer. Grænsen mellem brugen af kameraet til dannelsen af et synspunkt eller et synsfelt er således ikke skarpt tegnet, og det mest interessante er i virkeligheden, at begge former forekommer. Jeg vil i det følgende først beskrive hvad der kendetegner de to måder at anvende kameraet på, hvorefter jeg vil skitsere, hvordan spillerne fordeler sig i forhold til disse to metoder.

Ved brugen af kameraet til dannelsen af et synspunkt skal forstås, at udforskning såvel som navigation foretages ved løbende at flytte kameraet hen til de foretrukne genstande. Inden for film-æstetikken kunne denne stil beskrives som det subjektive kamera, og dette udtryk beskriver nok meget dækkende, hvordan brugen af kameraet i denne form kommer til at beskrive et synspunkt situeret i spillets verden. Brugen af kameraet som synspunkt har yderligere den særlige egenskab, at karakteren i vid udstrækning udelades fra spil-oplevelsen, men til gengæld træder ind, når anden handling end udforskning skal gennemføres, fx døre åbnes eller ting samles op. Dette skaber i gennemspilningen såvel som i ren grafisk forstand en slags ”arbejdsdeling” mellem spiller og karakter, hvor spilleren uafhængigt navigerer rundt og udforsker spillets univers og inddrager karakterens evne til handling i spillets univers, når det viser sig nødvendigt. Som jeg vil vende tilbage til, synes dette at være den mest typiske brug af kameraet, mens en anden form dog også til tider forekommer.

Den anden form er brugen af kameraet til justeringen af et synsfelt. Ved dette udtryk skal forstås, at kameraet i mindre grad bevæges rundt og i højere grad markerer et synsfelt, inden for hvilket spilleren udforsker spillets rum ved at klikke på de forskellige genstande. I sin stil kunne denne form beskrives som det faste kamera, dvs. et visuelt udgangspunkt, der i mindre grad beskriver et situeret synspunkt i spillet. Denne form har til dels den egenskab, at karakteren i højere grad er til stede i synsfeltet som den handlings-bærende agent, og desuden at opfattelsen af spillets rum bliver et andet. Rummet bliver i mindre grad tredimensionelt og i højere grad en flade, som udforskes via musen.

Ved at henvise til begreber som subjektivt og fast kamera håber jeg at kunne understrege et væsentligt forhold i forbindelse med kamera-brugen, nemlig at spilleren ved at finde sin foretrukne måde også finder et specifikt grafisk udtryk at basere sin gennemspilning på. Her må kameraet som synspunkt beskrives som normen inden for begge deltagergrupper. Både Mikkel, Jan, Thomas og Jeppe betjener sig af denne fremgangsmåde, hvorfor mit materiale ikke peger i retning af, at der

skulle eksistere nogen omfattende forskel på erfarne spilleres og novicers orientering i denne henseende. Brugen af kameraet som synspunkt etablerer en interessant kontrast mellem den stil, der gør sig gældende i forbindelse med spillerens udforskning af omgivelserne, og den stil, som gør sig gældende i forbindelse med spillets kommunikation tilbage til spilleren. Vi har her at gøre med en stadig vekslen mellem det udpræget subjektive kamera, som spillerens styrer, og den relativt polerede film-stil, som spillet melder tilbage med. Denne "arbejdsdeling" mellem spil og spiller bliver særligt interessant i forbindelse med spørgsmålet om forvaltning af perspektiver, som jeg snart skal vende tilbage til.

Mens brugen af kameraet som et synspunkt i spillet må beskrives som normen, forekommer der i mit materiale undtagelser, der nok mest af alt kan tjene til at belyse visse egenskaber ved denne norm. Der er for det første tale om Mads, der så vidt muligt undgår at bruge det subjektive kamera. I denne forbindelse tyder meget dog på, at hans alkohol-procent er den primære forklaring. At styre det subjektive kamera vha. musen forudsætter en vis præcision og kontrol over sin fin-motorik, som Mads i kraft af sin tilstand ikke besidder. Af denne grund kan hans tilfælde ikke betragtes som et validt grundlag at konkludere ud fra. Nikolaj, derimod, udviser den samme tendens til at undgå det subjektive kamera og i stedet holde sig til det synsfelt, som er givet af spillet, og selv manipulere med dette i kraft af kamera-funktionen.

Det er interessant, at Nikolaj, der netop i videst omfang af alle distancerer sig til spillet og dets plot, også er den, der er mest tilbøjelig til at bruge kameraet som synsfelt fremfor som situeret synspunkt i spillet. Hans tendens til at opfatte plottet som en på forhånd fastlagt struktur, han principielt er udelukket fra, synes på denne måde at forlænge sig ind i den måde han i mere konkret forstand forholder sig til spillets verden, og man kan på denne baggrund forestille sig, at hans mere generelle strategi i spillet forlænger sig ind i hans brug af kameraet. Brugen af kameraet er imidlertid ikke den eneste faktor i forbindelse med spillernes grafiske placering i spillets univers. Et andet spørgsmål er, i hvilket omfang den enkelte spiller synes at inddrage karakter-perspektivet. Et forhold jeg nu vil beskrive nærmere.

14.2 Inddragelse af karakterperspektiv i kraft af funktionerne

Som beskrevet ovenfor er det muligt vha. kamera-funktionen at navigere sig helt tæt ind på detaljerne i spillets univers og udforske dem på denne vis. Man kan imidlertid også tilegne sig viden om spillets univers på en anden måde. Venstre-klikker man på spillets genstande eller personer med sin mus, vil der vise sig en lille menu med forskellige funktioner. Antallet og typen af

funktioner vil afhænge af genstanden eller personen, hvorvidt der er tale om en dør, der kan åbnes, en person, man kan indlede en samtale med osv. To funktioner vil imidlertid altid være til stede. Den ene hedder ”examine” og giver spilleren et nærbillede af genstanden – principielt det samme som hvis spilleren selv havde bragt kameraet helt tæt ind på den pågældende ting. Den anden funktion, ”look”, frembringer imidlertid en kommentar til denne ting. Denne funktion synes altså at fungere som en anmodning til Gabriel eller Grace, om at kaste et blik på denne genstand og forebringe sit syn på sagen. Disse kommentarer kan så veksle fra ligegyldigheder som ”*nice view*” til mere påtrængende hints som ”*there's a hole in the window, but it's not a very big one though*”.

Pointen er, at brugen af look-funktionen resulterer i en inddragelse af karakterens perspektiv og plot-relevant information i det audiovisuelle felt, som danner rammerne om spillerens ræsonnement og handling. Karakter-perspektiv og plot-relevant information vil således optræde i varierende omfang afhængigt af, hvor flittigt spilleren anvender look-funktionen, og det er på dette punkt muligt at påvise en forskel på hhv. erfarne spilleres og novicers adfærd.

Ikke overraskende er de erfarne spillere mere tilbøjelige til at inddrage karakter-perspektiv og plot-relevant information end novicerne. Det er ganske vist et gradspørgsmål: Novicerne anvender undertiden look-funktionen, men de erfarne spillere gør det ca. dobbelt så meget som dem. (Her er det i øvrigt også påfaldende, at Jeppe, der mere eller mindre konsekvent ignorerer spillets plot-struktur, er den, der i videst omfang hviler på det subjektive kamera og kun yderst sjældent anvender look-funktionen). Konsekvensen bliver, at novicerne i forbindelse med deres gennemspilning hviler forholdsmæssigt mere på det subjektive kamera, mens de erfarne spillere i forbindelse med deres gennemspilning er mere tilbøjelige til at have karakteren med på råd.

Hvad vi her kan tænkes at være vidner til, er, hvordan spillernes holdning til karakteren forlænger sig ind i den måde, de i praksis forvalter forholdet mellem kamera- og karakterperspektiv i spillet. På denne vis baserer nybegynderne i udpræget grad deres tilstedeværelse i spillet på det subjektive kamera, på samme måde som de mere generelt tager deres eget perspektiv på spillets univers. Tilsvarende er de øvede spillere mere tilbøjelige til at inddrage karakter-perspektivet, og de på samme måde er mere tilbøjelige til at betragte karakteren som rolle og som omdrejningspunkt for plottet.

Alt i alt kan man spore en overensstemmelse hos spillerne, fra den mere generelle opfattelse af spillets univers, over karakterens funktion til forvaltningen af perspektiver i spillet. Dette forhold vil jeg nu samle op på, før jeg giver mig i kast med min afsluttende diskussion og konklusion.

15 Orientering, karakter, kamera

Jeg har på de forløbne snart 30 sider beskrevet en række egenskaber ved mine spilleres måde at forholde sig til universet i *Gabriel Knight 3*. Der er dels tale om varierende orienteringer i forhold til spillets univers, desuden om varierende opfattelser af karakteren og dens funktion og endelig varierende måder i praksis at forvalte den dobbelte grafiske positionering i spillet på.

Hvad angår orienteringen i spillet, retter den sig imod hhv. et intentionelt og et neutralt univers. Der er i det første tilfælde tale om en orientering mod et på forhånd fastlagt handlingsforløb, og i det andet tilfælde tale om en orientering mod et rum, hvori man frit kan forfølge sin egne projekter. Tilsvarende kan man i forbindelse med opfattelsen af karakteren konstatere to overordnede varianter. Der er dels tale om karakteren som en rolle, der danner udgangspunkt for tænkning og handling, og karakteren som et redskab, en direkte forlængelse af spillerens vilje ind i spillets univers. Endelig er det muligt at studere, hvordan spillerne i praksis forvalter den dobbelte grafiske positionering i spillet. Her er der tale om en tendens til at inddrage karakterens perspektiv overfor en tendens til at ignorere det i forbindelse med gennemspilningen.

Man kan ydermere forestille sig en sammenhæng mellem opfattelsen af rum og karakter og tendensen til at inddrage karakterens perspektiv i gennemspilningen. Hvad angår de erfarne spillere, kan man konstatere, hvordan deres orientering imod et på forhånd fastlagt handlingsforløb forlænger sig over i en definition af karakteren i forhold til dette handlingsforløb. Ydermere synes denne orientering at danne baggrund for deres tendens til at fastholde karakterens perspektiv i den konkrete brug af kamera og funktioner. Modsat kan man se, hvordan novicernes orientering mod et neutralt univers forlænger sig over i en opfattelse af karakteren som deres redskab i dette univers. Denne orientering synes endelig at danne baggrund for deres tendens til at udelukke karakterens perspektiv i deres konkrete brug af kamera og funktioner.

På det individuelle plan kan man yderligere konstatere, hvordan variationerne mellem Nikolaj og de to andre erfarne spillere både kommer til udtryk i deres overordnede opfattelse af spillets rum, og den måde de forholder sig til karakteren på: Nikolajs distance overfor Mikkels og Jans villighed til at tænke med. På samme måde kan man se, hvordan Jeppes manglende interesse for plot-strukturen forlænger sig over i hans måde at forvalte perspektiverne i spillet på: En tendens til fuldstændig at ignorere karakterens perspektiv. Der synes på denne vis at eksistere en sammenhæng mellem spillernes overordnede forståelse af spillets rum, deres opfattelse af karakteren og deres måde at forvalte perspektiverne i spillet på.

Jeg har i de forløbne afsnit lagt vægt på at forklare disse forhold med baggrund i spillernes varierende referencerammer. Kendskabet til populærkulturelle konventioner og den uddannelsesmæssige baggrund har optrådt som mulige forklaringsmodeller for den varierende adfærd, undersøgelsens deltagere stiller mig overfor. Jeg har imidlertid også løbende antydet, hvordan disse mønstre kan tænkes at belyse det teoretiske argument, jeg indleder specialet med. Som jeg har været inde på, synes en række af de konklusioner, jeg er nået frem til i forbindelse med undersøgelsen, nemlig at kaste et nyt lys over de teoretiske begreber, jeg opstiller i specialets indledende kapitler. Min afsluttende diskussion og konklusion på specialet, vil derfor bestå i en nærmere redegørelse for dette forhold.

Modtagerposition(er) – Aspekter af den ny modtagerkategori

Jeg har i de forløbne kapitler præsenteret et teoretisk argument og en empirisk undersøgelse. Mit afsluttende kapitel vil komme til at bestå i en integration af disse to hovedafsnit i et samlet argument og en videre perspektivering. Jeg vil lægge ud med en kort opsummering på specialets væsentligste pointer, hvorefter jeg vil relatere dem indbyrdes. Jeg vil på denne baggrund gøre rede for, hvordan de adfærdsmønstre, som giver sig til kende i min empiri, teoretisk lader sig anskueliggøre som to forskelligartede modtagerpositioner. Jeg vil endelig skitsere en række af de empiriske, historiske og teoretiske perspektiver, der åbner sig fra dette punkt.

Jeg baserer mit teoretiske argument på en belysning af fortællingen i tre teoretiske perspektiver: Som repræsentation, som refleksion og som improvisation. Jeg antyder desuden, at computermediet muliggør en fornyet relation mellem disse former, hvilket forudsætter en nærmere behandling af interaktivitetsbegrebet. Med baggrund i en række eksisterende teorier griber jeg dette forhold an som et spørgsmål om brugerens indflydelse på kommunikationen og hans måde at forholde sig til den på. Det første forhold vælger jeg at anskueliggøre med udgangspunkt i termerne distribution og produktion. Hvad angår det andet forhold, inddrager jeg de varierende perspektiver på fortællingen som et muligt bud på de interaktionsformer, der kan tænkes at opstå i denne forbindelse. Her forestiller jeg mig dels reflektionen og dels improvisationen som grundlæggende interaktionsformer, der kan optræde i varierende omfang og indbyrdes relationer. Disse begreber danner samtidig udgangspunkt for min teoretiske forståelse af den ny modtagerposition, der omfatter de mange tænkelige forbindelser mellem iagttager- og deltagerperspektivet. Med baggrund i dette teoretiske argument giver jeg mig således i kast med den empiriske undersøgelse, der udgør specialets primære forehavende. Resultaterne af denne undersøgelse er netop blevet opsummeret ved afslutningen af foregående kapitel og omfatter to forskelligartede orienteringer i forhold til spillets handlingsrum, spillets karakterer og forvaltningen af spillets dobbelte grafiske positionering af spilleren.

Det er i forbindelse med mine spilleres adfærd muligt at konstatere nogle forskellige strategier, der lader sig relatere til mit teoretiske udgangspunkt. Der er tale om, at de erfarne spillere er tilbøjelige til at opretholde en balance mellem iagttager- og deltagerperspektivet, mens novicerne er mere tilbøjelige til at orientere sig i kraft af et rent deltagerperspektiv. Disse tendenser kommer til udtryk på samtlige niveauer, jeg drager frem i analysen: Orienteringen i forhold til spillets handlingsrum, relationen til karakteren og forvaltningen af hhv. kamera- og karakterperspektiv. For de erfarne

spilleres vedkommende beskriver jeg i kapitel 12 deres vedvarende orientering imod en intention bag spillets varierende fremtrædelsesformer. Jeg antyder i samme forbindelse, at denne adfærd peger i retning af en tendens til at projicere en afsender ind i spillets univers. Fra et teoretisk standpunkt lader dette sig anskue som opretholdelsen af en afsender-modtager relation, med udgangspunkt i hvilken de tænker og handler i spillets univers. Karakteren synes ydermere at være et betydningsfuldt forhold i denne forbindelse. De erfarne spilleres tendens til at gribe den an som en rolle synes således at gøre karakteren til et centralt redskab i en vedvarende udveksling mellem iagttager- og deltagerpositionen. Som indikator på et plausibelt sæt videns- og handlingskategorier danner karakteren både udgangspunkt for refleksion og for handling i spillets univers og tjener på denne vis til at integrere iagttager- og deltagerperspektivet hos den enkelte spiller. Endelig understøttes denne forklaringsmodel af de erfarne spilleres tendens til at inddrage karakterens perspektiv på spillets handlingsrum.

Til sammenligning tyder novicernes tilgang til spillet som sagt på en tendens til at opretholde et rent deltagerperspektiv. Fremfor løbende at tolke på detaljer i spillets omgivelser formulerer de deres projekt uafhængigt af spillets hints og indikationer. De gør sig på denne vis ikke til modtager for nogen skjult afsender eller intention, men derimod til en frit handlende i spillets neutrale rum. En ren deltager. Denne orientering forlænger sig ind i deres opfattelse af karakteren, der fremfor at være et udgangspunkt for tænkning og handling i spillets univers bliver til et redskab, hvormed man kan navigere rundt i omgivelserne. Karakteren tjener således ikke til at integrere iagttager- og deltagerperspektivet, men bliver derimod en direkte forlængelse af spillerens vilje ind i spillets univers – et forhold, der understreges ved tendensen til at udelukke karakterens perspektiv i forbindelse med tænkning og handling. De erfarne spillere og novicerne indtager på denne vis to forskellige modtagerpositioner, der adskiller sig med hensyn til, hvordan de inddrager hhv. iagttager- og deltagerperspektivet. Man kan på denne baggrund drage nogle endelige konklusioner vedrørende den ny modtagerposition, som den kommer til udtryk i mit materiale.

Først og fremmest står det teoretisk såvel som empirisk klart, at den ny modtagerkategori bør omtales i flertal. Selv indenfor den enkelte tekst åbner sig potentielt mange mulige modtagerpositioner. Disse forskelligartede positioner synes ydermere at skyldes spillernes varierende kulturelle forudsætninger, og hvordan de korresponderer med de konventioner, som spillet betjener sig af. For at kunne orientere sig i spillet, må man vide, hvad man skal orientere sig imod. Hvad jeg således har haft lejlighed til at studere, er de konventioner, der kommer til syne i de erfarne spilleres tolkninger af spillet, og som kontrasteres af novicernes måde at forholde sig på

Man kan på baggrund af disse betragtninger skitsere den modtagerposition, som over de forløbne årtier kan tænkes at have etableret sig i forbindelse med adventuregenren og dens publikum[53]. Modtagerpositionen, som den kommer til udtryk i de erfarne spilleres adfærd, omfatter således en integration af iagttager- og deltagerperspektivet. Dette sker dels i kraft af den vedvarende projektion af en afsender ind i spillets univers, en orientering imod spil-designerens intentioner, der tjener til at opretholde en afsender-modtager-relation i spillet. Karakteren kan ydermere betragtes som et betydningsfuldt redskab: I det omfang spilleren griber den an som en rolle, kommer karakteren til at danne et udgangspunkt for tænkning og handling i spillet, der tilsvarende tjener til at integrere iagttager- og deltagerperspektivet. Dette kan således beskrives som de overordnede egenskaber ved den ny modtagerposition, som den kommer til udtryk i mit materiale. Her vil det imidlertid være fordelagtigt at genkalde sig de begrænsninger, der karakteriserer min undersøgelsesform. Jeg vil derfor afslutningvis diskutere rækkevidden af de ovenstående konklusioner, og hvordan man empirisk kunne begive sig videre fra dette punkt. Derefter vil jeg skitsere et historisk perspektiv på sagen og endelig hvordan man teoretisk kunne tage disse konklusioner i anvendelse.

Hvad angår begrænsningerne i min undersøgelsesform, har jeg som bekendt anvendt et kvalitativt design. Dette kendetegnes ved en dybdegående tolkning af et begrænset empirisk materiale, hvilket naturligvis udstikker rammerne for de konklusioner, jeg kan tillade mig at drage. Jeg er i kraft af min undersøgelse i stand til at foretage en detaljeret redegørelse for spillernes adfærd, som den kommer til udtryk i mit materiale, men jeg er ikke i stand til at foretage mere overordnede generaliseringer på området. Sådanne generaliseringer forudsætter mere kvantitativt funderede undersøgelser. Man kunne eksempelvis forestille sig en spørgeskemaundersøgelse danne baggrund for et mere statistisk underbygget argument vedrørende korrelationen mellem uddannelsesniveau, medieforbrug og computerspil. Tilsvarende kunne man forestille sig en række kontrollerede eksperimenter danne baggrund for nogle overordnede generaliseringer vedrørende spillernes attituder overfor spilunivers og -karakterer. Generaliseringer på området forudsætter altså yderligere en række kvantitative undersøgelser, mens mit konkrete udgangspunkt også åbner muligheden for en række kvalitative designs. Jeg har på de forløbne sider beskæftiget mig med to specifikke gruppers måde at forholde sig til en specifik type spil på, og jeg har således draget mine konklusioner på baggrund af et relativt smalt empirisk grundlag. Dette grundlag kunne evt. gøres

[53] Det første adventurespil så dagens lys i 1975. Det hed *"Adventure"* og blev skabt af programmøren Donald Woods (Se Valeur1998 s. 12). Genren, dens producenter og dens publikum har således haft omkring 25 år til at komme overens. mht. de konventioner og overordnede regelsæt, der kan forventes af den pågældende type spil.

bredere ved at underkaste yderligere en række spil og spillergrupper en tilsvarende kvalitativ granskning. Dette ville gøre det muligt at drage sammenligning mellem flere forskellige grupper og spiltyper og således foretage en bredere beskrivelse af den ny modtagerposition i forbindelse med interaktive tekster. Som jeg altså tidligere har slået fast, har jeg gennemført en pilotundersøgelse, der fremfor at præsentere et færdigt og utvetydigt argument åbner op mod endnu en mangfoldighed af forskningsspørgsmål og undersøgelser. Mine konklusioner bør altså gribes an under disse forudsætninger, dvs. med øje for den usikkerhed, der knytter sig til dem i et mere vidtrækkende perspektiv. Ikke desto mindre danner de stadig baggrund for en række interessante overvejelser, hvoraf jeg her til slut vil skitsere et historisk og et teoretisk perspektiv.

Hvad angår det historiske perspektiv, antyder jeg tidligere i specialet en sammenhæng mellem fantasy- og science fictiongenrerne, rollespilskulturen og computerspillet, en sammenkædning, jeg ikke er ene om at foretage. Som jeg også angiver, er Sherry Turkle (1984) inde på dette forhold. Man kan således forestille sig disse kulturer som et muligt historisk udgangspunkt for den ny modtagerposition, som den har taget form gennem de forløbne årtier: De konventioner, jeg kan konstatere i forbindelse med de erfarne spilleres gennemspilning, kan tænkes at tage deres afsæt her. Der er først og fremmest tale om det persongalleri og de konventioner, der gives i science fiction- og adventuregenrerne, og som jeg skitserer i afsnit 11.2. Fantasy-, science fiction- og rollespilskulturen synes her at udstyre spillerne med en række velkendte figurer, symboler og regelsæt, der sætter dem i stand til at tolke omgivelserne i spillet. Rollespillet må dog yderligere betragtes som en særdeles interessant parallel til modtagerpositionen, som den tager sig ud blandt de erfarne spillere. Meget peger i retning af, at holdningen til karakteren i rollespillet har forlænget sig over i adventurespillet og således skabt den konvention, som mine erfarne spillere orienterer sig imod. Denne lighed og mulige historiske relation er således et nærmere studium værd.

Og for at blive ved rollen, kan den yderligere opfattes som et konstruktivt teoretisk begreb i forbindelse med tilgangen til adventurespil og andre tekster. Ved at opfatte karakteren som en rolle, gør de erfarne spillere denne til et udgangspunkt for tænkning og handling i spillets univers. Man kan på denne vis mere generelt tænke sig rollen som et muligt bud på, hvordan spillet formår at orientere og integrere spilleren i sit univers. Rollen markerer her et specifikt sæt videns- og handlingskategorier, der kan forestå kommunikationen mellem spil og spiller. Den udbredte anvendelse af detektivrollen indenfor adventuregenren, eksempelvis i spil som *Mystery House* (Sierra 1980) *Under a Killing Moon* (Acces software 1994) og *Blade Runner* (Westwood studios 1997), kan illustrere dette forhold, ligesom en række danske produktioner synes at gøre brug af

samme princip. *Blackout's* skizofrene hovedperson (Media/BMG 1997) og *Giftens* journalist (Deadline Multimedia 1998) er tilsvarende kulturelt meningsfulde kategorier, der udstyrer spilleren med en række retningslinier for tænkning og handling i spillets univers – og når forfatteren Michael Valeur indleder sin seneste CD-romproduktion med en direkte henvendelse til spilleren: *Du er en engel, du kommer, når der kaldes* (*Englen*, Deadline Multimedia 1999) synes det at afspejle samme princip. Et princip, der gør rollen til en metafor for spillerens position i spillet, et udgangspunkt for tænkning og handling, der slår bro mellem iagttager- og deltagerperspektivet i den ny modtagerposition.

Summary

The subject of my interest is the new audience-position that arises in relation to interactive texts. This question has been treated from a theoretical and an empirical point of view.

Concerning the theoretical point of view the concept of "story" has established the main frame of reference. I have been occupied with the story as a question of representation (theories from film- and literary studies), a question of reflection (narrative psychology and folk psychology), and a question of improvisation (social psychology and role theory). Thus, reflection and improvisation can be understood as modes of interaction with the interactive text. My theoretical understanding of the new audience position, takes its starting point in this reasoning and include the many possible combinations of the observer's and the participant's point of view. (Corresponding to the reflective and improvisational modes of interaction). What governs my approach to the new audience position as an empirical matter is this interest in the relation between the observer's and the participant's point of view in the text.

I have conducted a qualitative inquiry into two different groups of players and their way of reasoning in the adventure game *Gabriel Knight 3.* The groups consist of three persons each and differentiate with regard to the players' former experience with computer games. The methodological approach to this material has consisted of an analysis of the computer game, a series of observations of the players' interaction with the game, and a series of interviews with the players focused on their cultural frame of reference.

During my analysis of this material I have been able to ascertain some different patterns of behaviour among the players. The differences concern the players' way of understanding the game-space, the characters and the managing of perspectives in the game. The experienced players tend to orient themselves toward an intentional universe, that is, they create their goals and projects by interpreting the surroundings in the game. They also understand their character as a role, that is, as a dramatic function in the plot and as a starting point for thinking and acting in the game. Finally, the experienced players tend to integrate the point of view of the character in their reasoning. Contrarily, the inexperienced players orient themselves toward a neutral universe, that is, they do not interpret the surroundings but base their goals and projects on a more immediate logic. Concerning the character, the understanding tends to be one of a tool – a direct prolongation of their

wills and intentions into the world of the game. Finally they tend to exclude the point of view of the character in their reasoning.

I have tried to give some explanations of these different patterns of behaviour in the players' frames of reference outside the game: Their uses of media, their educational background, and their cultural background more generally. I have also tried to outline some different views on the new audience position based on the characteristics above.

While the inexperienced players tend to keep a participant's point of view in the game the experienced players seem to maintain a balance between the observer's and the participant's point of view. Moreover, the character and the role seem to be important tools in this relation. Thus the character and the role, it defines, indicates some plausible categories of knowledge and action that help the experienced player in orienting himself within the world of the game. As such the character and the role might be useful categories in the understanding of the new audience position as it has been established within the adventure games during the past decades.

Litteratur- og kildefortegnelse

Primær litteratur

Berger, Peter L.; Luckmann, Thomas 1990 (første udgave: 1966): *Den samfundsskabte virkelighed: en videnssociologisk afhandling* (originaltitel: *The Social Construction of Reality: a Treatise in the Sociology of Knowledge*, New York: Doubleday), på dansk ved Anne Diemer og Erik Lyng, København: Lindhardt og Ringhof, ISBN: 8775600471

Biddle, Bruce J. 1979: *Role Theory, Expectations, Identities, and Behaviors*, London: Academic Press, ISBN: 012095950x

Bordewijk, Jan L.; Kaam, Ben van 1986: "Towards a new classification of teleinformation services", i *Intermedia*, vol. 14, nr 1, London: International Institute of communication, ISSN: 0309-118X, (s. 16 – 21)

Bordwell, David 1985: *Narration in the fiction film*, London: Routledge, ISBN: 0415018773

Brooks, Peter 1992 (første udgave: 1984): *Reading for the plot – design and intention in narrative*, (første paperback udgave 1990), Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, ISBN: 0674748921

Bruner, Jerome 1990: *Acts of meaning*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, ISBN: 0674003616

Crites, Stephen 1986: "Story time: Recollecting the Past and Projecting the Future" i Sarbin, Theodore R. (red.) 1986: *Narrative psychology, the storied nature of human conduct*, New York: Praeger Publishers, ISBN: 0275921034, (s.152 - 173)

Curtis, Pavel 1992: "Mudding: Social Phenomena in Text-based Virtual Realities" i Paul A. Mayers kompendium til faget "*Computer Media Theory*" ved Institut for Film. og Medievidenskab, Københavns Universitet 1999, eller URL: http://vv.arts.ucla.edu/publications/publictions/html/references/avatars_on_the_web/DIAC92.htm (Januar 2001)

Goffman, Erving 1990 (første udgave: 1959): *The presentation of self in everyday life*, London: Penguin Books, (ingen ISBN)

Howard, George S. 1994: "The Stories We Live By: Confessions by a Member of the Species *Homo Fabulans* (Man, the Story Teller)" i John D. (red.): *Life and Story: Autobiographies for a narrative psychology,* London: Praeger, ISBN: 0275940950, (s. 247 - 273)

Iser, Wolfgang 1978 (første udgave: 1976): *The act of reading,* (originaltitel: *Der akt des lesens - theorie ästhetischer Wirkung*, Munchen: Wilhelm Fink), Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, ISBN: 0801823714

Jameson, Fredric 1974 (første udgave: 1972): *The prison House of Language: A critical account of structuralism and Russian formalism,* (anden hard-cover udgave), Princeton, New Jersey: Princeton University Press, ISBN: 0691062269

Jensen, Jens F. 1997: ”Vejkort til informationsmotorvejen” i *Mediekultur* nr. 27, Ålborg: Sammenslutningen af Medieforskere i Danmark, ISSN: 0900-9671, (s. 18 – 33)

Jensen, Klaus Bruhn 1995: *The social semiotics of mass communication*, London: Sage Publications, ISBN: 0803978103

Jensen, Klaus Bruhn 1999 (første udgave: 1993): ”One Person, One Computer: The Social Construction of the Personal Computer” i Mayer, Paul A. (red.): *Computer media and communication: a reader*, Oxford: Oxford University Press, ISBN: 0198742576, (s. 188 – 206)

Konzack, Lars 1999: *Softwaregenrer,* Århus: Århus universitetsforlag, ISBN: 8772887656

Laurel, Brenda 1997 (første udgave: 1993): *Computers as theatre,* Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, ISBN: 0201550601

Lull, James 1990: *Inside family Wieving: Ethnographic Research on Television's Audiences*, London: Routledge, ISBN: 0415049970

Mayer, Paul 1996: ”Representation and action in the reception of Myst: a social semiotic approach to computermedia” i *The Nordicom Review of Nordic Research on Media and Communication* nr. 1, (*Nordic Conference on Mass Communication Research*, August 1995), Göteborg: Nordicom, (s. 237 – 254)

Mayer, Paul 1998: ”Computer mediated interactivity: a social semiotic approach” i *Convergence: the journal of research into new media technologies* nr. 3, Luton: John Libbey at the University of Luton Press, ISSN: 1354-8565, (s. 40 – 58)

Mancuso, James C. 1986: “The Acquisition and Use of Narrative Grammar Structure” i Sarbin, Theodore R (red.) 1986: *Narrative psychology, the storied nature of human conduct*, New York: Praeger Publishers, ISBN: 0275921034, (s. 91 – 110)

Radway, Janice A. 1995 (første udgave: 1987): “Reading *Reading the Romance*” i Boyd-Barrett, Oliver; Newbold, Chris (red.): *Approaches to Media – A Reader*, London: Arnold, ISBN: 0340652292, (s. 512 – 517)

Robinson, John A.; Hawpe, Linda 1986: "Narrative Thinking as a Heuristic Process" i Sarbin, Theodore R (red.) 1986: *Narrative psychology, the storied nature of human conduct*, New York: Praeger Publishers, ISBN: 0275921034, (s. 111 - 127)
Sutton-Smith, Brian 1986: "Children's Fiction Making" i Sarbin, Theodore R (red.) 1986: *Narrative psychology, the storied nature of human conduct*, New York: Praeger Publishers, ISBN: 0275921034, (s. 67 - 90)
Sutton-Smith, Brian 1994: "A Memory of Games and Some Games of memory" i Lee, John D. (red.): *Life and Story: Autobiographies for a narrative psychology,* London: Praeger, ISBN: 0275940950, (s. 125 – 142)
Turkle, Sherry 1985 (første udgave: 1984): *The second self*, (første Touchstone udgave), New York: Simon & Schuster Inc., ISBN: 0671606026
Valeur, Michael 1998: *Blackout – erfaringer omkring arbejdet med interaktiv manuskriptskrivning,* speciale ved Institut for kommunikation på RUC

Sekundær litteratur

Adorno, Theodor W. 1972 "Om kulturindustri" i Clausen, Claus; Klitgaard, Ole (eds.): *Kritiske modeller,* (oversat fra tysk af Ole Klitgaard), Rhodos, København, ISBN: 8774963449, (s. 30 – 39)
Andersen, Peter Bøgh 1997: *A theory of computer semiotics: semiotic approaches to construction and assessment of computer systems*, Cambridge: Cambridge University Press, (ingen ISBN)
Bateson, Gregory 1972: *Steps to an ecology of mind: collected essays in anthropology, psychology, evolution and epistemology*, London: Intertext Books, ISBN: 070020101807
Baudrillard, Jean: 1991 (første udgave: 1984): "The Precession of the Simulacra" i *Art after Modernism*, The New Museum of Contemporary Art, ISBN: 0879236329, (s. 253 – 281)
Bolter, Jay David 1999 (første udgave: 1990): "Topographic Writing: Hypertext and the Electronic Writing Space" i Mayer, Paul A. (red.): *Computer Media and Communication – a reader*, New York: Oxford University Press, ISBN: 019874257, (s. 294 – 306)
Bordwell, David; Thompson, Kristin 1993 (første udgave: 1979): *Film art – an introduction,* 4. udgave, McGraw Hill, Inc., ISBN: 0070064466
Breum, Tine 1995: *Film , Fortælling og Forførelse*, København: Frydenlund, ISBN: 8788762610
Campbell-Kelly, Martin; Aspray, William 1996: *Computer – a history of the information machine*, New York: Basic books, ISBN: 0465029906
Carr, David 1991 (første udgave: 1986): *Time, Narrative and history* (første Midland Book udgave), Bloomington: Indiana University press, ISBN: 0253360242

Finnemann, Niels Ole 1994: *Tanke, sprog og maskine: en teoretisk analyse af computerens symbolske egenskaber,* København: Akademisk Forlag, ISBN: 8750032070

Heider, F.; Simmel, M. (1944): "An Experimental Study of Apparent Behavior", *American Journal of Psychology* 57, Austin, Texas, ISSN: 0002-9556, s. 243-59

Hjarvard, Stig 1997: "Simulerede samtaler – om forholdet mellem interpersonal kommunikation og medieformidlet kommmunikation" i *Mediekultur* nr. 26, Ålborg: Sammenslutningen af Medieforskere i Danmark, ISSN: 0900-9671 (s. 5 - 17)

Jensen, Jens F 1990: "Computermedier: Computeren som Medie, Kommunikation og Mediekultur" i Jensen, Jens F.: (red.) *Computer-Kultur, Computer-Medier, Computer-Semiotik*, Arbejdspapirer fra NSU – Nordisk Sommeruniversitet i Ålborg 1990, (s. 78 – 99)

Jensen, Jens F 1998 (red.): *Multimedier, hypermedier, interaktive medier*, Ålborg: Ålborg Universitetsforlag, ISBN: 8773076120

Juel, Henrik 1997: *Multimedieteori : om de nye mediers teoriudfordringer*, Odense: Odense Universitetsforlag, ISBN: 8778381746

Landow, George P. 1992: *Hypertext 2.0, the convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, ISBN: 0801855861

Langemark, Gunnar 1996: "Computerspillet som tegn" i Drotner, Kirsten; Sørensen, Anne Scott (red.): *Øjenåbnere: Unge, Medier, Modernitet*, Center for Ungdomsmedier, København: Dansklærerforeningen, ISBN: 8777044207, (s. 147 – 184)

Mead, George Herbert 1972 (første udgave: 1934): *Mind, Self and Society: from the standpoint of a social Behaviorist*, Chicago: University of Chicago Press, ISBN: 0226516679

Meyrowitz, Joshua 1997: "Tre paradigmer i medieforskningen" i *Mediekultur*, nr. 26, Ålborg: Sammenslutningen af Medieforskere i Danmark, ISSN: 0900-9671, (s. 56 – 69)

Murray, Janet H. 1997: *Hamlet on the holodeck – the future of narrative in cyberspace*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, ISBN: 0262631873

O'Sullivan, Tim m.fl.1994: *Key Concepts in Communication and Cultural Studies,* (anden udgave), London: Routledge, ISBN: 0415061733

Turkle, Sherry 1997 (første udgave: 1995): *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, London: Phoenix (Orion Books Ltd.), ISBN: 185799888x

Williams, Raymond 1996 (første udgave: 1961): "The Analysis of Culture" i Harrison, Charles; Wood, Paul (red.): *Art in theory 1900 – 1990: an anthology of changing ideas*, Cambridge, Massachusetts: Blackwell, ISBN: 0631165754, (s. 712 – 717)

Williams, Raymond 1996 (første udgave: 1977): ”Dominant, Residual and Emergent” i Harrison, Charles; Wood, Paul (red.): *Art in theory 1900 – 1990: an anthology of changing ideas*, Cambridge, Massachusetts: Blackwell, ISBN: 0631165754, (s. 979 – 983)

Wunderer, Monika 1999: “Presence in Front of the Fourth Wall of Cyberspace” i Schrum, Stephen A. (red.): *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*, Peter Lang Publishing, ISBN: 0820441406

Metodelitteratur

Denzin, Norman K.; Lincoln, Yvonna S. (red.) 1994: *Handbook of qualitative research*, Thousand Oaks: Sage Publications, ISBN: 0803946791

Jensen, Klaus Bruhn; Jankowski, Nicholas W (red.) 1991: *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research*, London: Routledge, ISBN 0415054052

Jones, Steve (red.) 1999: *Doing Internet research – critical issues and methods for examining the net*, Thousand Oaks: Sage Publications, ISBN 0761915958

Kruuse, Emil 1999: *Kvalitative forskningsmetoder – i psykologi og beslægtede fag*, (3. udg.), København: Dansk Psykologisk Forlag, ISBN: 8777062663

Kvale, Steinar 1994: *Interview – en introduktion til det kvalitative forskningsinterview*, København: Hans Reitzels forlag, ISBN: 8741228162

Lindlof, Thomas R. 1995: *Qualitative communication research methods*, Thousand Oaks: Sage Publications, ISBN: 0803935188

URL’er (alle er kontrolleret primo januar 2001)

http://www.britannica.com
(opslag vedrørende de arturiske legender – afsnit 11.2)

http://www.cuddle-puddle.org/~mudlist/
(Liste over forskellige MUD’s – afsnit 2.2)

http://www.dreamscape.com/morgana/metis.htm
(En introduktion til det mysterium, Gabriel Knight 3 baserer sit plot på – afsnit 7.2)

http://www.ee.surrey.ac.uk/Contrib/SciFi/StarTrek/history.html
(En introduktion til tv-serien *Star-trek*’s historie – afsnit 11.2)

http://www.geocities.com/SoHo/Museum/3152/gkffcontest/99results.html
(*The Gabriel Knight Fan Fiction Contest* – afsnit 7.1)

Illustrationer

Forside: Christian Teller, (mail@teller.dk), December 2000

Side 44: Uddrag fra prologen til *Gabriel Knight 3 – Blood of the Sacred, Blood of the Damned* (Sierra 1999)

Side 49: Screenshot fra *Gabriel Knight 3 – Blood of the Sacred, Blood of the Damned* (Sierra 1999)

Side 50: Screenshot fra *Wolfenstein 3d* (id Software 1992)

Side 52: Portrætter af Gabriel Knight og Grace Nakimura fra *Gabriel Knight 3 – Blood of the Sacred, Blood of the Damned* (Sierra 1999)

Andet

Jane Jensen (designer) 1999: *Gabriel Knight 3 – Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, udgivet og produceret af Sierra Studios, Bellevue, Washington

Forsideillustration: Christian Teller (mail@teller.dk) december 2000