

Anne Mette Thorhauge

**Bo Kampmann Walther:  
*Computerspil og de nye mediefortællinger.*  
København: Samfundslitteratur. 2012.**

MedieKultur 2014, 56, 209-211

Published by SMID | Society of Media researchers In Denmark | [www.smid.dk](http://www.smid.dk)

The online version of this text can be found open access at [www.mediekultur.dk](http://www.mediekultur.dk)

I bogen "Computerspil og de nye mediefortællinger" argumenterer Bo Kampmann Walther for, at mediefortællinger i stigende grad lader sig tolke med udgangspunkt i en række logikker hentet fra computerspillet, såsom regler, game mechanics og quests.

I bogens indledning lægger Bo Kampmann Walther ud med at fastslå, at computerspillet er et dominerende medie, og at mediekonvergens har nået en ny tilstand, der kan betegnes som "konvergens 2.0". I det efterfølgende kapitel udfolder han dette begreb ved at tilføje deltagelseskultur, ludificering og transmedialitet som centrale underbegreber. Herefter præciserer han sin forståelse af spil med reference til begreber som regler og game mechanics og eksemplificerer dem med en række eksempelanalyser af konkrete spiltitler såsom *Deus Ex* (Ion Storm 2000), *Manhunt* (Rock Star 2003), *Grand Theft Auto IV* (Rock Star 2008) og *The Sims* (Maxis 2000). I det efterfølgende kapitel udfolder Bo Kampmann Walther sit argument gennem analysen af en række spille-film, det vil sige film, der i kraft af deres opbygning og udtryk ligner spil, såsom *The Beach* (Boyle 200), *Lola Rennt* (Tykwer 1998), *Memento* (Nolan 2000) og *Inception* (Nolan 2010). Han omtaler denne analysetilgang som "lucidografi" (p. 70), det vil sige en tilgang, der kombinerer læren om film med læren om spil. Herefter følger det, der omtales som bogens "analytiske midterakse" (p. 13), nemlig en mere omfattende analyse af tv-serierne *24* (Surnow & Cochran 2011-2010) og *Lost* (Lieber, Abrams & Lindelof 2004-2010) med fokus på deres spillignende egenskaber. Dette omfatter bl.a. *24's* fokus på transport og tempo, og *Lost's* omfattende og gådefulde fortælleunivers, som modtageren ifølge Bo Kampmann Walther må løse på samme måde,

som man ellers ville løse et adventurespil. I bogens afsluttende kapitel perspektiverer han disse analyser med en mere generel diskussion af computerspillet som analyseramme og som et lødigt medieprodukt på linje med film og bøger.

Bogens styrke er Bo Kampmann Walthers store begejstring for de tekster, han analyserer, og hans brede kendskab til de mediesammenhænge, de indgår i. Det kommer til udtryk i hans underholdende genfortællinger og i hans evne til at fremhæve og beskrive de særlige elementer ved de enkelte titler, der gør dem værd at se. På den måde kan bogen læses som en kvalificeret udlægning af en række højprofilerede og relevante spil-, film- og tv-titler i tiden, som også meget fint fremhæver nogle af de egenskaber ved film og tv-serier, der rent faktisk kan sammenlignes med spil.

Bogens svaghed er til gengæld forfatterens inkonsistente begrebsbrug. Det kommer dels til udtryk i en omfattende og til tider umotiveret brug af referencer til teoretikere og teoretiske begreber, som flere steder ikke følges til dørs. Det er for eksempel ikke helt indlysende, hvilken relevans Shannons statistisk forankrede informationsbegreb (p. 22-23) har for hans spilbegreb og for de efterfølgende analyser. Mest påfaldende bliver svagheden dog i forbindelse med hans nøgleargument, der som sagt kredser om "spillificeringen" eller "ludificeringen" af den moderne populærkultur. Det drejer sig dels om forståelse af spillificeringen som en egentlig historisk nyudvikling og dels om spillificeringens konkrete status i forhold til de titler, der inddrages.

Hvad det historiske perspektiv angår, argumenteres der i det indledende kapitel for, at mediebilledet har bevæget sig over i en konvergens 2.0, der er karakteriseret ved deltagelseskultur, ludificering og transmedialitet (kap. 1). Men der redegøres ingen steder for, hvordan denne udvikling kan påvises historisk og empirisk, og hvordan og i hvilket omfang den adskiller sig så fundamentalt fra det gængse konvergensbegreb, at det giver mening at tilføje betegnelsen 2.0. Argumentet om, at vi oplever en egentlig ludificering af mediebilledet underbygges heller ikke i de enkelte analyser, hvor valget af de konkrete cases samt læsningen af dem ikke rigtig tjener til at belyse, om der er tale om en nyt fænomen eller en ny læsemåde, udviklet af Bo Kampmann Walther. Dels gøres det ikke klart, hvorfor de konkrete cases er valgt: Er de for eksempel særligt repræsentative og i så fald hvordan? Desuden foretages der ikke nogen historisk perspektivering, der kan være med til at sandsynliggøre at de forhold, Bo Kampmann Walther observerer i de enkelte tekster, adskiller sig markant fra tidligere tekster. Er tv-serien *24* i kraft af sit fokus på transport og tempo for eksempel mere "spillificeret" end historiske fortilfælde som for eksempel tv-serien *Flygtningen* (Huggins 1963-1967) Og inviterer *Lost* i kraft af sit gådefulde univers i højere grad til "løsning fremfor læsning" end den klassiske krimi, hvor læseren netop også kombinerer informationer med henblik på at gennemskue skjulte sammenhænge? Jeg skal ikke udelukke, at det er tilfældet, men eftersom det ikke påvises eller sandsynliggøres i nogen af bogens kapitler, forbliver det en påstand, man er nødt til bare at godtage.

Hvad angår spillificeringens konkrete status i forhold til de inddragede titler, så forbliver det uklart, hvordan man helt konkret skal forstå "ludificering" i forhold til de analyserede

titler. Bo Kampmann Walther fastslår ganske vist, at "spil ikke er film og film ikke er spil (p. 70) og antyder på den baggrund, at sammenhængen er af en mere metaforisk eller æstetik karakter. Men når han siden fastslår, at "24 er mere et spil end en fortælling", hvordan skal det så helt konkret tolkes? Bo Kampmann Walther synes både at referere til den visuelle æstetik (split screens i 24), handlingskategorier og opbygning (transport i 24, tidstruktur i *Lost*) og enkelte steder også til producenternes inspirationskilder som for eksempel Lindelofs fascination af *Myst* (Cyan 1993) (p. 148), men karakteren af og forskellen på disse analytiske niveauer ekspliciteres ikke, og flere af analyserne synes at skifte mellem dem uden nogen videre systematik. Af den grund er man ved bogens slutning stadig usikker på, hvad det helt konkret er, der skal forstås ved ludificering og lucidografi.

Bo Kampmann Walther beskriver sine kernemodtagere som "studerende fra medievidenskab, dansk og litteraturvidenskab" (p. 14) samt "lærerstuderende og de mange mennesker, der har med unge og unges medievaner at gøre" (ibid.). Jeg vil dog nok være forsigtig med at introducere den til mine studerende som et systematisk videnskabeligt værk, dels på grund af den vildtvoksende og forvirrende begrebsbrug, og dels på grund af fraværet af egentlig empirisk underbygning af bogens hovedargument. Til gengæld er den som debatindlæg betragtet en både underholdende og inspirerende introduktion til en række højprofilerede titler og underholdningsbrands i tiden.

Anne Mette Thorhauge

Lektor, Ph.d.

Institut for medier, erkendelse og formidling

Københavns Universitet

annemette@thorhauge.dk