

Computerspillets interaktive dramaturgi

Af Ole Ertløv Hansen

Computerspillets interaktive dramaturgi er ofte blevet italesat og beskrevet som en mere eller mindre direkte overførsel og operationalisering af en række klassiske narratologier. Det er derfor ikke overraskende, at begreber som digital storytelling og interaktiv storytelling har vundet stor udbredelse (jf. Hageböling 2004, s. 1) og i mange tilfælde ikke skelnes fra interaktiv dramaturgi. Jeg vil i artiklen her ligeledes tage udgangspunkt i en narratologi, nærmere bestemt David Bordwells kognitive tværmediale teori om fortællen. Specielt vil hans syuzhet-begreb (Bordwell 1990) danne udgangspunkt for min stillen skarpt på det komplekse samspil mellem spillets *AI* (kunstige intelligens) og spillerens performance.

Dramaturgi, storytelling og game design

Når narratologi er blevet operationaliseret i forhold til computerspil, har formålet altid været at forsøge at skabe designmæssige rammer for at udvikle og skabe historier til og i computerspil. Samtidig har bestemte dele af narratologien været mere fremtrædende end andre. Specielt har eventyranalysemodellerne udviklet fra Propps morfologi stået i høj kurs, og de står i dag som nærmest kanoniserede. Bøger som Joseph Campbells *The Hero With a Thousand Faces* (Campbell 1949), og Christopher Voglers genskrivning heraf, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* (Vogler 1992), kan findes refereret direkte eller genfindes som tydelig inspiration i næsten en hvilken som helst bog om interaktiv storytelling eller game design. Computerspillets game design, som på mange måder svarer til fx filmens manuskriptskrivning, kan for nuværende udspaltes i to hovedtendenser: Den tendens, der taler for at udvikle spilverdenen og dets narrativer, før man udvikler andet og den tendens, der taler for først at udvikle spilmekanikkerne og derefter skrive et narrativ rundt om disse. Hos nogle game designere som fx Richard Rouse III (Rouse 2005) ligestilles de to metoder, hvorimod andre som fx Tracy Fullerton et.al (Fullerton et.al 2004) og Salen & Zimmerman (Salen & Zimmerman 2004) argumenterer for, at udgangspunktet bør være spillets mekanikker og regelstrukturer. Andre igen, fx Carolyn Handler Miller (Miller 2004), argumenterer for, at man primært skal fokusere på fortællingen. Det, der dog grundlæggende undrer, er, at begge traditioner i bund og grund udelukkende arbejder med det interaktive narrativ enten i relation til netværks- eller forgreningsstrukturer eller i forhold til skabelonagtige modeller for karakterbygning. Man kunne i stedet arbejde med det interaktive narrativ som et komplekst samspil mellem spillets *AI* og spillerens performance og dermed arbejde med spillets fundamentale ontologiske rekursivitet.¹

Paradokset er, at man til trods for et detaljeret og nuanceret syn på interaktive strukturer (fx Ryan 2001) og karakterbygning (fx Freeman 2004) til stadighed arbejder med et meget unuanceret syn på forholdet mellem strukturen, karakteren og så brugeren eller spilleren. Det forekommer mig, at der er en manglende inddragelse af den indsigt, at spillets fortællen bygger på nogle mediespecifikke træk, der bunder i den dynamiske interaktive relation

mellem spil og spiller. Netop derfor bliver beskrivelser af game design ofte fastholdt i den kunstige skelnen mellem spilmekanikker (regler, regelsystemer og problemløsning), og spilhistorie (narrativ udvikling, konflikt og karakterrelationer). Der er altså brug for at inddrage en narratologi, der – som del af sit teoretiske ståsted – har en mere dynamisk forståelse af forholdet mellem struktur og bruger, og dermed i sin helhed kan anspore til en dramaturgi, der forholder sig til computerspillet som en helhed og ikke som noget, der er enten primært spil eller primært fortælling.

David Bordwells nytænkning af narratologien

Som nævnt vil jeg i artiklen her tage udgangspunkt i filmteoretikeren David Bordwells kognitive tværmediale teori om fortællen. For at det overhovedet giver mening at bruge Bordwell som grundlag for en dramaturgi for computerspil, må man først og fremmest fremhæve den tværmedialitet, som Bordwells narratologi er åben over for (Bordwell 1990, s.50). Forskellige medier betjener sig af samme relation mellem de narratologiske begreber stil, syuzhet og fabula, som han bruger, men det betyder ikke, at stil, syuzhet og fabula dækker over de samme karakteristika på tværs af medierne. Det er derfor altafgørende, at man gør sig klart, hvad stil, syuzhet og fabula dækker over i relation til det specifikke medie, man arbejder med.

Bordwells udgangspunkt er formalismen (nærmere bestemt den russiske), men han bliver ikke derved. Idet han ikke er blind for, at det narrative har sin læser/tilskuer, og at denne er en væsentlig brik i en forklaring på narration, skaber han sin egen syntese af formalistisk narratologi og konstruktivistisk psykologi (jf. Bordwell 1990, p.30-33).

Den konstruktivistiske psykologi bidrager med en forståelse af, hvordan vi i kraft af vores mentale og fysiologiske apparatur møder fx filmen eller computerspillet. At den anvendte psykologiske teori er konstruktivistisk betyder, at den anser perception og kognition som målstyrede processer, der konstrueres på baggrund af overvejende førbevidste inferensprocesser. Konstruktionen foregår simultant ad to veje: »bottom up« (fra aktuelle sansestimuli til helheder) og »top down« (formodninger og forventninger, som er baseret på tidligere erfaringer). Sagt med andre ord betyder det, at vi sanser en række elementer, hvorudfra vi konstruerer en helhed, som efterfølgende giver en bestemt mening for os (»bottom up«). Men det betyder også, at disse helheder kan foregribe nye konstruktioner (»top down«). Det er fx derfor, at vi så nemt overser stavfejl – vi foregriber i en bestemt sammenhæng ganske enkelt ordbilledet.²

Denne række af tidligere erfaringer kan, ifølge teorien, inddeles i et sæt af skemaer, som er mere eller mindre baseret på hhv. »bottom up« og »top down« inferensprocesser. Bordwell anvender tre skematyper: prototyper, skabeloner og procedurer. *Prototyper* kan ses som en række basiskoncepter (at skelne fugle fra mennesker). *Skabeloner* kan ses som en række mønstre eller forme, som kan håndtere prototypernes sammenhænge og kausale relationer, og de optræder som en slags forståelsesnormer, der appliceres på det perciperede. De er med til at skabe forventninger til kommende perceptioner og udfylde huller, hvor perceptionsinformationen er mangelfuld. Bordwell argumenterer for, at det kanoniske historieformat³ er en

sådan skabelon. Han mener dermed, at det således er en medfødt betingelse, at vi narrativt organiserer perceptioner på en bestemt måde. De *procedurale skemaer* er de skemaer, der holder styr på brugen af prototype- og skabelonskemaer. Det er det skema, der be- eller afkræfter de andre skemaers berettigelse i den kontinuerlige hypotesedannelse og inferensproces. For at beskrive, hvordan dette skema opererer, dvs. hvordan et perciperet element tilkendes et prototypeskema eller indpasses i en skabelon, foretager Bordwell sin første delsyntese af de to teoretiske retninger. Bordwell ekspliciterer ikke, at der er tale om en syntese, men som det fremgår af det følgende, så er det, hvad man må betegne det som. Fra de russiske formalister, nærmere bestemt Thomashevsky⁴, henter han en beskrivelse af, hvordan de enkelte elementer i narrativet kan tilskrives forskellige motivationsgrundlag for deres tilstedeværelse, og denne analytiske systematisering indskriver han herefter i den filmseende tilskuer. Han flytter det så at sige ind i hovedet på tilskueren, hvor det bliver en af de centrale mentale processer, der er på spil i tilskuerens oplevelse af narrativer. De bliver, på samme måde som det kanoniske historieformat, gjort til medfødte betingelser⁵. På denne måde smelter begreber fra en formteori sammen med psykologiske grundbeskrivelser i en ny syntetiseret helhed. De motivationskategorier, der er tale om, er hhv. den kompositionelle, den realistiske, den transtekstuelle og den kunstneriske. De tre sidste kategorier er de nemmeste at forstå og forklare (også for Bordwell). Realistiske og transtekstuelle motiveringer baserer sig på: »en mand af den type gør sådan og sådan«; »i et miljø af denne art er der dit og dat«; »i en film af denne art (genre) forekommer eller sker den slags«. Den kunstneriske motivationskategori træder til med et: »og hvis det ikke lige er derfor, elementet er med, så er det nok fordi, filmen vil være kunst.« Selvom det ikke fremgår klart af Bordwells udlægning, ligger det lige for, at de tre motivationskategorier er knyttet til den del af det mentale skemaarbejde, der hører ind under det, Bordwell kalder formodninger, inferenser og hukommelse. Altså de mentale operationer, man må antage, er fundamentet for prototype- og skabelonskemaer. Den kompositionelle motivationskategori må derimod være tættere knyttet til den del af det mentale arbejde, som Bordwell kalder hypoteser. Hypoteser ses således som fundamentet for de procedurale skemaer. At et element er kompositionelt motiveret må jo bygge på, at vi har en hypotese om, hvad der er – eller måtte blive – essentielt for narrativet. Og når tilskueren løbende reviderer sine hypoteser, må det antages, at det er essensen af de enkelte elementer, der revideres. Og netop her – i koblingen mellem de tilstedeværende elementer i narrativet og tilskuerens mentale bearbejdning heraf – ligger Bordwells største fornyelse af narratologien. Bordwell flytter så at sige fokus fra fortælling til fortællen, dvs fra at være noget færdigt, urørligt og gribeligt, til at være en dynamisk proces eller procedure, hvor hypoteser hersker på alle niveauer.

For at skabe en model for denne proces og for dermed at kunne pege på, hvordan specifikke film udløser den, griber Bordwell så igen tilbage til de russiske formalister. Herfra henter han den allerede nævnte distinktion mellem stil, syuzhet og fabula. I Bordwells version bliver narration til den måde hvorpå – eller proces hvormed – stil og syuzhet spiller sammen med det formål at guide tilskuerens konstruktion af fabula. Fabula er for Bordwell derfor en rent mental konstruktion. Syuzhet er udtryk for den konkrete præsentation af fabulabegi-

venhedernes orden, og stilen er den mediespecifikke form, i hvilken præsentationen kommer til udtryk. Syuzhet er derfor udtryk for en bestemt form at præsentere fabula i, mens stil er udtryk for en bestemt form at konkretisere syuzhet-elementerne i. Fabula og syuzhet er derfor ikke mediespecifikke; det er stilen derimod. Den form, som syuzhet antager, er for Bordwell udtryk for en række taktikker og strategier for den guidede tur, som tilskueren skal på.

Syuzhets narrative strategier er, overordnet set, syuzhets taktikker. Strategierne er indbefattet af begreberne selvbevidsthed, distribution af viden og kommunikativ villighed. At fortællingen anvender en selvbevidst strategi vil sige, at fortællingen spiller på sin viden om sig selv som fortælling og dermed som noget fremstillet. Denne strategi kommer hyppigt til udtryk i form af grader af indlevelsmæssig distance fra tilskuerens side. Eller sagt på en anden måde: hvorvidt tilskueren har sin opmærksomhed rettet mod det, der fortælles, eller måden, det fortælles på. Denne strategi har visse ligheder med den kommunikative villighed, som fortællingen kan lægge for dagen. En fortælling kan mere eller mindre villigt dele adgangen til den viden, der indeholdes i fortællingen, og dermed virke mere eller mindre åben og dermed mere eller mindre tillidsvækkende eller troværdig. Vidensdistributionen kan i forlængelse heraf forstås som en strategi, der opererer på to niveauer: For det første som et spil op imod (eller som et spil med) tilskuerens viden om det præsenterede, og for det andet som den måde hvorpå (og med hvilken psykologisk dybde) information er til rådighed for hhv. aktører og tilskuer. Med andre ord: hvem ved hvad på hvilket tidspunkt. Disse strategier bygger som nævnt på nogle taktikker. De to grundlæggende taktikker benævner Bordwell forhaling og redundans. *Forhaling* bygger på, at syuzhet ikke præsenterer hele fabula, men netop udelader elementer, hvilket også kan betegnes huller (*gaps*). Det er disse huller, der kan indgå i et spil med tilskuerens forventningsdannelse og hypotesearbejde i dannelsen af fabula. Huller kan spænde mellem at være fremhævede eller skjulte (dvs. om der gøres opmærksom på, at information er udeladt eller ej), fokuserede eller diffuse (dvs. hvorvidt der gøres opmærksom på en bestemt informationsmangel) og permanente eller temporære (dvs. hvorvidt informationsmanglen forbliver uforløst eller ej). Dermed kan syuzhet spænde over alt fra nysgerrighed til overraskelse. *Redundans* er på den anden side en taktik, der fremhæver bestemte informationer gennem gentagelse – ikke nødvendigvis ord- eller billedrette gengivelser, men typisk gennem at »sige det samme på forskellig måde«.

Bordwell har således en omfattende og klar fremstilling af de relationer, der eksisterer mellem syuzhet og fabula. Anderledes forholder det sig med de relationer, der eksisterer mellem stil og syuzhet og stil og fabula. Stilen er langt hen ad vejen at betragte som et vehikel for syuzhet. Stilen er på en måde transparent – vi »ser« indholdet og ikke formen. Og hvis stilen får selvstændig status, bliver det i kraft af kunstneriske motivationer. Stilsystemet er i mange henseender temmelig stedmoderligt behandlet af Bordwell, hvilket kan virke overraskende, idet stilen jo var udpeget som værende udtryk for det mediespecifikke ved værket.

Vil man bruge Bordwells narratologi dramaturgisk, skal man være opmærksom på, at narratologien er bygget op omkring de tre systemer stil, syuzhet og fabula. Det er dog ikke sådan, at det altid er konstruktionen af fabula, der kan udpeges til at være det, der giver

værket mening – hvor mening her forstås på den måde, at det er det, der udfordrer os under værkets oplevelse. Der er således værker, der udfordrer os på fabulaniveau: hvad er historien, og hvorfor er historien? Der er også værker, der udfordrer os på syuzhetniveau: hvad er konstruktionsprincippet, og hvorfor er det konstrueret på denne måde? Og sidst er der værker, der udfordrer os på stilniveau: hvilke fremstillingselementer er der anvendt, og hvorfor er værket fremstillet på denne måde (excess⁶ eller rytmik)? På alle tre niveauer er der tale om et spil mellem værket og tilskuerens kropslige og mentale arkitektur (hypoteser, inferenser, motivationer, skemaer osv.).

Stil, syuzhet og fabula i et interaktivt medie

Som jeg indledningsvist skrev, er det nødvendigt at gøre sig klart, hvad specielt stil og syuzhet dækker over i relation til det specifikke medie, man beskæftiger sig med. Jeg vil ikke her gå i dybden med en diskussion af de stilistiske elementer, der kan identificeres i computerspil, men kort referere til Peter Barkentin (Barkentin 2005), der – på baggrund af inspiration fra filmteorien – opregner følgende overordnede elementer: »Lyssætning, Figurudformning, Bevægelse og position, Kunstig intelligens, Spillerens optræden eller medvirken (performance), Rum, Scenografi (decór), Action-Border-Control (ABC) modellen, Rekvissitter, Farve, Kameraføring, -vinkel og -position, Lyd« (Barkentin 2005, s.172-173). Flere af Barkentins elementer har en direkte pendant i film, andre har paralleller til filmiske stilelementer omend med andre forudsætninger (fx kameraføring og position, der kan bestemmes af player performance), mens andre kun findes inden for interaktive værker som fx computerspil (fx kunstig intelligens og ABC modellen⁷). Alt i alt udgør elementerne den værktøjskasse, som syuzhet kan betjene sig af i computerspil.

Syuzhet er af Bordwell selv udpeget som filmens dramaturgiske proces, dens struktur eller mønster (Bordwell 1990, s.50). Inden for computerspil benævnes spillets struktur eller mønster også *gameplay*. Forståelsen af *gameplay* er stort set altid forbundet med begrebet interaktivitet og ideen om, at spilleren præsenteres for et mønster af valg. Spørgsmålet bliver derfor, om det er muligt at forbinde syuzhet med interaktivitet og et mønster af valg. Det ser umiddelbart ud til, at det er muligt at sammenstille aktivitet og et mønster af valg med de strategier og taktikker, hvormed syuzhet udfordrer den kognitive operation af skemaer og motivationer. Men aktivitet og interaktivitet er jo ikke det samme. Tilskueren udfører mentale aktiviteter i relation til begivenhedsmønstre, og spilleren udfører »interaktiviteter« i relation til begivenhedsskabeloner. Retrospektivt kan en række udfyldte begivenhedsskabeloner siges at forme et begivenhedsmønster – når man har tegnet skabelonen op og fjerner den, kan man se mønstret. Men tilnærmelsen af begreberne syuzhet og *gameplay* stopper ikke ved denne konstatering af deres forskellighed, for så forskellige er de heller ikke. Træder man et skridt tilbage og betragter de kognitive operationer bag de to processer, kan man hævde, at processen med at udføre interaktiviteter i relation til begivenhedsskabeloner, er helt analog til de mentale operationer, der begrunder beskrivelsen af vores perceptionsapparat som funderet på en vedvarende »bottom up« – »top down« proces. Begge processer bygger på hypotesedannelse og -afprøvning i forbindelse med en række prototyper, skabeloner og procedurer.

Men hvis der ikke på et abstrakt kognitivt plan kan skelnes en forskel, hvad er så forskellen? Det er blevet fremført, at en helt fundamental forskel på computerspil – eller for den sags skyld interaktive fiktioner – og film er den, at filmen fortsætter sin fortælling uafhængigt af tilskueren, hvorimod computerspillet er helt afhængigt af spilleren⁸. Med Bordwell ved hånden kan man pege på, at filmens fortælling er fuldt så afhængig af tilskuerens aktive bearbejdning af stil, syuzhet og fabula, som computerspillet er afhængig af spillerens aktive tilgang til gameplay. Og det, man ydermere kan pege på, er, at det er i syuzhet, man finder ledetrådene for den fortsatte aktivitet. Man kan derfor sige, at det, der gør fx film og computerspil forskelligt, er, at de karakteristika, der kendetegner strategier og taktikker for syuzhet i film, er nogle andre end de strategier og taktikker, der kendetegner syuzhet (gameplay) i computerspil. Lidt mere abstrakt kan man sige, at syuzhet i computerspil arbejder på en bevidst manifestation af det mentale hypotese- og inferensarbejde. Altså hvor syuzhet i film har som mål at få tilskueren til at udføre en bestemt række mentale aktiviteter, har syuzhet i computerspil også som mål at få spilleren til at udføre nogle bestemte synlige aktiviteter⁹. Syuzhet i computerspil er derfor ikke et fast mønster, som tilskueren kan have en dynamisk relation til, men er i sig selv dynamisk i samspil med spilleren. Det er så her, det er brugbart at vende tilbage til kategorierne *AI* («artificial intelligence» eller kunstig intelligens) og *player performance*.

AI er udtryk for spillets måde eller evne til at reagere på spillerens handlinger (Rouse III 2005, p.152). Det enkelte spils AI er naturligvis programmeret til at starte med bestemte parameterværdier, men er samtidig baseret på en række dynamiske variable knyttet til en række kybernetiske systemer. AI er således i stand til at aflæse, hvordan spilleren klarer sig og justere sin opsætning i relation hertil. På denne måde er det muligt at give de enkelte udfordringer i spillet en vis dynamik (Salen og Zimmerman 2004, p.222f). *Player performance* knytter an til performancebegrebets dobbelte betydning af både bedrift og fremstilling. Spillerens performance omfatter, udover bemestring af kernelementer (såsom bevægelse, taktisk overblik, logik og kommunikation alt efter spiltype) også nonfunktionelle elementer, såsom udsmykning og konstruktion af miljø og avatar. Syuzhet er udtryk for det dramaturgiske mønster, dvs. det mønster, som spilleren præsenteres for de enkelte udfordringer i. Men det er også et udtryk for en bestemt måde at lære spillere at klare sig i spillet på. Det næste oplagte skridt er at se på, hvordan strategier og taktikker kommer til udtryk i computerspil, men lad mig først se kort på de mere grundlæggende skemaer og motivationer.

Computerspil trækker på en lang række af de samme prototype- og skabelonskemaer, som gør sig gældende for andre medier. Endvidere har de fleste spillere i kraft af hukommelse, formodninger og inferenser en række skabelonskemaer, der underbygges af realistiske og transtekstuelle motivationer. Disse skemaer er især funderet på mentale – men også på motoriske – relationer og kausaliteter. Skemaerne kan inddeles i tre hovedkategorier: action-skabeloner (dominante i skyde-, køre- og kampspil), problemløsningsskabeloner (dominante i eventyrspil) og ressourceallokeringskabeloner (dominante i strategispil). Action-skabeloner drejer sig om at kunne beherske gameplay og interface, problemløsningsskabeloner drejer sig om at gennemskue kausalitet og logik, og sidst drejer ressourceallokeringskabeloner sig om

at udrede og anvende »ideologiske« grundforudsætninger. De tre fremtrædende kategorier er blevet fremhævet som egentlige dramaturgiske grundgenrer (fx Pias 2004). De kompositionelle motivationer, som er knyttet til hypoteser i relation til de procedurale skemaer, forholder sig således i høj grad til de nævnte hovedkategorier.

Bordwell udlagde syuzhets strategier som selvbevidsthed, distribution af viden og kommunikativ villighed. I computerspil kommer selvbevidstheden til udtryk i de dele, hvor spillet gør opmærksom på sig selv som et spil, der skal spilles, dvs. et gameplay, der skal håndteres af spillerens performance. I mange spil sker det i begyndelsen af spillet, hvor der optræder træningsbaner (»Tutorial«, »Base Camp« eller lignende), hvor spillet direkte tiltaler spilleren og peger på sammenhængen mellem spillerens fysiske interface og spillets udfoldelse, men det kan også optræde som en integreret del af selve starten på spillet. Kommunikation mellem og bevidstheden om relationen mellem spil og spiller er derfor en ekspliciteret del af computerspillenes dramaturgi.

Distribution af viden i computerspil er i single player versioner baseret på en simpel fordeling mellem den viden, som »besiddes« af AI og den viden, som spilleren besidder. Der er derfor sjældent tale om filmiske »suspense«-oplevelser (forventningsoplevelser) i forbindelse med computerspil, derimod en høj grad af »surprise«-oplevelser¹⁰ (overraskelsesoplevelser). En del computerspil anvender dog forventningsoplevelser i forbindelse med forskellige former for »monster generators«, hvor en monstergenerator er et interaktivt element, der, hvis det aktiveres, udløser en momentan udfordring i spillerens umiddelbare nærhed.¹¹ Forventning og overraskelse indgår i den forbindelse i spillerens spil på forskellige niveauer: Spilleren bevæger sig rundt i spillet med sin avatar, og pludselig dukker der en modstander op ved det næste hjørne (surprise), eller spilleren bevæger sin avatar rundt i spillet, opdager monstergeneratoren og interagerer med den forberedt på, at noget vil ske (suspense). Interaktionen med monstergeneratoren er altså et spørgsmål om, at spilleren har erfaret, at der kommer en bestemt type reaktion fra spillets side, når han foretager en specifik handling i forhold til et specifikt interaktivt indholdselement (fx fjendtlige maskingeværer i *Medal of Honor – Frontline*), og det er således netop med forventning om ekstra modstand, at spilleren giver sig i kast med interaktionen. I de tilfælde spiller spilleren dermed direkte mod spillets AI, og det giver en spil-dramaturgisk suspense.

Den kommunikative villighed er et væsentligt aspekt i computerspil. Det kommunikative i forhold til viden i computerspil er bundet op på relationer i »The Action-Border-Control model«. Det drejer sig her om, hvordan spillet udpeger – eller lader spilleren opdage – delelementer i udfordringerne eller delelementer i udforskningen af spillet. Denne kommunikative udpegning kan som »border« elementer foregå mere eller mindre eksplicit; fx en anderledes tekstur, en lysende »knap«, en pludselig lyd eller en pegende pil. Spillet kan også for en kort bemærkning spærre for interaktivitetsmuligheden og vise spilleren en introducerende sekvens om den nye udfordring. Det kommunikative element kan også optræde ved, at »control«-delen manifesterer sig og gør opmærksom på nye muligheder for handling eller videregiver nye mål. Det interessante ved computerspils kommunikerbarhed er, at den nogle gange kan vælges af spilleren selv, idet det nogle gange er muligt løbende at fremkalde en

menu over de opgaver, der skal løses på den pågældende bane. »Hemmelige rum«¹² er på den anden side den typiske betegnelse for spilelementer, som er baseret på en meget lille grad af kommunikerbarhed fra spillers side. Huller eller »gaps« i computerspil kan derfor sjældent udfyldes i kraft af mentalt arbejde, men skal oftest udforskes gennem fysisk interaktion.

Syuzhets taktikker kan, som beskrevet, koges ned til hhv. forhaling i form af huller (gaps) og redundans. Da der i computerspil – i modsætning til i fortællingen hvor der er tale om at levere information i relation til et narrativ – er tale om at levere information i relation til, hvordan man håndterer gameplay, optræder forhaling eller huller som en bestemt sortering af, hvilke dele af de meget komplekse udfordringer, spillet præsenterer på hvilket tidspunkt. Hullerne er således aldrig af permanent karakter. Det typiske er, at det er i de tidlige dele af et spil, at dele af udfordringerne er udeladt. I spillet *Medal of Honor – Frontline* er det fx forholdsvist nemt at holde sig i live i den første del af spillet: AI eller programmet er justeret således, at det tager hensyn til, at spilleren i det hele taget skal kunne beherske bevægelse og interface, og beherskelsen bliver således den første udfordring, som spilleren møder i modsætning til senere, hvor spilleren også skal »skjule sig for fjendens kugler« – fjenden rammer nemlig typisk meget dårligt i begyndelsen af spillet. I den allerførste bane går der ligeledes lang tid, før man møder egentlige bevægelige fjender, der skal skydes på. Og på samme måde som fjendernes antal og »kompetence« øges løbende, så øges også det udbud af mulige våben, man kan benytte som spiller.

Redundans optræder i computerspil på flere niveauer, og er et grundlæggende træk ved computerspil. På et implicit niveau kan man pege på, at spil er bygget op omkring en bemestringsproces – en opøvelse af bestemte procedurer knyttet til bestemte udfordringer. Derfor er det også udbredt at spillene indeholder en »save game« funktion, der til enhver tid kan gemme spillet på det aktuelle sted eller ved specifikke delmål. På et mere eksplicit niveau kommunikerer »control« og »border« typisk på redundant vis information i relation til de forskellige udfordringer. I *Medal of Honor – Frontline* påtager man sig i »control area« fx opgaven at sprænge en bestemt lokalitet i luften, og når man så i »action area« kommer frem til lokaliteten, optræder der et »border«-element i form af et blinkende rødt kvadrat der, hvor sprængladningen skal placeres.

Selvfortællingens manifestation – computerspillets fabula

Et sidste blik kan nu rettes mod fabula, og hvilken betydning den har i relation til computerspil. Ovenfor hævdede jeg, at syuzhet i computerspil arbejder på en manifestation af det mentale hypotese- og inferensarbejde, og jeg vil nu tilføje, at den viser sig delvist gennem spillerens performance.

Fabula udfolder sig i relation til forskellige mentale operationer. Hvis man skulle pege på et kanonisk format må det næsten blive: hvordan jeg løser/løste udfordringen. Udfordringen kan i dette tilfælde godt være et narrativ i klassisk forstand. Men fabula kan også være centreret om en anden form for selviscenesættelse; selviscenesættelse er her forstået som det at udfolde sin performance. Her bliver omdrejningspunktet, hvordan jeg løser den udfordring, som jeg får af AI, på den mest perfekte, effektive eller stilfulde måde. Det fører spillet ind

i en række oplevelsesdimensioner, der strækker sig fra den egoistiske iagttagelse af, at man udfylder sine egne succeskriterier til, at man lader succeskriterierne indtræde i et samspil med andre spillere i form af tvekampe, holdkampe eller rollelege.

Fabula er således spillerens selvfortælling knyttet til væren i spillet. Men i modsætning til den fabula, der optræder som resultat af filmens fortælling, er computerspillets fabula ikke rent mental, men afgiver en manifestation i form af spillerens performance. Og et spil som *Medal of Honor – Frontline* understøtter ligefrem spillerens mulighed for at have konkrete »landmarks« i sin fabula i kraft af medaljetildelinger, der markerer niveauet for de enkelte performances.

Konklusion

I den indledende del af denne artikel postulerede jeg, at store dele af den eksisterende litteratur om computerspillets interaktive dramaturgi var forankret i traditionelle narratologiske iagttagelser og dermed også alt for fokuseret på den »tekstlige« konstruktion. Udsagnet er et paradoks al den stund, at computerspil – som »tekst« betragtet – principielt set er u håndgribelig og kun tager form, idet spilleren interagerer med de bagvedliggende algoritmer. Som alternativ foreslår jeg derfor med denne artikel, at det vil være langt mere hensigtsmæssigt at applicere en narratologi, der som udgangspunkt inkluderer et dynamisk syn på samspillet mellem »tekst« og tilskuer/spiller. Her er David Bordwells kognitive narratologi et oplagt teoretisk fundament, både fordi han som udgangspunkt betragter fortællingen som noget, der pågår i spillet mellem »tekst« og tilskuer, men også fordi han som en grundantagelse ser sin teori som tværmedial. Hvis man derfor genskriver Bordwells narratologi i en kontekst af computerspil, kan man formulere de elementer, der udgør hhv. computerspillets stil, syuzhet og fabula. Syuzhet, som er den dramaturgiske del af Bordwells teori, kan tjene som den direkte parallel til spillets gameplay, fordi computerspillets dramaturgi i høj grad er baseret på spillets bevidsthed om sig selv som spil og om sin spiller. Det handler her om, hvordan spillet villigt kommunikerer om de fleste udfordringer og om, hvordan spilleren ikke kan udfylde udeladelser eller huller gennem mentalt arbejde, men kun gennem eksplorativ interaktion med en høj grad af redundans. I kraft af computerspils ontologiske rekursivitet, manifesterer fabula i computerspil sig samtidigt ikke kun som mental konstruktion, men som egentlige markeringer i spillet.

Denne artikel har primært været en teoretisk udlægning af en applikation af Bordwells kognitive narratologi på computerspil, men vil forholdsvis nemt kunne perspektiveres til en egentlig operationel dramaturgi for spiludviklere, og jeg håber, at nogen vil tage udfordringen op.

Litteratur

Barkentin, P.: »Stil i computerspil – Mise-en-scène i analysen af computerspil« In Walther, B.K. & Jessen, C. (red.): *Spillets Verden – en antologi om computerspil*, Danmarks Pædagogiske Universitets forlag, København 2005

- Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London 1990
- Campbell, J.: *The Hero With a Thousand Faces*, New York: Bollingen 1949
- Freeman, D.: *Creating Emotion in Games*, New Riders, Indianapolis 2004
- Fullerton, T., Swain, C. & Hoffman, S.: *Game Design Workshop*, cmpBooks, San Francisco 2004
- Gade, A.: *Hjerneprocesser, Kognition og neurovidenskab*, Frydenlund, København 1997
- Gregory, R.L.: *Eye and Brain*, Weidenfeld and Nicolson, London 1977 (1966)
- Grodal, T.: *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and cognition*, Clarendon Press, Oxford 1997
- Grodal, T.: »Fortællingens frie spil«, In KOSMORAMA nr.224, vinter 1999
- Hageböiling, H.(ed.): *Interactive Dramaturgies: New Approaches in Multimedia Content and Design*, Springer 2004
- Hansen, O.E.: »Mediebrugeren – en opgave for kognitionsforskningen« In Jantzen & Thellefsen (ed.) *Videnskabelig begrebsdannelse*, Aalborg Universitetsforlag, Aalborg 2006
- Miller, C.H.: *Digital Storytelling – a creator's guide to interactive entertainment*, Focal Press, Burlington 2004
- Pias, C.: »Action, Adventure, Desire« In Hageböiling, H.(ed.): *Interactive Dramaturgies: New Approaches in Multimedia Content and Design*, Springer 2004
- Qvortrup, L.: »Det gode digitale kunstværk« In Engholm & Klastrup (ed.): *Digitale verdener*, Gyldendal, 2004
- Rouse III, R.: *Game Design: Theory & Practice* (2.ed), Wordware Publishing, Plano 2005
- Ryan, M-L.: *Narrative as Virtual Reality*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 2001
- Salen, K. & Zimmerman, E.: *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge & London 2004
- Schepelern, P.: *Den fortællende film*, Munksgaard, København 1972
- Tolkien, J.R.R.: *Træ og blade*, Baltzer & Co, Roskilde 1998
- Vogler, Christopher: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, Studio City, CA.: Michael Wiese Productions, 1992
- Walther, B.K.: *Laterna Magica – På sporet af en digital æstetik*, Syddansk Universitetsforlag, Odense 2003

Spil

Medal of Honor – Frontline, EA Games 2002.

Noter

- 1 Ontologisk rekursivitet er et begreb udviklet af Bo Kampmann Walther (jf. Qvortrup 2004). Begrebet indrammer den iagttagelse, at interaktive digitale værker kun *er* i kraft af, at de forandres (interageres med) og herunder forandrer sin bruger. Walther har (i Walther 2003) en udførlig diskussion af denne grundlagsbetingelse for det digitale værk.

- 2 For en uddybende forklaring se Gade 1997, p.182f. Om konstruktivistisk psykologi se endvidere Gregory 1977.
- 3 En generel forståelse af det kanoniske historieformat består af: »introduction of setting and characters – explanation of state of affairs – complicating action – ensuing events – outcome – ending« (Bordwell 1990, p.35).
- 4 Bordwell refererer kun i en note til Thomashevsky, måske fordi denne ikke taler om motivationer som mentale begreber. I Schepeletern 1972 findes en mere »traditionel« udlægning af Thomashevsky's begreber.
- 5 Dele af den kognitive narratologi som fx den antagelse, der kommer til udtryk her, kan umiddelbart virke kontroversiel i en kulturhistorisk kontekst. Jeg går i denne artikel ikke yderligere i dybden med den diskussion, men en kort redegørelse for den kognitive teori kan findes i Hansen 2006.
- 6 Excessbegrebet dækker de elementer, der er perceptuelt fremtrædende uden at være del af hverken det narrative eller det stilistiske mønster (Bordwell 1990, p.53).
- 7 ABC-modellen kan kort forklares således: A er »action area«, det virtuelle rum, og C er »control area«, det simulerede kontrolpanel, der kan omslutte A. B er de elementer af C, der optræder i A, fx sigtetegne i skydespil og markering af interaktionsmuligheder.
- 8 Se fx Jesper Juul: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- 9 I denne skelnen er ikke medtaget, at begge typer af aktiviteter kan medføre emotionelle autonome psykofysiske aktiviteter. Emotionelle aspekter kan naturligvis yderligere være funktionelle i forhold til fremtidige handlinger og processer (se fx Grodal 1997 og Grodal 1999)
- 10 For en diskussion af forskellen på »suspense« og »surprise« i film og spil se Grodal (1999)
- 11 »Monster generator« er en fagterm fra disciplinen *gamedesign*. »Monster« henviser ikke til konkrete monstre i spillet, men derimod til automatisk genererede modstandere i al almindelighed, som ofte er fjendtlige soldater el. lign.
- 12 Også »Monster Generators« kan optræde med en meget lav grad af kommunikerbarhed.

Ole Ertløv Hansen (f. 1965): Lektor, ph.d., Aalborg Universitet, Institut for Kommunikation. Uddannet som cand. mag. i Filmvidenskab 1997 og Ph.d. i Interaktive digitale medier 2004. Har siden 2000 forsket og undervist i computerspil og digital æstetik. Leder af det NordForsk finansierede forskernetværk Nordic Game Research Network www.ngrn.dk 2007-2010.