

Om denne opgave

Nærværende opgave er resultatet af en samarbejdsproces i en gruppe, bestående af fire personer med en meget bred faglig baggrund (arkitektur, biologi, design og psykologi).

Opgaven omfatter en analyse af meningsdannelse i et medie (konkretiseret ved computerspils mediet), perspektiveret ved udvalgte teori-optikker : et narrativt, filmteoretisk perspektiv samt et semiotisk, filmteoretisk perspektiv.

Vores fokus er således indplaceret et sted mellem teori og metode, og formentlig overvejende lagt på et meta-niveau. Det er imidlertid vanskeligt på en entydig måde at indplacere emnet rent fokus- og abstraktionsmæssigt. Vi søger udfra teoretiske perspektiver at sammensætte et begrebsapparat, som *måske / måske ikke* kan anvendes til at analysere computerspil. Herunder indgår der altså nogle metodiske diskussioner omkring en operationalisering af teorien. Dette er imidlertid ikke identisk med et egentligt metodefokus, der ville centrere mere om udviklingen af en generelt anvendelig metode. Samtidig er der tale om en form for validitetsvurdering i relation til teori-optikkens anvendelse indenfor et område den ikke er udviklet til - nemlig til anvendelse indenfor analyse af computerspil. Således inddrages elementer af et empirisk fokus, idet man står overfor analyse af et nyt medie hvor der endnu ikke foreligger nogen egentlig teoridannelse.

På trods af de begrænsninger på opgaven som vi definerer i forordet kan man derfor sige at vores opgave på mange måder er blevet meget bred, fordi vi behandler nogle store og komplekse emner såsom semiotik, narrativitet, interaktivitet og identifikation, tid, rum osv.

Dette har imidlertid været en særdeles spændende og meget lærerig proces at udarbejde nærværende opgave. Men samtidigt har kompleksiteten af de behandlede områder også resulteret i at vi har fået en mere ydmyg og respektfyldt holdning til disse områder. Man kan således måske sige at nærværende opgave deler egenskaber med mediet som vi har analyseret - nemlig en grad af hyperkompleksitet .

FORORD	2
<u>Problemfelt</u>	3
<u>Indledning</u>	4
<u>Computeren som medie</u>	5
<u>Computerspil som medie</u>	5
TEORETIKERE	7
<u>Argumentation for valg af teoretikere</u>	7
<u>David Bordwell</u>	8
<u>Konstruktionen af den filmiske narration ifølge Bordwell</u>	8
<u>Hvad påvirker ifølge Bordwell individets skabelse af mening i en tekst</u>	9
<u>Modtagerforudsætninger</u>	11
<u>Udfyldning af de tomme pladser</u>	11
<u>Sjettets strategier</u>	12
<u>Christain Metz</u>	13
<u>Psykoemiotikken</u>	14
<u>Identifikation og voyeurisme</u>	14
<u>Hvordan og hvorfor inddrager vi Metz` receptionsteori</u>	16
<u>Signifiant og signifié</u>	16
<u>Stilbegrebet</u>	17
VALG AF COMPUTERSPILE TIL ANALYSE	17
<u>Kategorier/ genrer indenfor computerspil</u>	18
<u>Outcast</u>	19
ANALYSE	19
<u>Beskrivelse af spillet Outcast</u>	19
<u>Spillets rammefortælling</u>	20
<u>Resumé af rammefortælling</u>	21
<u>Beboerne i parallelverdenne</u>	22
<u>Cutter</u>	23
<u>Interaktion i spillet</u>	23
<u>Narrativet</u>	24
<u>Berettermodellen</u>	24
<u>Analyse af filmiske og narrative elementer i introduktionsvideoen</u>	25
<u>Narrativitet i spillet</u>	27
<u>Konstruktionen af fabulas i Outcast</u>	28
<u>Tomme pladser</u>	29
<u>Spil og tematik</u>	31
<u>Stil</u>	31
<u>Stiltræk i Outcast</u>	32
<u>Narrativitet versus interaktivitet</u>	33
<u>Rum</u>	34
<u>En rumtypologi</u>	35
<u>Tid</u>	37
<u>Identifikation</u>	39
DISKUSSION	41
<u>Vores analyseapparat</u>	41
<u>Forholdet mellem spillet og historien</u>	42
<u>Identifikation</u>	42
<u>Opgaver</u>	43
<u>Dialogen</u>	43
<u>Universet</u>	43
<u>Tid og rum</u>	44

<i>Film og historien i Outcast</i>	44
<i>Spillet som aktivitet</i>	45
<i>Gameplay</i>	45
<i>Interaktivitet</i>	46
<i>Teoretisk baserede slutninger på personlige erfaringer med Outcast</i>	46
<i>KONKLUSION</i>	47

LITTERATURLISTE

Forord

En sen aften begyndte vi at tale om computerspil. Vi fandt hurtigt ud af, at vi i gruppen havde forskellige erfaringer med computerspil. Erfaringerne spændte fra dyb fascination og indlevelse til undren og total fremmedgørelse. Flere af os havde tidligere uden held spillet et computerspil, ofte med det resultat at vi var blevet skræmt af miljøet og gåderne. Andre af os var vilde med computerspil og kunne snildt rive et par dage ud af kalenderen til at fuldføre et spil. Disse meget modstridende oplevelser med computerspil skabte en lyst til at lære mere om spillets univers. Det undrede os, hvad det var der gjorde, at nogle af os ikke kunne leve sig ind i - eller forstå et spil. Dette ledte over i diskussion om, hvordan individet fortolker og hvordan mening skabes.

Mennesket fortolker altid. Hvad enten vi bevæger os i trafikken, ser tv, læser avis, er sammen med andre - eller spiller computerspil.

Man fortolker som regel for at finde en mening og for at have noget at orientere sig ud fra. Det meste af vores tolkningsvirksomhed er dog vanemæssig eller sker automatisk, som en rutinemæssig slutningsproces, der ubevidst styrer vore handlinger (Møller 1995, s.1). Vi tænker f.eks. ikke over, hvad der sker når vi åbner computeren, den åbnes uden at vi reflekterer videre over det. Når man taler om film, computerspil eller skrevne tekster er der forskellige opfattelser af hvordan meningen skabes. Nogle mener at man får skabt en mening ud fra konstruktionen af en fortælling, andre mener at mening eller betydning skabes ved at afkode tegn, som man kender og forbinder med en mening og andre igen mener noget helt tredje. Hvordan mening konstrueres skal også ses i lyset af at forskellige medier lægger op til forskellige typer af afkodning. Det vil sige at forskellige medier som f.eks. computerspil, film og litteratur kræver noget forskelligt af sine modtagere - og dette påvirker den mening, modtageren uddrager. Denne lidt løse interesse for konstruktion af mening samlede os fire studerende om nærværende opgave.

Problemfelt

Vi har valgt at lave en analyse af et computerspil. I analysen har vi forsøgt at skabe en perspektivering ved at anvende optikker fra forskellige teoretiske retninger, som beskæftiger sig med, hvordan en modtager skaber mening i en tekst. Der eksisterer ikke en egentlig samlet teoridannelse indenfor computerspil. (Juul 1998, s. 15) Dette har bevirket at man ved analyse af computerspil har anvendt teori fra andre fagområder (Jessen 1999, s.1). Hvilket selvfølgelig er forbundet med problemer, fordi teorierne ofte ikke er i stand til at indfange de træk, som netop gør et computerspillet til et spil og ikke en tekst eller andet. Det skal nævnes at der arbejdes ivrigt på at udarbejde en teori til at se på spillene med - i stedet for fortsat at prøve at forstå dem igennem teorier tilhørende andre og ganske givet anderledes genrer (Frasca 1999 s. 2).

Vi har imidlertid valgt at lave en analyse som vi perspektiverer med teorier, som ikke er blevet udviklet med spil for øje. Vores teoretiske perspektiv består af et narrativt, filmteoretisk perspektiv samt et semiotisk, filmteoretisk perspektiv. På trods af at de valgte teorier ikke er udviklet til analyse af spil, synes vi de kan bidrage til nogle interessante perspektiver på computerspil. Formålet med vores opgave er således heller ikke at indfange alle vigtige aspekter omkring spillets natur. Vi ønsker at koncentrere os om udvalgte tematikker, som vi finder centrale for at skabe en forståelse for et spil og den valgte teori.

Opgaven består af tre dele og er bygget op på følgende måde:

- En teoretisk gennemgang af de teorier og begreber vi vil undersøge i forhold til spillene.
- En analyse af et udvalgt computerspil.
- En diskussion af analysens resultat i relation til den anvendte teoretiske optik.

I forbindelse med computerspil er der mange interessante diskussioner, vi ikke vil komme ind på. Vi vil blandt andet ikke beskæftige os med, hvilke sociale og kulturelle grunde der kan ligge til grund for at folk spiller. Vi vil heller ikke beskæftige os med programsiden af spillet. Vores analyse vil derimod være centreret omkring spillets mere tydelige tegn. Hvad angår vor teoretiske ramme, har vi også foretaget en række afgrænsninger for at skabe et koncist problemfelt. Vi inddrager således ikke generelle teorier om spil eller litteraturteori. De nævnte emneområder er centrale for vores problemfelt, men det har ikke været muligt inden for rammerne af opgaven at inddrage dem.

Indledning

Ifølge flere teoretikere er det "antropocentriske" samfund, hvor mennesket er i centrum, ved at blive afløst af et "polycentrisk" samfund med flere centre og udgangspunkter. Mennesket er nu ikke længere i centrum, og der er ikke længere nogen ydre eller indre uafhængig enkeltinstans, der styrer det senmoderne samfund. Samfundet er blevet en selvorganiserende organisme, bestående af mindre, selvorganiserede og organiserende systemer - det hyperkomplekse samfund (Qvortrup 2000, s. 50-57,76-78). Udviklingen mod et hyperkomplekst samfund sker parallelt med at teknologien udvikler sig. Samfundet påvirker udviklingen af teknologi og udviklingen af teknologi påvirker samfundet. Der er, som vi ser det, et dialektisk¹ forhold mellem teknologi og samfund - mellem individ og samfund - og for den sags skyld mellem teknologi og individ. Individets interaktionsmønstre, organisatoriske og sociale forhold ændrer sig i et samspil med de nye teknologiske muligheder og udviklingen går hurtigt. Der kommer konstant nye tekniske tiltag, som blandt andet muliggør nye interaktionsmåder og kommunikationsformer mellem mennesker. Men hvis de teknologiske tiltag ikke passer til individets levevis, får de ofte en ringe indflydelse på dets livsformer. Dette stiller krav til individet og teknologien. Nogle vil mene, at samfundet er blevet så kompliceret at mennesket kun kan håndtere kompleksiteten ved anvendelse af "intellektuel teknologi". (Bell iflg Qvortrup 2000, s. 206) Et af formålene eller en af udfordringerne for IT er altså at kunne håndtere den nye kompleksitet gennem at reducere den eller systematisere den. Et kendetegn ved informationsteknologierne er netop, at de ikke bruges til at bearbejde naturlige objekter, men derimod menneskeskabte symboler - eller, sagt på en anden måde, så manipulerer informationsteknologierne kognitive, interaktive og organisatoriske processer. (Qvortrup 2000, s. 207).

¹ "...teknologien som en størrelse, der bliver formet af sociale og kulturelle praksiser og som selv virker tilbage på disse praksiser, hvor relationen mellem teknologi og kultur således må begribes som en gensidig påvirkningsrelation mellem én social praksis og en anden, ligesom teknologien må forstås som ikke alene en materiel størrelse, men også en social og symbolsk størrelse - ladet med samfundsmæssig og kulturel betydning." (Jensen 1994 s. 6)

Computeren som medie

Computeren er et medie igennem hvilket brugeren - bevidst eller ubevidst - kommunikerer med programmøren. Denne kommunikation sker gennem tegn, og tegnteorien - semiotikken² - er derfor en oplagt metode at anvende i forbindelse med en analyse af computeren (Qvortrup 2000, s.209, Shneiderman 1998, p207). Et vigtigt træk ved de computerbaserede tegn og deres funktion er, at de ikke er knyttet til noget virkeligt, men låner betydning fra hverdagens tegn, hvilket gør computersemiotikken til en særlig afdeling af den generelle semiotik (Qvortrup 2000, s. 210). Computeren har udviklet sig fra at være en avanceret kontormaskine til at være en universel eller multisemantisk maskine, som kan behandle symboler fra forskellige (lydbaserede, billedbaserede, tekstlige, matematiske) semantiske områder (Finnemann iflg. Qvortrup 2000, s. 214). Computeren er en slags videreudvikling af de traditionelle medier og er samtidigt adgangsmedie til det globale netværk af informationer, som kan siges at være den teknologiske virkeliggørelse af det polycentriske, globale samfund (Qvortrup 2000, s. 52). Indenfor computermediet er der specielt et medie, som skiller sig ud - bl.a. som følge af dets popularitet og den mulige effekt det kan have på brugerne. Computermedierede spil er således det væsentligste anvendelsesområde for hjemmecomputere, specielt hvis man taler om den yngre generation. Computerspil er et godt eksempel på at teknologien muliggør nye tekniske finesser, men individet stiller samtidigt krav til spillets meningsindhold og udtryk.

Computerspil som medie

Computerspil har stor betydning - ikke mindst økonomisk - og industrien har derfor fungeret som motor for dele af udviklingen af hele computerindustrien. Spillene har også betydning som følge af unges store anvendelse af mediet (Grodal 1998, s. 250). Dette gælder især unge af hankøn. Brugen af spil kan blandt andet forstås i lyset af at unge mennesker har et stort behov for selvudfoldelse. Spillene kan være med til at tilfredstille disse behov.

² semiotik er læren om tegn eller snarere læren om hvordan tegn får mening eller betydning. Det er en teoretisk retning, som fortolker de mindste byggeklodser i en tekst og derfra forsøger at trække konklusioner om tekstens helhed ud fra de analyserede mindste dele. Det centrale begreb inden for semiotik er altså tegn. Et tegn er den mindste meningsbærende enhed i en tekst. Et tegn kan f.eks. være et ord eller et meningsbærende element i billeder og lyd. (Østby 1997 s. 57-9)

Selvudfoldelse og selvstyret omverdenskontrol er centrale alment menneskelige behov, men den aktive spilleprægede udfoldelse spiller en særlig rolle for ungdommen. (Grodal 1998, s. 250). Spillene er som sagt meget populære og der findes et hav af fællesskaber på nettet, hvor det er muligt at diskutere og udveksle erfaringer om spillene. Spillene har i takt med og i samspil med computeren udviklet sig meget. Teknisk set er spillene blevet mere og mere nuancerede og raffinerede. Computerspil er et medie som er forskelligt fra andre medier. Det skyldes bl.a. at computerspil, i modsætning til de fleste former for medier, er interaktive og reagerer på direkte input fra brugeren. Det vil sige at et spil ikke kun skal ses som et medie med et symbolsk indhold, men også som en aktivitet der rummer en spiloplevelse, idet spil forudsætter en motorisk-symbolsk interaktion mellem spiller og spil. Spil har også, i det mindste overfladisk betragtet, egenskaber svarer til traditionelle narrative medieformers. Mange spil kan f. eks kategoriseres i de samme genrer som bøger og film/video. Film- og fjernsyns-genren defineres traditionelt ved hjælp af et sæt af tekstuelle nøglekarakteristikker som f.eks: karakterer, ikonografi, settings og handling. Disse nøglekarakteristikker kan ligeledes relativt let overføres til spil. Når man går dybere ned i en karakteristik af spil, bliver det dog mere kompliceret. Spil har ligesom bøger, film og fjernsyn som oftest en start, en midte og en slutning. Hvad der sker mellem start og slutning er derimod meget forskelligt. I film og fjernsyn er produktionerne nærmest "selvkørende", hvor karaktererne nærmest driver det narrative fremad. Spil er derimod designet til forlænget og gentaget spil og er ofte uden en væsentlig narrativ afslutning. Ligeledes er spil oftest ikke lineært bygget op som en fortælling. Dog ser man undertiden at spil opdeles i en række underspil, som skal gennemføres for at fuldføre og afslutte fortællingen. Endvidere ser man også i kraft af et spils interaktive element, at det narrative element i spil får en række frihedsgrader - eksempelvis at karaktererne har mange liv i modsætning til en karakter i et traditionelt medie (Frasca 1998, s.3). I flere computerspil er der ofte et rendyrket narrativt element - nemlig den introducerende video, hvor spilleren gøres bekendt med de regler og roller der findes og bliver indsat i spiluniverset (Finn 2000, s. 3). I kraft af at der er lighedspunkter mellem spil og litteratur, har der været mange analyser, som via tekstteori analyserer spil. Der er flere teoretikere, som - med udgangspunkt i spillenes universer - er skeptiske overfor sammenstillingen. En dansk forsker i computerspil (Juul 1999, <http://www.jesperjuul.dk>) ser store problemer ved sammenstillingen. " .. *That computer games and narratives are very different phenomena and, as a consequence, any combination of the two, like in*

"interactive fiction", or "interactive storytelling" faces enormous problems." Vi har ikke behov for at gå videre med denne diskussion, som efterhånden har kørt i mange år i computerspilkredse. Relationen mellem spil og fortælling synes vi er interessant, men ønsker ikke at indskrive os i den ene eller anden lejr af diskussionen, idet vi blot vil tage højde for de forskellige perspektiver i vores opgave.

Teoretikere

Argumentation for valg af teoretikere

Vi har som allerede nævnt valgt at anvende perspektiver fra filmteorien til vores analysen af et computerspil.

Vi mener at dette valg er interessant, da filmen ligesom computerspillet er en visuel genre, der benytter sig af levende billeder. Det er da heller ikke tilfældigt, at mange computerspil trækker meget bevidst på traditioner og stiltræk fra 'den klassiske film'. Dette kommer vi nærmere ind på senere i opgaven.

Vi benytter et narrativt filmteoretisk perspektiv, repræsenteret ved David Bordwell. Dette supplerer vi med et semiotisk filmteoretisk perspektiv, repræsenteret ved Christian Metz. Der er flere grunde til at valget netop faldt på disse teoretikere. De beskæftiger sig begge med hvordan en modtager skaber mening i en tekst, men deres udgangspunkter er, som det vil fremgå i de følgende afsnit, meget forskellige. Og vi mener at de på hver deres måde vil være med til at skabe en relevant forståelse og diskussion af spillet.

Anvendelse af en semiotisk teori skal ses i sammenhæng med at et computerspil i princippet er et mikro-univers af tegn. På trods af at computerspil i modsætning til film er interaktive og derfor snarere må defineres som proces end som et produkt. De kan imidlertid stadig opfattes som tegn- og betydningssystemer og derfor gøres til genstand for en semiotisk analyse (Jensen 1994 s. 71-72).

Vi vil her kort redegøre for de to teoretikere hver for sig og for hvordan vi vil bruge dem i forhold til hinanden.

David Bordwell

David Bordwell er en amerikansk filmteoretiker. Han er inspireret af blandt andet russisk formalisme og den kognitivistiske perceptionsteori³. (Bordwell 1985, s. 30).

Kognitivistisk perceptionsteori er af den opfattelse, at der eksisterer nogle fastlagte strukturer i den enkeltes hjerne, som har en afgørende indflydelse på hvordan individet opfatter eller reciperer⁴ sin omverden. Retningen beskæftiger sig ikke meget med emotionel erkendelse eller, mere præcist, hvordan følelser påvirker vores opfattelse af en fortælling eller handling.

Bordwell har beskæftiget sig med samspillet mellem modtageren af en tekst og teksten⁵. Det vil sige at han har forsket i, hvordan mennesket skaber mening eller betydning i en tekst ud fra tekstens narrative struktur. En af hans grundantagelser er at individet er aktiv skaber af mening.

Konstruktionen af den filmiske narration ifølge Bordwell

David Bordwell argumenterer for at udgangspunktet for reception i film og en skreven tekst er den samme og han opererer her med begreberne fabula, sujet og stil i forbindelse med modtagerens afkodning. Disse tre begreber er nøgleord for at beskrive den proces modtageren gennemgår i konstruktionen af den filmiske narration.

- *Fabula* - den sammenhængende fortælling.
- *Sujet* - rækkefølgen af informationer og narrative begivenheder.
- *Stil* - er filmens systematiske brug af "tekniske udtryksmidler" (cineal device) (Kosmorama nr. 223 1999, s. 30)

³ Perceptionsbegrebet beskriver subjektets oplevelser af virkeligheden, af tekster, af egne fantasier og andre former for indre oplevelser dvs oplevelser af alle former for genstande i forskellige typer af virkelighedsdimensioner. (Højbjerg 1998, s. 17).

⁴ Begrebet reception benyttes om modtagerens oplevelse af den foreliggende tekst og er ikke så "bredt" som begrebet perception

⁵ Når vi i det følgende referer til en tekst dækker begrebet over en roman, film, dialog og computerspil. (Højbjerg 1998: s. 18)

Som udgangspunkt vil modtageren altid prøve at få så mange tekstsegmenter som muligt til at falde på plads i en meningsdimension dvs. fabulakonstruktionen.

Modtageren konstruerer fortællingens logik gennem rækkefølgen af de informationer han får (sujet), og dette aflæses gennem stilen, hvorigennem modtageren får informationer. Individet gennemgår altså en proces i to led for at kunne skabe fabulakonstruktionen.

Man kan sige, at sujettet legemliggør den dramaturgiske proces, mens stilen teknisk set legemliggør filmen.(Bordwell 1985, s. 50)

For at kunne danne denne fabulakonstruktion må teksten læses som en bestemt slags tekst, og modtagerens type- og genremæssige bestemmelse vil dirigere receptionen. Derudover taler Bordwell om kohærensprincippet i dannelsen af fabulakonstruktionen. Der er altså nødt til at være et sammenhængende sujet for at modtageren kan danne en fabula. Fortællingens eller fabulakonstruktionens segmenter er derfor ofte kædet sammen på en sådan måde, at den fremstår kausalt både i tid og rum. Er fortællingen inkohærent, vil modtageren blive forvirret over de usammenhængende begivenheder og derved vil reception af fortællingen ”mislykkes”.

Hvad påvirker ifølge Bordwell individets skabelse af mening i en tekst.

For at kunne skabe en sammenhængende fortælling gør modtageren ifølge Bordwell brug af skemata. Skemata er grundlæggende kognitive redskaber som modtageren gør brug af i sin perception i det daglige liv. Skemata er nogle kategorier, som mennesket har i hjernen og som hjælper individet til at guide dets erkendelse. Der findes mange slags skemata både visuelle og sproglige. Skematateorien er blevet udviklet for at indfange, hvad det er individet bringer med ind i perceptionsprocessen i form af foreksempel forventninger, viden og tidligere erfaringer. Den slutningsproces, som sker ved brug af skemata kaldes "top-down". En top down slutningsproces vil sige, at modtageren slutter sig til noget på baggrund af tidligere viden, som er blevet struktureret i et skema i hjernen. En slutningsproces, som udelukkende er styret af stimuli, altså påvirkninger udefra kaldes "bottom-up" processering. Begge slutningsprocesser anvendes, når man ser film. Den måde man f.eks. via øjet afkoder en farve på, sker via en "bottom-up" slutning. En "top-down" slutning anvendes, hvis man for eksempel ser en person, som ligner én man kender. (Bordwell 1985, s. 31)

Begge slutningsprocesser bruger modtageren til at konstruere helhed i receptionen. Det er dermed de redskaber modtageren anvender til at etablere sin narrative forståelse af fortællingen.

Ifølge Bordwell er der to grundlæggende skemata. Den ene del er prototype og standard, den anden del er de procedurelle - de metodiske skemata. Prototyper identificerer personer, handlinger og motiver. (Højbjerg 1998, s.31). Dette skemata bruges altså til at etablere et helhedsindtryk af tekstens signaler eller indhold for at modtageren kan danne sig et indtryk af, hvem de implicerede i fortællingen er, deres status overfor hinanden samt deres motiver og handlinger i fortælleforløbet.

Modtageren bruger så standardskemata til at konstruere den sammenhængende fortællings årsagssammenhæng i tid og rum. De forskellige narrative begivenheder indpasses i dette skemata således at teksten kausalitetsforhold i tid og rum fremstår kohærent for modtageren. Ved denne proces søger modtageren at indpasse sine oplevelser af en films forskellige begivenhedsrækker (sujet) ind i en model, der følger de klassiske narrative principper. Den narrative standard ser således ud:

Etablering af sted og fiktive personer > *mål(projekt)* > *handling* > *resultat* > *slutning* (Højbjerg 1998, s.31)

De procedurelle skemata bruger modtageren, hvis det ikke er muligt at placere sammenhængene i filmens fortælling via prototype- og standard skemata. Modtageren må altså bruge andre metodiske tilgange til forståelse af tekstens struktur nemlig de procedurelle skemata. Denne tilgang beror i højere grad på antagelser og hypoteser fra modtagerens side.

Grunden til at modtageren må benytte sig af de procedurelle skemata er, at denne præsenteres for ikke logiske narrative begivenheder (sujet) i den allerede dannede fabula konstruktion. Modtageren forsøger altså at finde ud af, hvad meningen med de forskellige sujetbegivenheder er, og prøver at begrunde deres motivation i forhold til det allerede forståede (fabula). (Højbjerg 1998, s.31)

David Bordwell tager altså udgangspunkt i at reception overvejende er en kognitiv proces og tekstens mening dannes i samspillet mellem tekst og modtager.

Modtagerforudsætninger

Foruden brugen af skemata har modtagerforudsætninger også en stor indflydelse på, hvilken konstruktion af fabula modtageren vil lave. Herunder arbejder Bordwell med tre forhold der gør sig gældende.

Perceptuelle kapaciteter dvs. modtagerens evne til at afkode levende billeder og tekst gennem "top-down" og "bottom-up" processeringer.

Tidligere viden og erfaringer dvs. modtagerens evne til at bruge sine tidligere erfaringer i receptionen af film.

Strukturen og materialet af filmen dvs. modtagerens evne til at arrangere filmens handlinger og tidsforløb i en sammenhæng. (Bordwell 1985, s. 33)

Til de ovenstående punkter, som Bordwell nævner, mener vi også de følgende punkter hører med, fordi de også påvirker modtagerens opfattelse af en film.

- Sproglige kompetencer - dvs. modtagerens evne til at afkode levende billeder.
- Kulturelle og personlighedsdefinerede præferencer. Disse hænger sammen med modtagerens forskelligartede psykiske dispositioner og deres kulturelle baggrund.
- Konteksten har stor betydning for afkodningen. Modtageren er tvunget til at vælge en kontekst som ramme for indholdsudfyldningen af teksten og det er klart at jo større forskel mellem modtagers og afsenders kontekst er, jo vanskeligere er modtagers rolle. Hvis man f.eks. skildrer et kendt miljø (kontekst) skabes der identifikationsmuligheder og modtageren har let ved at genkende den skildrede kontekst.

Disse forhold giver selvfølgelig anledning til forskellige slags receptioner.

Udfyldning af de tomme pladser

I enhver tekst er der såkaldte tomme pladser⁶, som modtageren er nødt til at tolke for at få en mening i teksten. En tekst kan altså ses som en tom kæde af udtryk, som modtageren er nødt til at skabe indhold

⁶ en tom plads defineres som en ikke-ekspliciteret ubestemt relation mellem to tekstdele- en ubestemthed som åbner et spillerum for modtagerens slutnings- og fortolkningsarbejde (Højbjerg 1998 p 60)

i. Indholdet skabes ud fra en aflæsning af koder og konventioner. Folk der benytter forskellige koder eller præmisser når de læser en tekst, vil læse teksten forskelligt. (Højbjerg 1998, s.61)

Modtageren gennemgår, ifølge Bordwell, to operationer ved udfyldningen af tomme pladser. Dels er der tale om selve afkodningen, dels om den inferens (slutningsarbejde) modtageren foretager. Udfyldningen af de tomme pladser er altså en aktiv proces fra modtagerens side.

De tomme pladser udfyldes ved slutninger udfra modtagerens erfaringsunivers med henblik på at skabe en meningsfuld sammenhæng i teksten og den verden, den beskriver. De tomme pladser forekommer, hvor modtageren ser brud, sammenstød eller uforenelighed. Snakker to personer om at mødes med x, og der pludselig klippes til at de står foran en dør og ringer på, vil modtageren ikke være i tvivl om slutningsarbejdet.

Man kan også bevidst anvende 'tomme pladser', hvis man ønsker at lægge en dobbeltsidighed ind i fortællingen eller ønsker, at læseren skal drage sin egen slutning. Det kan for eksempel tænkes, at afsenderen ikke har en entydig holdning til et emne og derfor ikke ønsker at lægge spor ud, som kan præge udfyldningen af den tomme plads.

Sujettets strategier

På trods af at de tomme pladser udfyldes via modtagerens erfaringsunivers, kan man lægge nogle spor ud for at dirigere modtagerens reception. Disse spor kalder Bordwell sujettets strategier og ved hjælp af disse kan man mere eller mindre styre modtagerens konstruktion af fabulaen. Ved at tale om disse strategier markerer Bordwell klart, at konstruktionen af fabula samt udfyldningen af tomme pladser ikke udelukkende er op til modtagerens frie fortolkning.

Modtageren kan altså styres i en retning, som man som filmskaber kan benytte sig af. Dette perspektiv giver et indtryk af, at Bordwell ikke bare ser en tekst som et tomt hylster, hvor modtageren kan tolke frit udfra eget erfaringsunivers.

Receptionen forgår som et samspil mellem den aktive modtager og de bevidste valgte strategier, der ligger til grunde for den tekstuelle ramme. Helt overordnet afhænger en reception af en film, ifølge Bordwell, af følgende forhold: *modtagerens perceptuelle kapaciteter, modtageres narrative forståelse og filmmaterialets struktur.*

De følgende strategier kan bruges til at guide modtagerens reception. De er delt op i tre dele: distribution af viden, selvbevidsthed, og kommunikerbarhed. (Bordwell 1985, s.57)

- *Distribution af viden* hænger sammen med de genreforventninger en modtager har. En sådan forventning vil en modtager altid have inden denne konfronteres med en given tekst. Tilskueren ved at visse ting vil ske i filmen, fordi disse hører med til genren. Distributionen af viden drejer sig også om, hvor megen viden de fiktive personer i filmen har, sammenlignet med modtageren. I nogle genrer vil vidensdistributionen ofte hænge sammen med hovedpersonens viden, men i mange gyserfilm vil modtageren ofte have fået viden om sammenhænge, som er ukendte for hovedpersonen.
- *Selvbevidsthed* er et spørgsmål om, i hvilken grad modtageren distancerer eller indlever sig i fortællingen. Ved at have et usynligt formsprog manipulerer man tilskueren og kan derved forme dennes indlevelse i teksten således at fabulakonstruktionen gøres lettere. Det vil sige at modtageren "ubemærket" konstruerer fabula gennem sujtets "usynlighed".(Bordwell 1985, s. 54) Hvis man derimod ønsker at modtageren skal distanceres fra fortællingens indhold, skal man bevidstliggøre mediets manipulerende formsprog. Der er her tale om metagenren, hvor mediet kommenterer sig selv og derved hele tiden bryder virkelighedsillusionen. Denne effekt bruges af Godard og andre avantgardister, hvor mediet i sig selv kommer i centrum frem for fortællingens indhold. Hermed brydes illusionen om at det er en film, som man ser (Højbjerg 1998, s.39).
- Filmens måde at meddele informationer - rækkefølgen og dybden i den viden, der fremlægges - karakteriseres som sujtets kommunikerbarhed. (Højbjerg 1998, s.39). Termen er tiltænkt en klassisk Hollywood produktion, hvor synsvinklen er central. F.eks kan en James Bond film være åben i sin kommunikerbarhed, idet seeren ved mere om hvad der vil ske end helten. Heltens begrænsede viden og modtagerens viden skaber suspense hos seeren.

Christian Metz

Metz (1931-93) var en fransk filmteoretiker. Han betragtes som værende grundlægger af filmsemiotikken, samt at have lagt fundamentet til den moderne filmteori. Metz trækker på den

klassiske filmteori, hvor omdrejningspunktet er *filmen som kunst*. I hans arbejde bliver dette til *filmen som sprog* og han udvikler sin teori, den førnævnte filmsemiotik. Dette arbejde kulminerer i 1974 med hans afhandling "Langage et cinéma"(Højbjerg 1998).

Psykosemiotikken

I 1970'erne var, ud over semiotikken, de psykoanalytiske teorier fremherskende i filmforskningen og Metz søger at forene disse to retninger i det, der går under betegnelsen Metz' *psykosemiotiske filmteori* eller blot *psykosemiotik*. Hans teorier tager derfor en drejning i disse år.

Hvor han hidtil havde bygget sit arbejde på lingvistikken og den almene semiotik, inddrager han nu Sigmund Freuds psykoanalyse som teori.

Psykosemiotikken kobler altså den semiotiske filmanalyse med den psykoanalytiske forståelse af modtageren, som er indskrevet i teksten. Dermed flytter Metz opmærksomheden fra udsagnets niveau (den cinematografiske signifié) til udsigelsesniveauet (den cinematografiske signifiant).

Metz koncentrerer sig nu om de almene og emotionelt baserede forhold ved filmoplevelsen. Han sammenligner det at se (fiktion)s-film med at dagdrømme (Vi ved godt, når vi dagdrømmer, at det ikke er virkelighed, men vi lever os ind i det alligevel)(Højbjerg 1998, Metz 1982, Olsson 1981).

Metz stiller sig kritisk overfor at skelne imellem filmens *signifiant* (udtryk) og *signifié* (indhold) som to forskellige sider af filmen. Da Metz fokuserer på filmen som hele den psykologiske oplevelse og erfaring, som modtageren får er opdelingen meningsløs. Når man taler om filmens signifiant, mener han at man bør tale om både dens signifié og signifiant (Olsson 1981, s. 37).

Den cinematografiske signifiant (filmens samlede udtryk) er jo selvsagt materielt og fysisk fraværende og det er igennem Lacans spejlstadieteori og Freuds psykoanalyse, at Metz finder frem til teorier om modtagerens forhold til dette fravær, som han kalder *den imaginære signifiant* (Metz 1982).

Identifikation og voyeurisme

Metz arbejder med tre begreber fra psykoanalysen, som han mener har afgørende betydning i forhold til modtagerens reception af og motivation for at se filmen: *Identifikation*, *voyeurisme* og *fetichisme*. Vi vil

kort beskrive baggrunden for Metz brug af de to førstnævnte begreber, *identifikation* og *voyeurisme*, men lade *fetichismen* ligge, da vi mener at den i denne sammenhæng kan opfattes som en del af de to andre.

- Hvad angår identifikationen, som bliver et nøgleområde for Metz, fører han begrebet tilbage til en tidlig fase i menneskets psykoseksuelle udvikling, idet han opfatter filmlærredet på samme måde som spejlet beskrives i Lacans spejlstadieteori fra 1936. Teorien handler kort fortalt om, at barnet identificerer sig med sit eget spejlbillede, *andenkroppen*, hvori det ser det selv mangler for at blive en hel, koordineret og sammenhængende krop. Denne identifikation (primæridentifikationen eller uridentifikationen) er et forsøg på at overvinde manglen. Det er ønsket om at være som 'den anden' og der er med denne oprettet en identifikationsmodel, der muliggøre alle senere (sekundære) identifikationer.

Metz mener, at det er denne mekanisme der træder i kraft når man ser en film. At man identificerer sig med kameraet (primær identifikation) eller helten (en sekundær identifikation), fordi man mindes det ideal-jeg, som man blev løsrevet fra i barndommen. Igennem identifikationen iværksættes en jeg-fortabelse, som er central for receptionen.

- Metz betragter filmoplevelsen som en erotiseret oplevelse, fordi han sammenligner tilskueren med en voyeur (vi betragter objekter, der ikke er tilstede og dermed ikke er klar over at de bliver iagttaget). Denne cinematografiske voyeurisme drejer sig først og fremmest om iscenesættelse af afstanden mellem subjekt og objekt, (her er tale om angsten for jeg-fortabelsen, beskrevet ovenfor). Men den handler også om adskillelsen af det imaginære filmiske rum, repræsenteret ved filmlærredet og det reelle rum, biografalen.

Metz får i denne sammenhæng inspiration af en af Freuds urteorier, der handler om spædbarnets overværelse af seksuelt samkvem mellem forældrene. En situation hvor forældrene, ligesom filmens karakterer når man er i biografen, er uvidende om barnets tilstedeværelse og dermed lader det alene som ren voyuer, hvis deltagelse er utænkelig.

Det vækker barnets nysgerrighed efter at vide, hvad det er forældrene har sammen og dette lægger, ifølge Metz, grunden for en af drivkræfterne bag overhovedet at gå i biografen, *perceptionspassionen*, der er hans samlebetegnelse for høre- og synsdriften (Højbjerg 1998, Metz 1982, Olsson 1981).

Hvordan og hvorfor inddrager vi Metz` receptionsteori

Bordwell og andre teoretikere tilhørende den kognitive filmteori kritiserer, ikke overraskende, Metz for at lægge for stor vægt på de ubevidste sider af filmoplevelsen. Vi anser det ikke for vores opgave her at ”vælge parti” og ville i øvrigt også have svært ved dette. Vi inddrager dem begge, idet vi mener at de hver især kan perspektivere interessante ting i vores analyse.

I dette afsnit vil vi redegøre for de konkrete områder i analysen, hvor vi mener at det vil være givende at inddrage Metz. Enten i kraft af begreber specifikke for ham eller for at perspektivere Bordwells teori.

En grundliggende forskel på Metz og Bordwell er, at Metz mener at receptionen af filmbilledet, der jo er en forudsætning for filmoplevelsen, er baseret på oplevelsesforudsætninger, der beskrives som reaktiveringer af tidligere oplevelsesformer. At det er individets egne oplevelser og dettes erfaringsunivers, der danner grundlaget for receptionen. Det er altså minder fra fortiden, der dirigerer receptionen og ikke aktiverede kognitive strukturer, som hos Bordwell.

Ved denne opfattelse bliver det naturligvis svært at tilrettelægge eller lægge spor ud på et kognitivt niveau, fordi modtageren vil opleve filmen gennem identifikation eller regressive overførsler. Derved vil oplevelsen af en tekst variere fra individ til individ, selvom der er selvfølgelig tale om nogle grundliggende arketyperiske overførselsstrukturer.

Signifiant og signifié⁷

En stor del af Metz` receptionsteori beror på selve den fysiske biografoplevelse: billedrammen og dennes lys i forhold til biografens omsluttende mørke, samt modtagerens afstand til lærredet. Selvom disse faktorer ikke i samme grad kan regnes for en given del af oplevelsen når vi taler om computerspil, mener vi at det er meningsfuldt at supplere Bordwell med Metz` syn på filmen, anskuet som det fabula modtageren modtager.

⁷ Vi anvender begrebssparret på følgende måde: Signifiant(udtryk) og signifié(indhold) (Olsson, 1981 s. 37)

Ikke mindst i forbindelse med det indenfor computerspil-genren væsentlige, men ikke særligt klart definerede, begreb: *gameplay*, der handler om spillerens samlede oplevelse af og motivation for at spille spillet, mener vi at Bordwell lader os lidt i stikken ved sin så klare opdeling af fabula, sujet og stil. Til gengæld vil vi her forsøge os med Metz, der jo som nævnt taler om filmens *signifiant* som værende resultatet af både signifié (indhold) og signifiant (udtryk). Altså alt det modtageren modtager. (Højbjerg 1998, Metz 1982, Olsson 1981).

Vi forestiller os ligeledes, at denne tilgang kan tilføre noget i forhold til at se på computerspillet *Outcast* som det eventyr spilleren oplever, i modsætning til de mange mulige eventyr som spillet i sig selv indeholder.

Stilbegrebet

Et andet punkt hvor vi mener at det vil være frugtbart at inddrage Metz, er i forhold til Bordwells stilbegreb. Ifølge Bordwell handler stilen om filmens systematiske brug af tekniske udtryksmidler som klipning, lyd, lys osv. Stilen er altså et element, der påvirker skabelsen af fortællingen. Bordwell taler om at stilen så at sige "fordobler" det der sker i en, forstået således at en mørk gyde og dyster musik vil lede os til at forstå, at der skal ske noget uhyggeligt. Det vil sige at vi forstår fortællingen gennem de stilistiske virkemidler.

Metz derimod bruger ikke begrebet stil, men taler om filmbilledets fundamentale forestillingsfunktion. Det handler om et niveau, der ligger før det betydningsdannende niveau. Det er stemningsskabende og er grunden til, at vi kan blive grebne og opløftede af en film, hvor selve fortællingen er så banal at vi på forhånd gennemskuer pointerne (Højbjerg 1998, s.40). Det er med til at skabe en oplevelse, der ligger ud over fortællingen.

Vi må her tilslutte os Metz, idet vi mener at dette niveau er afgørende i forhold til oplevelsen af en film og altså ikke kun drejer sig om at forstå handlingen. På den baggrund mener vi, at det vil være interessant at se på dets betydning når vi har at gøre med computerspil.

Valg af computerspil til analyse

I forbindelse med valg af computerspil vil vi først se på de forskellige kategorier, som findes indenfor computerspilgenren.

Kategorier/ genrer indenfor computerspil

I "The Art of Computer Game Design" (Crawford 1982, kap.3) inddeler Crawford overordnet computerspil i to brede kategorier: *Skill-and-action games* og *Strategy games*.

Skill-and-action games (S&A-spil) udgør absolut den største del af de eksisterende spil. De er karakteriserede ved at foregå i realtid. Der er lagt vægt på grafik og lyd. De handler om hurtig reaktionsevne og god koordineringsevne. Under denne kategori finder man *maze games* (labyrintspil som f.eks. PACMAN), *Combat games* (spil med en direkte voldelig konfrontation), diverse sport- og racer games, m.fl.

Strategy games er sjældent realtids-spil. De kræver som regel væsentlig længere spilletid end S&A-spil og er derfor ikke at finde som arkade-spil. Vægten er lagt på evnen til at forstå og regne ud. En kategori af denne spilgenre er de såkaldte *Adventure games* og *D&D games*.

Ovenstående kategorisering giver mening i forhold til vores projekt og vi vil derfor læne os op af den, når vi skal vælge vores analyseobjekt.

Vi mener at det er forsvarligt at påstå, at der hvad angår narrativitet⁸ er grundliggende forskel på de to hovedkategorier -S&A-spil og Strategi-spil, idet sidstnævnte kategori må siges generelt at ligge tættere på det, der normalt opfattes som en narrativ genre.

Da vi ønsker at se på de forskellige tematikker i relation til narrativiteten, når denne bliver interaktiv, er det oplagt at vælge et spil, der åbenlyst "trækker på" kvaliteter fra den narrative verden. Det vil f.eks. sige, at det skal indeholde elementer som karakterer, 'locations' og lignende. På denne baggrund mener vi, at den mest oplagte kategori under de såkaldte strategi-spil er adventurespillene. Fra denne kategori har vi valgt et spil der hedder *Outcast*.

⁸ narratologien er den videnskabsgren der beskæftiger sig systematisk med fortællingens struktur og forløb

Outcast

At valget faldt på netop *Outcast* skyldes først og fremmest, at det mere end noget andet spil vi er stødt på læner sig op ad filmens univers. Folkene bag spillet siger selv, at de er store fans af Hollywood "blockbuster" film og har arbejdet bevidst på at give *Outcast* det de kalder 'cinematic quality'. En væsentlig del af den - i øvrigt store - debat om *Outcast* blandt anmeldere og spillere minder da også om diskussionerne om diverse Hollywood-action-produktioner. Nogle roser i høje vendinger *Outcast* for den spændende fortælling, som de mener er medrivende og indeholder 'op til flere lag'. Andre taler nedladende om den trivielle fortælling og den forenklede, Bruce Willis-agtige, helt.

Det er ikke kun film-præget, der har skabt opmærksomhed omkring spillet. Også spillets størrelse er usædvanlig. *Outcast* er i forhold til andre et stort spil. Det vil både sige, at det er beregnet til at vare mange (mellem 40 og 60) timers spilletid og at spillets rum/ univers er stort. Dette er to tæt forbundne faktorer, der leder til rig mulighed for at opbygge et univers og en fortælling, der vil give os noget at arbejde med.

Afslutningsvis bliver *Outcast* i flere tilfælde omtalt som usædvanligt 'åbent og ikke-liniært' idet man kan bevæge sig friere og har flere muligheder end normalt. Det siges at give en 'usædvanlig følelse af frihed og indlevelse'.

Analyse

Beskrivelse af spillet *Outcast*.

Outcast er udviklet af Infogames og Appeal i 1999 og er det første rigtige spil de har produceret sammen. Udviklingen af *Outcast* har taget 3 år, idet der er blevet lagt mange kræfter i: grafikken, interaktionen(interfacet) og universet. En af de særlige finesser som er blevet udviklet til spillet er en teknik, som gør det muligt at styre væsenerne i universet. Hidtil har man kun kunnet lave det således at bevægelige elementer i et spil enten bevægede sig kontinuerligt på den samme måde, eller at et bestemt handlingsmønster blev fremkaldt af at brugeren kom tæt på den bevægelige genstand. Dvs. at denne genstand først begyndte at bevæge sig når der var "behov" for det, altså når brugeren var i nærheden af dette objekt.

I *Outcast* har man arbejdet på at få de bevægelige elementer til at opføre sig autonomt. Dvs. at de på den ene side reagerer på brugerens handlinger, men samtidigt også "lever" deres eget liv. Elementerne bevæger sig rundt det meste af tiden uafhængigt af brugerens handlinger, men uden at gentage et fast bevægelsesmønster. Dette får de enkelte elementer til at virke meget levende og knap så mekaniske.

Spillet har sit eget site på: www.Outcast-thegame.com hvor brugeren og andre interesserede kan læse om spillet, anmeldelser, prisuddelinger m.v. Herunder, som det gælder for mange populære computerspil, har en fanskare lavet deres egne sites, med syndekoder, "walkthroughs", tips osv. Nogle fans har endda skrevet alle dialogerne i spillet ned og lagt ud til fri gennemlæsning for de der orker.

Outcast er et såkaldt adventure-spil, hvilket normalt indbefatter at man som bruger skal løse en masse gåder undervejs i spillet. Således er det også tilfældet her. Her er der dog tale om mange gåder (quests) hvorfor spillet kan tage mange timer at gennemføre. For denne gruppes mest rutinerede computerspiller tog det således en hel uge at nå til enden (ca. 35 timer). Dette dog med snydeindstillinger, så man ikke kunne "dø" og med en "walkthrough" ved siden af, så man hurtigst muligt skulle kunne komme frem til de vigtigste "quests". Vigtigste forstået som de "quests" der gør, at spillet vil kunne gennemføres hurtigst muligt.

Dette - at spillet tager så lang tid at gennemføre - har også været et aspekt, som anmelderne og brugerne har fundet meget positivt.

Spillets rammefortælling:

12. april 1998 : Baseret på "Superstrengsteorien"⁹ beviser William Kauffman eksistensen af et utal af paralleluniverser.

2. September 1999: Professor Anthony Xue, direktør for Kvantefysisk Laboratorium på MIT, møder William Kauffman, som viser stor interesse for hans arbejde. Kauffman er nu overbevist om, at det rent faktisk vil være muligt at sende partikler ind i det nærmeste parallelle univers til vores.

⁹ "Superstrengsteorien" blev udviklet i 1984 i et forsøg på at forene Einsteins Relativitetsteori og Kvantemekanik. En superstreng er et partikel (streng) med vekselvirkende energi. Teorien forudsiger 6 dimensioner i forhold til vores tid-rum opfattelse.

5. April 2001 : Pentagon, Washington DC: Xue og Kauffman bliver tilbudt at arbejde tæt sammen for den amerikanske stat. De påbegynder: The SideStep Project. Formålet er at sende en sonde ind i det nærmeste parallelle univers.

5. Juni 2007 : Hemmelig base P7 på Nordpolen: Det store eksperiment, som de største fysikere og tænkere har arbejdet på i så mange år, skal endelig tage sin begyndelse! Sonden "Christobal" er sat i position og Kauffman har fået æren af at skulle sætte eksperimentet i gang. I en voldsom eksplosion forsvinder sonden.... Et øjeblik senere begynder sonden at transmittere videosekvenser tilbage fra den parallelle verden. I hele 17 minutter bliver der transmitteret data til glæde for videnskabsmændene, der prøver at afkode dem for at forstå, hvad det er de ser. Transmissionen bliver afbrudt, da et væsen fra det parallelle univers ødelægger denne sonde. Den bliver dog ikke bare ødelagt, men vendt mod Jorden og der bliver dermed skabt en negativ atomar kædereaktion, som truer med at suge Jorden ud af universet.

6. Juni 2007: I et hav af hvidt lys bliver 4 personer i en sonde skudt ind i det parallelle univers.

Resumé af rammefortælling

Herefter startes spillet. Spillerens opgave er nu at redde Jorden. Man har identiteten som Cutter Slade, der således har indvilget i at blive skudt ind i den parallelle verden, sammen med to videnskabsmænd og en kvindelig hjælper. Her skal han finde sonden og sørge for at kædereaktionen stoppes, så Jorden ikke går under.

For at klare dette skal spilleren igennem en labyrinth af gåder og mystiske verdener. I denne parallelle verden findes to slags væsener, de Gode som kan hjælpe spilleren og de Onde som skal bekæmpes og overvindes. For at fuldføre missionen, skal de Ondes leder tilintetgøres, hvorved sonden frigives. Men for at finde denne leder skal der først samles fem vise sten. For at finde disse fem sten skal man gøre visse tjenester for de Gode væsener. De kan så derefter give spilleren nogle hints om, hvor disse sten blev set sidst osv. osv. Spillet slutter, når missionen er fuldført. Spillet kan dog også slutte, hvis man enten "dør" (bliver skudt af de Ondes soldater eller drukner) eller ved at spilleren kommer til at dræbe en, for handlingsforløbet, vigtig karakter.

Imens spillet spilles, bliver der på et tidspunkt introduceret en sideløbende fortælling. Cutter Slade's kvindelige hjælper samt de to videnskabsmænd er blevet taget til fange af de Ondes soldater og de skal så også reddes. Denne fortælling bliver introduceret som et videoklip og fortsætter undervejs i spillet

med flere videoklip. Spilleren kan i de tidsrum hvor videoklippen afspilles ikke bevæge sig eller på anden måde agere. Videoklippene i handlingsforløbet bliver ikke udløst på et givet tidspunkt, f.eks. efter 5 minutters spilletid, men når visse rigtige valg er blevet taget i spillet. Et udløst videoklip gør således at handlingsforløbet springer til en ny fase og man kan først nu komme videre til næste fase (videoklip). Dette gør at man som spiller har en ide om at man er nået videre i handlingsforløbet og også om, hvorvidt man evt. mangler at udføre nogen handlinger.

Beboerne i parallelverdenne

Verdenne er beboet af væsener med et andet sprog og en anden fremtoning, der adskiller sig markant fra mennesket. Beboerne kan med rette betegnes som en slags rumvæsener. Deres kroppe ligner tilnærmelsesvis menneskers, hvorimod hovedformerne er forvredne og aflange. Af ukendte årsager, måske for at de ikke skal ligne mennesker alt for meget, er væsenerne uden hår og med kun to fingre på hver hånd. Med hensyn til befolkningssammensætningen består denne kun af mandlige voksne væsener. Hvorfor får man desværre ingen forklaring på. Det tætteste man kommer en kvindelig udgave er en transseksuel, der viser sig ikke at have nogen relevans for handlingen. Denne detalje må nok anses som at være et muntert kreativt indslag fra spiludgiverens side.



Cutter Slade i snak med en arbejder



Soldater på vagt ved borg

Disse væsener snakker deres eget sprog, udover engelsk, som ikke på nogen måde er forståeligt for spilleren. Dette andet sprog er i høj grad med til at bygge et univers op og gøre det overbevisende. Dog gør det at spilleren skal koncentrere sig meget under dialogerne, da der her bliver refereret til navne på steder, væsener og ritualer, der er på disses eget sprog. Dialogerne foregår primært på engelsk men med forskellige dialekter afhængig af hvilken del af universet spilleren befinder sig i.

Cutter

Dialogerne i spillet er med til at give et indtryk af Cutter Slade. Her får spilleren et indblik i hans temperament, humor og humør. Et eksempel på dette kan ses i den allerførste scene i introduktionsvideoen: Cutter Slade sidder på en bar, slapper af, drikker drinks, læser avis. En soldat kommer ind. Før denne når at sige noget, siger Slade til ham: ” You’re in my light, pal !”, soldaten kvitterer med spørgsmålet: ”Commander Cutter Slade ?” og Slade svarer: ” Not bad ! Can you guess my weight too?”

Denne form for dialog er typisk for Cutter og giver derved spillet en karakteristisk stemning, som kunne minde om stemningen i film som ”Men in black”, ”Starwars” og andre lette Sci-Fi film.

I dialogerne distancerer de amerikanske helte sig også til de fremmede livsformer, de møder på deres færd. I de fleste tilfælde taler hovedaktørerne overlegent og nedladende til de andre i spillet, så man ikke er i tvivl om hvem der er den ”kloge” og hvem der er den ”dumme”. I Outcast er der samme form for dialog. Da Cutter Slade eksempelvis vil snakke med et af de fremmede væsener, råber han følgende: ”Yo !, Shorty !! Come here a second, would you ! ” eller når han bliver spurgt: ”How are you ?”, kan han finde på at svare: ”Well, despite that I’m trapped in a parallel univers, fine, thank you !”

Interaktion i spillet

I spillet *Outcast* interagerer spilleren på flere måder. Spilleren kan interagere med omgivelserne, samle ting op, gå, løbe, hoppe osv. Samtidig kan der kommunikeres med andre aktører. Dette foregår på et tekst-verbalt plan. Det vil sige at spilleren kan vælge en overskrift som indeholder et emne, som ønskes udforsket. Efter emnet er valgt bliver et videoklip afspillet med en dialog indeholdende fakta om emnet. Spilleren vælger således ikke, hvad der reelt skal kommunikeres til aktøren, men udvælger et emne. Dette fritager spilleren for at skulle investere tid i at lære at kommunikere ved hjælp af ren tekst med aktørerne. Kommunikationen er derved mere effektiv og forløber hurtigere.

Endelig kan spilleren også interagere ved hjælp af brugen af våben. Spilleren kan skyde eller på anden måde destruere andre aktører eller genstande i spillet.

Narrativivet

Berettermodellen

Som tidligere argumenteret er *Outcast* udviklet med inspiration fra blandt andet en klassisk Hollywood film. Bordwell beskæftiger sig i sin analyse af fabulakonstruktionen især med Hollywoodfilm. Denne filmgenre er kort fortalt karakteriseret ved en godt fortalt fortælling, hvor handlingen er i centrum til fordel for eksempelvis form og stil. De fleste Hollywood film følger dramaturgisk berettermodellen. De steder i *Outcast*, hvor stiltrækkene fra Hollywood tydeligst kommer til udtryk, er i spillets videosekvenser. Der er over 8 videosekvenser i spillet, hvoraf den længste er introduktionen.

Berettermodellen anvendes især i fiktionsfilm og i særdeleshed i Hollywoodfilm.

Den består af et syv-faset klassisk udviklingsforløb. Den første fase er "anslaget", efterfulgt af "præsentation", som tegner filmens konflikter, karakterer, miljøer og relationer op. Præsentationen forklarer kort sagt, hvordan landet ligger. Ud fra karaktererne udvikler konflikterne sig i "uddybningen" op til "point of no return". Karaktererne eller hovedkaraktererne er nu så involverede i konflikten, at de ikke længere kan trække sig ud af handlingen. Konflikten uddybes i "konfliktoptrapning", der forløses i filmens "klimaks". For ikke at stoppe brat eller ødelægge klimaks kommer der en "udtoning". (Poulsen 1989, s. 19).

Der er ifølge berettermodellen en kontinuitet i fabula, hvor karakterernes handlinger og motiver virker rationelt sammenhængende. Det vil sige at scenerne er sat sammen, så hver scene er en tidslig følge af den forudgående, og leder over i den efterfølgende som årsag/virkning.

I *Outcast* forholder det sig anderledes, fordi det er spilleren som handler og skaber spillets rækkefølge. På trods af dette er der flere narrative forløb i spillet, som på mange måder er bygget op som berettermodellen. Disse narrative forløb ses især i spillets videosekvenser. Videosekvenser har på mange måder lighedstræk med film, fordi de er med til at bygge en fortælling op, som skal forløses inden spillet slutes. Når videoklippene vises har modtageren ingen interaktionsmuligheder i forhold til programmet. Videoklippene har en dobbelt betydning i spillet, idet de dels giver modtageren informationer, som gør én i stand til at fortsætte spillet, og dels er videoklippene med til at opbygge

spænding og stemning. For eksempel ser man et videoklip, hvor Cutter Slade's ekskone er ved at blive fanget, og hun sender en besked til Cutter Slade om hjælp.

Stilen i klippet underbygger en uhyggelig stemning i kraft af grafikken og den dramatiske musik, som spilles.

I spillets første videosekvens *introduktionen* har man som det eneste sted mulighed for at springe den over. Introen har en væsentlig betydning for spillet, fordi det er her modtageren skal fænges, som i en film. Hvis en spiller ikke fænges, vil denne nok fortsætte til spillet begynder, men spilleren vil som følge af den dårlige erfaring med introen nok være ekstra kritisk. Endvidere er det ofte i introen, at modtageren får en fornemmelse for spillets genre og stil, hvis denne ikke kendes i forvejen. Som omtalt i gennemgangen af Bordwell har modtagerens genrebestemmelse og forventninger en afgørende betydning for modtagerens evne til at orientere sig og skabe mening i spillet. Når man for eksempel ser introduktionsvideoen i *Outcast*, fornemmer man hurtigt at genren er adventure orienteret. (jf. nedenstående afsnit om filmiske virkemidler i introen.). Det at genren er adventure gør at modtageren får bestemte forventninger til spillet og hvordan det spilles. For eksempel gælder det ofte ikke om at skyde først i et adventure spil, og denne genreforventning er central for at kunne forstå spillets regler

Analyse af filmiske og narrative elementer i introduktionsvideoen

Spillets intro starter med at man hører klassisk musik. Musikken er ikke dramatisk i starten, den er nærmere drømmende og poetisk. Musikken fungerer som spændingsskabende, fordi den bygger op mod et klimaks, som ikke når at komme før der kommer en voice-over stemme ind over lydsporet.

Voice-over stemmen lyder videnskabelig, dels fordi stemmen er troværdig, rolig og overbevisende og dels fordi det, der siges er fyldt med tekniske, videnskabelige fagudtryk. Dette forstærker modtagerens oplevelse af seriøsitet og sandhed, hvilket også forstærkes af billedsiden, hvor der vises figurer, billeder af rummet og matematiske formler.

I den følgende scene nedtones musikken til fordel for en skrattende voice-over stemme. Det at stemmen går dårligt igennem og at man hører baggrundsstøj får en til at tro, at den er optaget on location. Stemmen minder til forveksling om en speakers stemme i et fjernsyn. Tonen er langt mere sensationspræget end den første voice-over stemme, man blev præsenteret for.

Voice-over'en har umiddelbart den effekt på modtageren, at man bliver engageret, fordi der er noget hverdagsagtigt og autentisk over stemmen. Scenen med billederne af rummet og den sensationsprægende voice-over skifter ved at der zoomes ind på en partikel i rummet og klippes til et ultranærbillede af et par isklumper i en drink.

Den første person i introen bliver præsenteret - Cutter Slade. Man får hurtigt et indtryk af at han er central, fordi han er den første og eneste man ser. Cutter Slade sidder alene på en bar, drikker drinks, læser avis, der spilles jazz i baren. I det følgende klip ser man ud af vinduet gennem hans øjne. Det regner udenfor på storbyens tage og byen er slettet for mennesker og ser upersonlig ud. Stemningen på baren henleder ens tanker på en noir film¹⁰. Cutter Slade sidder tilbagelænet på en stol i baren, hans udtryk er roligt og koldt, som en anden hårdkogt detektiv.

Scenen er mennesketom, det eneste som anes er den piskende regn og de tomme bygninger.

I næste klip kommer en mand ind i billedet. Den nyankomne mand siger, at der er noget farligt på færde og at Cutter skal redde situationen. Efter at Cutter er blevet tiltalt på baren, bliver han dirigeret ud i en helikopter, som er på vej hen mod et videnskabelig base, hvor han skal hjælpe til. På flyveturen ser man Cutter sove - imens har han en flashbackdrøm. Drømmen er uhyggelig, fordi den drejer sig om nogle mennesker, som er udsatte og er i nød. Desværre får Cutter ikke i drømmen kontrol over situationen.

I den afsluttende scene i introen ser man Cutter på en videnskabsafdeling. På stedet hersker der et internationalt miljø, flere taler med dialekt. Dette er med til at skabe et miljø, som virker internationalt og som ikke er afhængigt af tid og rum. Stationen kunne være placeret alle steder i verden.

Handlingen i intro videoen er enkel. I løbet af de ca. 10 min. den varer bliver man præsenteret for spillets hovedaktører. Cutter Slade har en dialog med dem alle, hvor der hurtigt bliver skabt sympatier og antipatier i forhold til de andre. I kraft af dialogerne i introen får man som spiller afdækket grundkonflikten, de indbyrdes relationer mellem spillerne og miljøet. Man får ligeledes i kraft af

¹⁰ Definitionen på Noir film er meget omdiskuteret, men de følgende karakteristika er ofte nogle, som man forbinder med genren. Mange noir-film udspiller sig i storbyen: denne er ofte fremstillet på en bestemt måde, nemlig som et sted hvor anonyme og uoverskuelige kræfter bestemmer begivenhedernes forløb. Trafik, neonskilte, natklubber, kontorbygninger er blot nogle af de settings som skaber en stemning af anonymitet og er typiske for genren. (Langkjær 1999, s. 54)

stemningen et indtryk af, hvilken genre spillet er. Der er tale om et spil, hvor man skal dvæle ved informationerne og ikke handle mekanisk og hurtigt uden at have undersøgt miljøet osv. først.

Introen minder på mange måder om det, der kaldes anslag og præsentation i berettermodellen. Anslag og præsentation er netop karakteriseret ved at modtageren får et indblik i relationerne, grundkonflikten og miljøet. De følgende videoklip følger delvis også berettermodellen, men de er ikke helt så gode eksempler, da de er korte og derfor ikke når at opbygge en hel filmisk stemning.

Narrativitet i spillet

Det er umuligt at lave et handlingsreferat af spillet, idet handlingen konkret skabes i samspil med modtageren. Handlingsforløbet defineres af spilleren selv - dog indenfor spillets afgrænsninger. Men selvom der er visse elementer af fortællingen, der skal opfyldes for at indfri det endelige mål at slutte spillet, skal dette ikke ske i en bestemt orden. Spilleren kan således komponere sit eget handlingsforløb, dog med forud-definerede handlingselementer og afslutning. *Kausalitet* og *linearitet* er derfor ikke i den forstand til stede i spillet, som det er i traditionelle Hollywoodfabulas. Man kan snakke om kausalitet i den forstand, at for at kunne komme videre i handlingsforløbet er spilleren nødt til at foretage visse handlinger. Hvis disse ikke foretages kan målet ikke nås. Spillet vil ikke som sådan afsluttes, men kan på et sådant stadium virke formålsløst eller forvirrende. Med dette menes, at hvis spilleren vælger at se bort fra de gåder der skal løses i spillet og i stedet koncentrerer sig om at skyde de Ondes soldater, vil handlingsforløbet gå i stå og spilleren vil ikke nå det endelige mål.

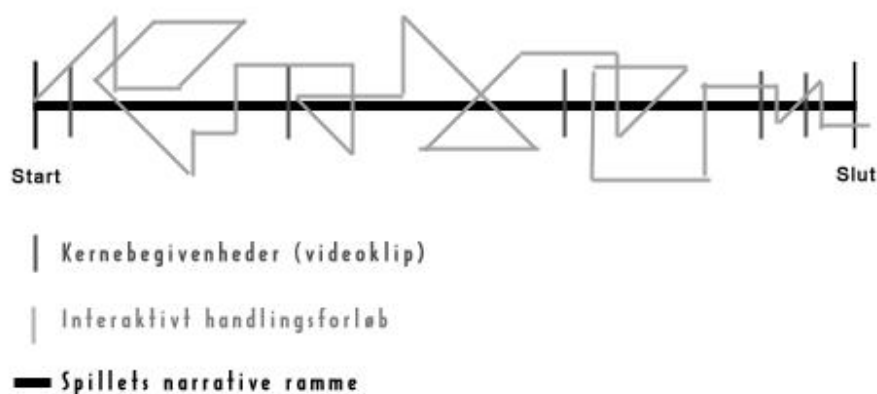
Handlingsforløbet i fortællingen er delt op i *kernebegivenheder* (der er centrale og vigtige for sujettet) og *satellitbegivenheder* (der er vigtige for at nå frem til kernebegivenheder).

Spilleren vil undervejs i spillet som sagt blive afbrudt af videosekvenser, der introducerer enkelte kernebegivenheder i handlingsforløbet.

Satellitbegivenheder optræder typisk som små kampe imellem soldater og Cutter Slade eller som erhvervelser af genstande til brug i spillets videre forløb. Disse er handlinger og begivenheder der

holder spilleren aktiv nu og her. Kampe med soldater er dog her lavet som uafhængige af spillets handlingsforløb. Det vil sige at hvis en soldat bliver dræbt, har det ikke nogen betydning for opfyldelsen af det endelige mål. Man kan derfor som spiller ikke bare dræbe alle soldaterne og på den måde gøre sig forhåbninger om at vinde spillet. Gåderne **skal** løses, hvorfor de dræbte soldater også bare bliver erstattet af nye.

En signatur for spillets handlingsforløb kunne se således ud:



Kernebegivenhederne er i denne signatur videoklip i spillet. Interaktivt handlingsforløbs-kurven skal forstås som at brugeren kan "hoppe" rundt i handlingen inden for de faser som Kernebegivenhederne afgrænser.

Konstruktionen af fabulas i *Outcast*

En fortælling er karakteriseret ved en grundliggende afstand mellem de fortalte begivenheder og det sujet, som fortæller disse begivenheder. Det vil sige, at der ifølge Bordwell og andre er en adskillelse mellem en fortællings kronologiske rækkefølge og den rækkefølge fortællingen fortælles i. Et meget anvendt filmisk virkemiddel er et flashback og dette er netop et eksempel på et brud mellem fortællings kronologiske rækkefølge og den rækkefølge fortællingen fortælles i. Dette virkemiddel er derimod ikke særlig anvendt i computerspil, idet fortællingen i et spil bliver skabt i nuet. Der er altså oftest et sammenfald mellem fortalt tid og fortællertid i spil. Fortællingen i et spil fortælles ikke med en bestemt hastighed. Det er spilleren, som er medskabere af spillets tidslige fortælling.

I *Outcast* har man forsøgt at arbejde med flere fortælleperioder ved at inddrage videoklippene, hvor spilleren ikke længere har kontrol over tiden eller figuren. Dette virkemiddel fungerer i videoklippene, men er ikke gennemført i spillet, da spilleren er medskabende af fortællingen.

At se en film eller læse en bog er altså i højere grad et spørgsmål om at rekonstruere en fabula på baggrund af det сюжет, man får repræsenteret.

I et computerspil afkoder man ikke kun fortællingen på baggrund af сюжетtes, fordi blandet stil og interaktivitet har en stor indflydelse på den fortælling, som kan konstrueres. Man er som spiller med til at skabe сюжетtes og dermed på baggrund af det skabe en del af fortællingen. I *Outcast* er rammehistorien f.eks. givet på forhånd. *Outcast*'s hovedformål er således heller ikke at skabe en fortælling, men at få modtageren engageret i at løse en mængde gåder og lignende. Det vil sige at det en modtager især bruger sine kognitive færdigheder til i et computerspil, er at løse gåder og bevæge sig rundt i spillets labyrintiske univers. Man træffer som spiller valg og først efter disse og løsningen af gåder har spilleren kognitivt overskud til at konstruere fortællingen. I et spil i modsætning til en film er der ofte ikke et hovedbudskab, som spilleren skal afkode. Spillet består af program og materiale, som kombineres til et spil. Materialet, som er lyd, grafik og lignende kan der tolkes på, men det er kun en del af spillet. Spillet består nemlig også af modtageren og programmet.

Den væsentligste forskel mellem eventyr og computerspil som fortælling er at man i computerspillene langt hyppigere kan opleve en situation hvor helten fejler, således at der ikke sker en transformation mellem de to ydersituationer og at slutsituationen dermed bliver identisk med udgangssituationens alienation (Jensen 1994, s. 74-77).

Tomme pladser

I et typisk handlingsforløb inden for filmgenren opererer Bordwell med begrebet tomme pladser. Man kan tale om to slags tomme pladser: lukkede og åbne tomme pladser. Der er selvfølgelig også underkategorier, hvor nogle er mere åbne/lukkede end andre.

Lukkede tomme pladser skal forstås som nogle pladser i en tekst, hvor der er intet eller blot et lille fortolkningsrum. F.eks. kan en lukket tom plads være et spring eller klip i handlingen over tid, hvor

beskueren ikke følger hele handlingen, men hvor det virker naturligt. F.eks.: Mand med overtøj går hen til en dør, han åbner den - der klippes til et gadebillede, hvor man ser manden komme ud fra et hus. Åbne tomme pladser har derimod ingen fast tolkningsramme, men er åbne for beskueren at finde en mening i. Meningen kan skabes f.eks. ved hjælp af genreforventninger, personlige erfaringer og lignende. I mange avantgardefilm og eksperimentalfilm er der mange åbne pladser.

Indenfor computerspil udspiller handlingsforløbet sig, som tidligere nævnt, anderledes end på film, og af den grund får begrebet tomme pladser her også en anden betydning. I *Outcast* kan man sige at spillet næsten udelukkende består af åbne tomme pladser, forstået som de opgaver der skal løses igennem spillet. Spillet er bygget op, så spilleren bid for bid selv skal stykke sig et billede sammen af det univers, han befinder sig i. Hver opgave kan derfor - isoleret set - virke meningsløs på spilleren, men det er hele idéer. Spillets formål er netop, at spilleren skal samle dette puslespil af tomme pladser, for dermed til sidst at nå målet. I spillet findes der dog flere tomme pladser end der reelt er behov for, for at færdiggøre spillet. Derfor kan visse elementer (informationer) som spilleren kun perifert kommer i kontakt med, virke som "ægte" åbne tomme pladser. Forstået på den måde at der ikke senere i spillet kommer nogen forklaring på disse. For eksempel oplevede vi ved en af vore gennemspilninger et stort bjerg, som man skulle klatre op ad. Efter bestigningen, som tog lang tid, fandt vi på toppen to kæmpe æg. Hvad disse æg skulle bruges til eller hvilken betydning de havde, fandt vi aldrig ud af. Det samme gælder for bjerget, for den sags skyld. Vi skulle i hvert fald ikke bruge de informationer til noget for at løse spillet. Om de ville have været brugbare for en anden spiller, der havde samlet informationerne i en anden rækkefølge, er os også uvist.

I denne sammenhæng kan man diskutere, om der er flere tomme pladser - både lukkede og åbne - i et computerspil. På den ene side er der mange åbne tomme pladser, idet man selv er medskabere af fortællingen. På den anden side kan man sige, at flere af de tomme pladser er lukkede i det, der kun er et mindre fortolkningsrum. Man kan ikke tolke en tom plads til hvad som helst og stadig komme videre i spillet.

Spil og tematik

Med hensyn til det *tematiske* analyseområde, hvor det drejer sig om tekstens grundlæggende elementer eller modsætningspar, er der en dominerende tematisk struktur i computerspil. I *Outcast* er der også et modsætningsforhold mellem på den ene side en omverden karakteriseret af kaos og destruktion af "de onde" - og på den anden side den ensomme Cutter Slade. Denne modsætning bliver samtidigt til en modsætning mellem "dem" og "dig" i *Outcast*, hvor spilleren altid indtræder i den interaktive helts rolle (Jensen 1994, 80-2).

En væsentlig forskel på et computerspil og en fortælling er imidlertid, at helten kan fejle så der ikke kommer en forløsning, hvilket helten yderst sjældent gør i Hollywoodfilm. Hvis man for eksempel kommer til at skyde en uskyldig i *Outcast*, så stoppes spillet og man må starte forfra.

Stil

Filmiske virkemidler og stil er nogle meget omdiskuterede størrelser inden for film. Som tidligere omtalt, så repræsenterer Bordwell ét syn på stil og Metz ét andet.

Om stil i film siger Bordwell: *"After one checks a clock, one can recall the time but not the shape of the numerals, even though those must have been registered at some stage of perception(...) many perceptual processes are nonconscious. Perhaps owing to the stylistic uniformity of mainstream cinema, applying stylistic schemata is a top-down process that has become so practiced as to operate automatically"* Citat: "Narration in the Fiction Film" (Bordwell, 1985 s. 36)

I dette citat omtaler Bordwell de kognitive processer, som finder sted når individet skaber en fabula - en mening i en film. Han argumenterer for at stilen blot er et redskab til at forstærke fortællingen med, hvilket han ofte er blevet kritiseret for. (jvf. Afsnit om teoretikerne)

I computerspilverdenen forholder det sig ofte anderledes. Her lægges mærke til stilen. Computerspil bliver f.eks. anmeldt som gode udelukkende på baggrund af de visuelle løsninger. Handling og plot kommer i anden række.

I *Outcast* har man også brugt mange kræfter på at lave et visuelt imponerende og realistisk univers. Grafikken og andre tekniske udtryksmidler bruges til at skabe stemning og atmosfære, som ikke har direkte betydning for skabelsen af fortællingen. For eksempel har musikken ikke altid en direkte

funktion. Nogle gange spilles dramatisk musik, selvom der ikke er noget farligt på færde i historien. Et andet aspekt er, at et spil godt kan blive opfattet som godt, udelukkende pga. grafikken og de tekniske løsninger. Det er langt sjældnere at en film bliver accepteret, blot fordi den er flot og har mange gode tekniske løsninger. De fleste søger nemlig efter en fortællende sammenhæng, når de ser film i modsætning til i et computerspil, hvor det er nogle andre mekanismer, som er med til at skabe kausalitet i receptionen.

I introen bliver der skabt en film noir stemning. Dette er blot et stemningsskabende element, som selvfølgelig har betydning for modtagerens opfattelse af hvad der vil ske, men det underbygger ikke direkte rammehistorien. Bordwell anvender også kamera indstillinger for at analysere en filmisk stil. I *Outcast* er dette ligeledes en størrelse, der er svær at analysere på samme måde som i en film. Her er spilleren så at sige selv kameraføreren, hvad der ville svare til at publikum kunne overtage kameraføringen i en film. Dette giver derfor ikke meget mening at analysere kamera-indstillinger ud fra et stilistisk syn på spillet.

Stiltræk i Outcast

Karakteristisk for computerspil er at *stilen* er et heterogent mix af materialer, motiver, symboler, fortælleformer og plots, hvor man har lånt med arme og ben fra alverdens tidsaldre, genrer og medier. Computerspil bliver således et skoleeksempel på intertekstualiteten - for tekstspillet - i samtidig, postmoderne kulturproduktion, hvor man ser en favorisering af stil frem for indhold, billeddannelse frem for realitet, overflade frem for dybde, det spektakulære og excessive frem for det mådeholdne og fornuftige, kropslig sansemæssig fornemmelse frem for intellektuel mening osv. (Jensen 1994 s. 72-3). Den ovenstående beskrivelse passer godt i sin karakteristik på *Outcast*, idet spillet er sammensat af genretræk fra f.eks. film noir, men også fra action genren, som for eksempel Cutter Slades fysiske fremtoning. Karakteren er blandt andet også blevet sammenlignet med actionhelten Bruce Willis. Musikken er klassisk, hvilket heller ikke umiddelbart forbindes med Bruce Willis og action. Flere har kritiseret *Outcast* for at have en usammenhængende historie, og den er som vi har set også svær at hitte rundt i, blandt andet fordi den springer i tid og fordi der anvendes forskellige fortælleformer. Både dialog, breve, voice-over, videoklip og lignende. Der er altså mange kanaler, hvorigennem man får information, hvilket kan siges at være typisk for vores tid, men det er fortsat lidt kompliceret.

Narrativitet versus interaktivitet¹¹

Som vi har været inde på kræver en fortælling ofte en lineær struktur og dynamik, som gør at modtageren kan skabe kausalitet og recipere fortællingen som sammenhængende. Men lineær dynamik er netop det der ophæves, når interaktiviteten sætter ind.

Som det ser ud nu, har de fleste forsøg på at komme rundt om kombinationen betydet, at spillene har arbejdet med manuskripter, der tager udgangspunkt i filmen. Dette betyder at man som i *Outcast* får en fortælling, der ligner en film i en række små episoder, hvor handlingen standser op indtil videoklippen er færdigt. Dette skyldes at man i *Outcast* kun har plot-interaktivitet (Wibroe et al 1999 s. 14) hvilket vil sige at man kun kan interagere i plotmæssig henseende. Dette fører til pseudovalgmuligheder hvor der reelt kun er én rigtig vej at gå. Nogen egentlig handlingsinteraktion (Wibroe et al 1999 s. 14), hvor spilleren stilles overfor valg som hver især er reelt forskellige, er der således ikke tale om. Udover de to nævnte typer af interaktion kan spilleren også udøve kinetisk interaktion (Wibroe et al 1999 s. 14), dvs påvirke protagonistens bevægelser. Man kan altså ikke bevæge sig helt frit i spillene, men skal snarere regne ud hvor den rigtige løsning kan være, så man kan bevæge sig til næste episode af filmen.

Som spil kan det godt forsvares, fordi det appellerer til at løse en gåde, men som fiktion er det utilfredsstillende. Hvis vi derfor med interaktion kun forstår, at spilleren aktivt skal deltage, f.eks. ved at gætte gåder, så opfylder de nuværende spil kravene. Men hvis man med interaktion fokuserer på selve valget og skabelsen af fortællingen, og kræver at konsekvenserne bliver reelt forskellige (ikke bare at man taber, sidder fast eller dør), så mener vi at det kræver betydeligt mere af interaktionen.

I forlængelse af diskussionen om interaktivitet kan man inddrage Metz brug af Saussurs begrebspaar *signifiant* og *signifié*. Ifølge Metz er det overflødigt at skille begrebsparrerne ad, fordi han argumenterer for, at de af modtagerens opleves som et hele. Det vil sige form og indhold er to sider af samme sag, hvilket han kalder for *signifiant*. For eksempel så opleves den cinematografiske oplevelse, lokalerne,

¹¹ Her anvendes begrebet interaktion i informatikkens forstand, således at interaktion referer til den proces der foregår, når en menneskelig bruger betjener en maskine. Et vigtigt træk i informatikkens interaktionsbegreb er dels at processen mellem menneske og maskine i vidt omfang søges forstået i analogi med kommunikation mellem mennesker (Jensen 1998, p 207)

musikken, kameraføringen og fortællingen som et sammenhængende udtryk. Bordwell, her sat lidt på spidsen, argumenterer for at stilen i en film udelukkende er et middel til at skabe fortællingen, og at stilen ikke har en betydning, som er uafhængig af fortællingen.

I forbindelse med computerspil taler man ofte om et begreb, der hedder *gameplay*.¹² *Gameplay* kan måske sammenlignes med Mezts begreb *signifiant*, idet begrebet både dækker over, at spillet er et sammenhængende udtryk, som både består af form og indhold. Sat lidt på spidsen vil det sige at de fysiske rammer som er i en biograf, kan skiftes ud med de fysiske oplevelser, man får ved at spille og interagere med et computerspil. Når man spiller *Outcast*, så opleves det i hvert fald som en helhed, en *signifiant*, hvor både omgivelser, fysik, lyd, grafik osv. spiller sammen med modtageren.

Rum

Typiske *narrative beskrivelser*, tager deres udgangspunkt i aktører og disses handlinger og kvalifikationer.

Visuelle medier derimod, er typisk defineret såvel ved et rum, der danner ramme om handlingerne, som ved aktørerne og disses handlinger og kvalifikationer. I *Outcast* er der pga. rammefortællingen to sæt rum/universer: Jorden med dens sæt af velkendte rum og parallelverdenen med dets fremmedartede sæt af rum. Denne opdeling finder vi i videoscenerne, men ikke i det egentlige interaktive spil-univers som kun opererer i parallelverdenen.

De forskellige rum er med til at skabe en atmosfære/stemning - f.eks. cafe scenen i videoklippen, med dens film-noir prægede stemning, samt i parallelverdenens rum/verdener. Hvis man anvender en slags sci-fi baseret rum-ikonologi, som det ses i *Outcast*, kan det fremkalde både aktive og passive oplevelser: På den ene side vil selve ikonologien ofte være "sublim"- dvs. fremkalde følelser af at være passiv og underkastet noget overvældende. Flere af verdenerne i *Outcast* virker meget store og øde

¹² I spillekredse anvender man en term, som kaldes "gameplay", der er et noget tåget og usammenhængende koncept, som anvendes til at beskrive en spillers legemlige/fysiske fordybelse i og interaktive engagement med et spils miljø.

(Grodal, 1998 s. 240). På den anden side vil mange af handlinger i *Outcast* være præget af almindelige action-adventuretræk, som er aktive.

En rumtypologi

En basal rumtypologi består af forskellige typer af rum (Grodal 1998 s 242):

1) Rum som en helt uafgrænset sted for handling

I *Outcast* består parallelverdenen således af rum som er inspireret af jordens verdensdele: et koldt rum (Antarktis); et frodigt rum (Sydamerika); et fugtigt rum (Nordamerika); et varmt rum (Afrika); et goldt rum (Australien) og et tropisk rum (Eurasien) Univers/rum :

kold (Antarktis)



frodig (Sydamerika)



fugtig (Nordamerika)



varm (Afrika)



goldt (Australien)

en tropisk (Eurasien)



Fig: xx: Screen-dumps af scene fra de 6 forskellige verdener.

Disse seks rum virker meget store. Spilleren kan bevæge sig frit rundt, næsten uden fornemmelsen af at der er noget der afgrænser disse områder.

2) *Rum som en afgrænset container.*

Et eksempel på containere er husene i *Outcast* som er meget ens og stereotype hvilket er i modsætning til containerne i video-sekvenserne som er meget detaljerede. Kontrasten mellem containere og ydre rum i *Outcasts* spil-del virker ikke så stor, bl.a. sker meget af handlingen udenfor husene, endvidere er belysningen den samme såvel inde som ude.

3) *Access points*, der muliggør bevægelser til og fra rum (døre, vinduer, kløfter osv).

I *Outcast* forekommer der såkaldte "teleporte", som muliggør transport mellem de forskellige verdener. Endvidere sker transport til nogle øer (i goldt rum) v.h.j.a. en båd (ses i videosekvens), ligesom transport over en kløft sker via nogle kraner.

4) *Stier*, "rum" der primært fungerer som forbindelsesveje mellem to containere.

Der er fuld bevægelighed mellem containere og derfor ingen *stier*.

Vi vil ofte på film opfatte rækken af containere og stier som en *en-dimensional* eller lineær rute. I *Outcast* forekommer disse lineære ruter ikke for protagonisten som kan bevæge sig frit.

Der endvidere det specielle ved bi-karaktererne i *Outcast*, at de synes at følge deres egne ruter, som gennemløbes autonomt og uafhængigt af spilleren. Et fænomen som er med til at underbygge illusionen af liv. Generelt kan man sige at computerspillet udbygger fortællingens og filmens evne til at simulere liv-givende universer og interaktionsformer (Grodal 1998 s.245).

Adventure-spil, har ofte, en kompleks rum-opbygning, og derfor er der hyppigt sofistikerede kognitive kort som er 2- eller sjældnere 3-dimensionelle. Herved kan man kortlægge de forskellige typer af rum, hvilket ofte er en forudsætning for at kunne udføre de stillede opgaver. I computerspil er man derfor ofte nødsaget til at opbygge kort over områder, mens man sjældent behøver dette i spillefilm. For mange spil gælder det at man kan fremkalde et kort over området med *protagonist*-punktet markeret. (Grodal 1998 s 242). Dette ses også i *Outcast* hvor man kan fremkalde 2-dimensionelle kognitive kort, som hjælper spilleren til at orientere sig – og angiver protagonistens og soldaters placering.

Tid

Til de rumlige strukturer og aktørerne og deres handlinger er der knyttet nogle tidslige forløb (Walther, 2000 s. 1). I den *klassiske fortælleteori* som formidlet bl.a. af Bordwell, beskrives en tid, som er tilknyttet fortællingen (fabula) og udsigelsen, og som, delvis i litteraturen, og helt i filmen, forløber på en måde, der er uafhængig af tilskueren. Dette er i modsætning til computerspil hvor tiden delvis er et produkt af spilleren og dennes færdigheder. Beskrivelsen er yderligere tilknyttet til en opfattelse af filmproduktet som noget, der primært eksisterer som afledt af det første gennemsyn. Tiden er afsenderkonstrueret, på basis af nogle generelle træk i tilskuernes opfattelser af processer i tid rum. Der kan dog godt være forskel på den måde hvormed fænomenerne opleves af modtagerne. Den trænede filmiagttagere vil måske hurtigere strukturere situationerne, fordi de har flere standardskemata til rådighed. Men træningen vil hyppigt ske på de mentale skemaers niveau og ikke på et relativt sansekongkret niveau (Grodal 1998 s.243).). Iflg. Bordwell bør et plot tilbyde en serie af tidsrelaterede vink/signaler for at kontrollere skabelsen af et tids-perspektiv hos brugeren. Tid skal have en konsekvens. (Wibroe 1999 s. 12).

I *Outcast* er fortalt tid perioden fra 5.juni 1998 + fortællertid, og fortællingens orden er ikke kronologisk idet der forekommer flash-backs i videointroen. I videointroen er fortællertiden ca. 10 minutter. I parallelverdenens spil-del kan man imidlertid ikke tale om fortællertid da tiden delvis er et produkt af spilleren og dennes færdigheder. Spillets fortælling bliver skabt i nuet. Der sker altså en sammenfald mellem fortalt tid, fortællertid og læsetid i spillets realtid, og spilleren har konstant kontrol over sin figur afhængigt af niveauet af interaktivitet der ligger i programkoden. I *Outcast* har man forsøgt at arbejde med de tre fortællertider, ved at inddrage videoklippene, hvor spilleren ikke længere har kontrol over tiden eller figuren. På et vist tidspunkt (omtalt ovenfor) bliver der dog introduceret en sideløbende fortælling som spilleren skal tage stilling til. Denne fortælling, på grund af den måde den bliver udtrykt i form af videoklip, skal virke presserende på spilleren. Der bliver lagt op til at der skal handles NU, ellers....Det paradoksale er dog at selvom der her bliver aftegnet en overskuelig tidshorisont der skal handles indenfor, eksisterer denne imidlertid ikke. Spilleren kan, hvis denne har lyst, vente timer eller uger med at reagere på det presserende problem. Denne sideløbende fortælling skal derfor nok ses mere som et adderet narrativt element end en tidslig faktor der bliver skabt for at stresse eller skynde på spilleren.

Et andet tids-aspekt i computerspil er procesfaktoren, som er irreversibel og udefra kommende. De forskellige fænomener i spillet kommer med en bestemt hastighed og definerer dermed den proceshastighed hvormed vi skal reagere for at kunne overleve fænomenerne. Et eksempel er projektilerne fra fjendens skydevåben i *Outcast*. Der er imidlertid en række forhold som ændrer fremmedbestemtheden af procesfaktoren:

I nogle computerspil kan man selv vælge *sværhedsgrad*, og et element i denne sværhedsgrad er den hastighed hvormed tingene indtræffer (proceshastigheden). Dette er imidlertid ikke tilfældet i *Outcast*.

I mange spil kan man også spille spillet i det *tempo* man ønsker. Der er således ikke tale om en kamp med en eller flere modaktører men nærmere en trial and error aktivitet. I *Outcast* er der ingen problemer med at spille spillet i et langsomt tempo

Computerspillenes tid er den *evige gentagelses* tid. Man gentager et procesforløb indtil man mestrer de forskellige handlinger - fra motoriske reflekser og perceptuel analyse af skærbilledet til brug af

skemata. (Grodal 1998, s.244). Dør Cutter kan man altid starte spillet op igen med en frisk, “udød” Cutter.

I *Outcast* kan der generelt være problemer med at fornemme tiden. Der er ingen måder hvorpå man kan se/føle at tiden går. Hvis man strækker fortælle tiden så har det ingen konsekvenser, handlingen går bare i dvale. Iflg. Bordwell bør et plot som nævnt tilbyde en serie af tidsrelaterede vink/signaler for at kontrollere skabelsen af et tids-perspektiv hos brugeren. (iflg Wibroe 1999, s.12)

Identifikation

Hvor man i en film er mere frit stillet i forhold til hvem man identificerer sig med, er dette på forhånd givet i et spil som *Outcast*. Man identificerer sig med den aktør, man er i spillet. Og denne må jo af gode grunde altid være protagonisten, da man skaber fortællingen omkring sig undervejs, og da der modsat ikke foregår noget når man ikke er til stede.

I *Outcast* er man Cutter Slade og man handler på baggrund af hans evner og karaktertræk, samt hans rolle i fortællingen (missionen).

Første gang vi bliver præsenteret for Cutter Slade er i introduktionsvideoen. Det er, i kraft af den velkendte klichedyldte stil, umiddelbart oplagt at han er helten og dermed målet for spillerens identifikation.

Her er der tale om det Metz betegner som *sekundær identifikation*, da man identificerer sig med helten, som man følger/ser udefra, i modsætning til *primær identifikation*, hvor man identificerer sig med kameraet.

I filmens univers er disse forskellige former for identifikation meget væsentlige for oplevelsen af filmen og et meget virkningsfuldt redskab for instruktøren.

Primær identifikation er et ofte benyttet virkemiddel i gyserfilm, hvor helten bevæger sig rundt i huset og leder efter morderen. Det virker skræmmende og næsten klaustrofobisk at man ser ud af heltens øjne, men ikke selv kan bestemme hvor man skal se hen.

Sekundær identifikation kan medføre en følelse der nærmest kan beskrives som omsorg. Man føler for helten, som for en god ven. Hvem har ikke på et tidspunkt grebet sig selv i at komme med opmuntrende eller advarende tilråb i en sådan situation.

En væsentlig forskel på en film og et spil som Outcast, hvad identifikationsformen angår, er at man selv har mulighed for at bestemme kameraindstillingen og altså hvor vidt man skal opleve det som Metz beskriver som primær eller sekundær identifikation. Der er altså ikke længere tale om et fastlagt stemnings- eller meningsdannende element.

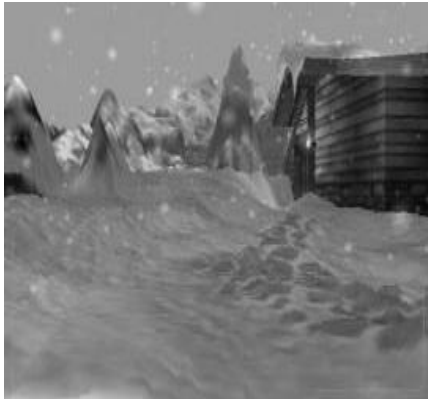
Outcast er, hvad angår navigation, lavet som et 3D-shooter spil (Doom, Quake o.a.) Det betyder at point of view (POV) svarer til protagonistens øjenhøjde¹³, men hvorvidt man følger ham bagfra, på nært hold (sekundær identifikation) eller ser med hans øjne (primær identifikation), kan man vælge som man lyster undervejs i spillet.

Hvad der er mest fordelagtigt, i forhold til spillet, kommer an på den givne situation.

Det er vores oplevelse, at den sekundære synsvinkel medfører det bedste overblik og dermed er fordelagtig i forhold til at bevæge sig rundt i spillet, mens den er uhensigtsmæssig i kampsituationer og lignende, da den gør det svært f.eks. at sigte på noget.

Ved den primære synsvinkel derimod mister man nemt orienteringen og den motoriske kontrol. I modsætning til i filmen, kan man her se hvorhen man vil, til gengæld mister man i høj grad fornemmelsen af sin egen krop eller "sin egen udstrækning" (pga. tekniske årsager kan man ikke se hverken sine ben eller arme fra denne vinkel. Dog med den ene undtagelse, at man når man benytter et våben kan se våbenet og armens yderste led).

¹³ Dette i modsætning til f.eks. strategi-spil, hvor der ofte vælges en isometrisk POV langt over den eller de personer der skal styres. Det giver et større overblik over spillets udvikling og dermed tid til at overveje strategiske træk. Til gengæld bliver oplevelsen af indlevelse en anden, når man i den grad følger begivenhederne ovenfra



Primær synsvinkel



Sekundær synsvinkel

Endeligt taler Metz også om *tertiær identifikation*. Denne form er mere reflektiv og analytisk forankret end de to førnævnte former. Den tertiære identifikation foregår på et metaniveau, hvor beskueren er bevidst om og identificerer sig med filmens konstruktør (Drotner 2000, s.257) eller med nogle overordnede stilistiske træk ved filmen. Den fungerer altså sideløbende med den primære eller sekundære identifikation.

Den tertiære identifikation er også relevant i forhold til Outcast (og mange andre computerspil). Her har producenterne af spillet formålet at skabe et visuelt imponerende univers. Som spiller bliver man betaget og indfanget af dette: At arealerne er store, farverne flotte, bevægeligheden meget fri osv. Det skaber en nysgerrighed (specielt hos spillere med et vist sammenligningsgrundlag inden for genren), der giver lyst til at udforske dette univers' muligheder.

Diskussion

Vores analyseapparat

Som udgangspunkt var vi interesserede i hvordan man skaber mening i en tekst. For at undersøge dette, skulle vi bruge et analyseapparat. Det kom, som vi tidligere har argumenteret for, til at bestå af vores tekst, et computerspil, perspektiveret gennem to filmteoretiske retninger. Denne sammenstilling pegede

på nogle forhold - specielt omkring spillets indhold, forstået som historien og formen hvori den bliver fortalt - som vi finder interessante.

Forholdet mellem spillet og historien

Et forhold vi mener er blevet belyst i analysen, er at selve spil-delen og historien i *Outcast* er to forholdsvis løsrevne eller sideløbende elementer. Overordnet hænger de sammen ved at man skal bruge historien for at forstå og dermed gennemføre spillet. Og at man skal gennemføre spillet for at få historien. På trods af dette er de to sider meget forskellige og opdelte. Både stilistisk, indholdsmæssigt og i måden de bliver præsenteret på.

Historien præsenteres hovedsagligt som videoklip, bestående af introen, samt mindre klip undervejs i spillet. Når disse bliver vist er al interaktivitet er slået fra og fra at være aktiv spiller er man nu beskuer, som hvis man så en film.

Der er ydermere stor forskel på stilen i videoerne og i selve spillet. Både hvad angår indhold og udtryk. Dette vil vi beskrive mere indgående gennem kategorierne *identifikation*, *opgaver*, *dialogen* og *universet*.

Identifikation

Vi mener at man kan diskutere om identifikationen med Cutter Slade lykkes. På den ene side kan man hævde, at der er et misforhold mellem den karakter (Cutter Slade) som man er i spillet og de opgaver, også kaldet satellitbegivenheder (quests), han/man skal udføre. Lidt groft sagt redder man jorden ved at samle frugter, sten og andre småting, mens man konverserer diverse fremmede væsener! Det kræver altså flid og tålmodighed (i form af "trial and error"), snarere end konkret målrettet handling eller fysisk styrke at fører missionen til ende. Dette på trods af at Cutter Slade er en stereotyp figur på en action helt. Der er altså tale om et misforhold mellem de egenskaber, Cutter Slade har og dem, som man som spiller skal udfører i spillet. Dette kan resultere i at man spekulerer over, hvornår man rigtigt skal i gang eller - endnu værre- på om ikke en af videnskabsmændene ville have været mere oplagte til at udføre denne mission.

Opgaver

I forlængelse af ovenstående kan man også mene at der mangler direkte sammenhæng mellem opgaverne (the Quests) og spillets historie. Der er således ingen synlig sammenhæng mellem opgavernes karakter og hvor langt man er i spillet. Opgaverne er med andre ord ikke direkte medvirkende til at opbygge eller underbygge historien.

Da opgaveløsningen må siges at være en væsentlig del af spillet i den forstand, at det er den der bruges mest tid på samlet set, kan spillets afslutning i relation til disse virke temmelig pludselig og uventet.

Dialogen

Nogle vil mene at spillets dialoger indeholder en konflikt, der ligger i forlængelse af de netop omtalte. Vi mener dog at spillernes holdning til dialogerne i højere grad beror på den enkelte spillers motivation for at spille spillet.

De spillere, der hovedsagligt interesserer sig for action-siden af spillet, vil nok mene at dialogsekvenserne for en stor del er formålsløse og irrelevante da de ikke nødvendigvis leder direkte til løsningen af spillets overordnede mål.

De mere adventure-orienterede spillere, der er grebet af spillets univers synes derimod nok at det er en spændende udfordring at prøve at finde hoved og hale i det hele, samt en velkommen mulighed for yderligere indblik.

Man kan så overveje om der er et overordnet problem i, at de der for alvor formår at identificere sig med Cutter Slade, måske finder det mindre action-prægede univers og dets opgaver og dialoger uinteressante. Og omvendt, at de der synes det er sjovt at pusle med opgaver og gennemskue oplysninger indhentet gennem diverse dialoger, ikke rigtigt kan leve sig ind i vores action-helt.

Universet

Action - adventure tematikken er også relevant i betragtningen af universets størrelse. Set ud fra et action-spils-synspunkt bliver afstandene for store i forhold til mængden af handling. Det er svært at overskue spillet, og det bliver nemt ensformigt at tilbagelægge de samme afstande gang på gang uden rigtigt at 'være på vej'. Forbindelsen mellem de seks verdensdele foregår via teleporte. Det virker i teorien som en hurtig og effektiv transportform, men det er det ikke i praksis. Det af den enkle tekniske

grund, at den nye verdensdel skal indlæses i computeren mens man transporteres. Da denne transportform er den eneste og benyttes meget, bliver overgangen fra den ene verdensdel til den anden en meget stor del af spillet. Og det ikke-interaktive kort der vises på skærmen mens man rejser, bliver næsten at opfatte som en verdensdel i sig selv.

Til gengæld er netop universets størrelse en meget rost kvalitet ved dette spil. Mange mener at det gør *Outcast* til et spændende, langtidsholdbart og livagtigt spil.

Tid og rum

Bordwell taler om kohærensprincippet i forhold til dannelsen af fabulakonstruktionen. Ifølge ham skal tekstens elementer være kædet sammen på en sådan måde, at de fremstår kausalt både i tid og rum. Modtageren anvender standard-skemata til at konstruere fortællingens årsagssammenhæng og de narrative begivenheder indpasses i disse skemata således at tekstens kausalitetsforhold i tid og rum fremstår kohærent for modtageren.

I *Outcast* er der tilsyneladende ikke nogen direkte konsekvenser af tid. Der er ikke nogen overordnet tidsbegrænsning for missionen og selvom man i et videoklip får at vide, at nu skal man skynde sig at gøre noget, for ellers går det galt, kan man sagtens gå en tur før man tager fat. I *Outcast* står tiden stille når man ikke deltager aktivt.

Det interessante ved dette er, at *Outcast* ikke opleves inkohærent. Konstruktionen af mening i netop denne tekst beror altså ikke på kausalitet i forholdet mellem tid og rum.

Film og historien i *Outcast*

Der er ikke tvivl om at adventure-spillene (og andre) i høj grad trækker på klassiske temaer fra filmens og litteraturens verden. Det er heller ikke så mærkeligt, set i lyset af at disse temaer må siges at være alment menneskelige. Det faktum, at computerspillet *Outcast* skaber en historie med træk fra f.eks. mange klassiske film, er mere interessant.

Man kunne f.eks. tro, at det skyldes at mening lettest bliver konstrueret ud fra rammer, som man kender. Et andet aspekt er at film genren er unik med dens brug af lyd, lys osv. er god til at skabe stemninger, som skaber identifikation og indlevelse.

Som tidligere nævnt er der meget blandede meninger om kvaliteten af historien i *Outcast*. Nogle holder af og hylder den klassiske, unuancerede Hollywood-action stil, der introduceres i introvideoen. Disse folk taler om spillet som medrivende og dets univers som pirrende og spændende. Mens andre finder stilen triviell og irriterende og dermed spillet for kedsommeligt og langvarigt.

I denne debat kunne det tyde på at det er graden af indlevelse i historien der bestemmer om folk synes at *Outcast* er et godt spil eller ej. Det lader f.eks. til, at dem, som forventer et meget action præget spil, synes spillets opgaver er kedelige og misledende. De spiller som holder af adventure genren nyder spillets store uopdagede univers, og synes det er en styrke ved spillet.

I denne forbindelse kan man overveje om kritikken i *Outcast* i virkeligheden er en debat om smag, nærmere end en debat om hvilke faktorer der skaber et godt spil. Debatten på nettet i diverse fanklubber og spilklubber for en stor dels vedkommende på linje med hvorvidt *Terminator 2* er en god og medrivende film eller ej ? . Vi synes den omtalte diskussion er lidt skæv, men da spillet trækker på begge spil traditioner er den nærliggende.

Spillet som aktivitet

Som vi også allerede omtaler i indledningen, er det oplagt at der er sider af computerspillet, som filmteorien ikke formår at indfange. At vores analyse kom til at handle så direkte om spillets indhold, viste sig at blive på bekostning af det man kan kalde *spillet som aktivitet*. Vi vil dog mene at denne side af spillet har vist sig ret væsentlig i forhold til, hvordan man skaber mening i sådan en tekst og vil derfor kort redegøre for nogle af de elementer, der hører under dette emne.

Gameplay

Vi introducerede begrebet *gameplay* i analysen, idet vi sammenlignede det med begrebet *Signifiant*, som Metz bruger det. Altså som modtagerens samlede oplevelse af filmen. Eller når det gælder spil, som spillerens samlede oplevelse af spillet. Selvom vi mener at denne sammenligning er holdbar, er der dog mindst en side af begrebet *Gameplay*, som det bruges i spil-verdenen, der ikke bliver ydet fuld retfærdighed når vi overtager det til brug for vores projekt. Det er det såkaldt sensormotoriske aspekt.

Dette omhandler den rent fysiske aktivitet, der er forbundet med at spille computerspil og det kan ikke direkte oversættes med den, ellers for Metz nok så betydningsfulde, fysiske side af biografoplevelsen. Det er selvsagt ikke noget vi har beskæftiget os med, så hvilke lyst - eller tilfredsstillelsesfaktorer, der måtte være forbundet med at trykke på knapperne og dermed kontrollere spillet og hvad de måtte betyde for 'læsningen' af spillet, må vi lade ligge. Men vi er ikke tvivl om, efter at have beskæftiget os med spil, at motivationen for at spille kan indfanges i dette begreb gameplay.

Interaktivitet

Interaktivitet er et andet begreb som vi har introduceret tidligere, men som ville have fyldt andet og væsentligt mere, hvis vi havde taget udgangspunkt i spillets univers og ikke i filmens.

I vores opgave er interaktivitet et vigtigt begreb, da det er den væsentligste forskel på filmen og spillet og dermed kan siges at være grunden til at sammenstillingen er interessant. Det optræder for os som noget vi støder på i forskellige sammenhænge og på forskellige niveauer i vores analyse, men det er ikke noget vi ser på særskilt -eller ser på andre aspekter udfra.

Havde vi gjort det ville det uden tvivl have været et stort og meget afgørende aspekt i forhånd til at *læse teksten*. Og det ville muligvis også have haft flere betydninger end den vi forstår det som her.

Teoretisk baserede slutninger på personlige erfaringer med *Outcast*

På baggrund af analysen vil vi prøve at se på det, vi startede med at spørge os selv om: Hvorfor kan nogle af gruppens medlemmer blive grebet af et sådant computerspil, når andre slet ikke kan? Eller sagt på en anden måde: Hvorfor er det nemmere for nogle end for andre at skabe mening i en tekst af denne slags?

Første gang Christian prøvede spillet, sprang han introduktionsvideoen over, gik lidt planløst rundt i spillets ret uigennemskuelige univers, skød en risbonde i frustration og blev dermed uvenner med de, der skulle have hjulpet ham - og så kom han aldrig længere.

Derudaf kan man konkludere at rammehistorien, som Christian aldrig blev introduceret for, er vigtig i forhånd til forståelsen af dette spil.

Elise derimod, valgte at se introduktionsvideoen flere gange, for at være sikker på at hun havde forstået plottet. I hendes tilfælde sluttede det første spil ved, at hun ganske langsomt mistede interessen for missionen, i takt med at hun opdagede hvor stort og komplekst et job det ville være for alvor at komme til at kende denne verden.

Ud af det kan man konkludere, at det kræver en vis portion stædighed og vilje at gennemføre et sådan spil. Men hvad er det der bestemmer om man er i stand til at motivere denne stædighed og vilje?

Det var hurtigt tydeligt for os, at vi som gruppe var fuldt ud repræsentative i forhold til det faktum, at drenge generelt er mere interesserede i computerspil end piger. Og vi må erkende, at der var udbredt enighed imellem kønsfællerne i gruppen, når det gjaldt hvad-er-det-sjove-ved-spil-debatten.

Meget kort fortalt viste det sig at være kendetegnende, at gruppens på forhånd mest spil-orienterede fløj, C & P, generelt var fascinerede af teknisk godt løste detaljer. At deres motivation for at spille udsprang af en lyst til at 'klare missionen' og det helst hurtigere end alle andre.

Mens E & L's motivation tog form af overordnet nysgerrighed i forhold til spillets univers og historie.

Lidt groft sagt var E & L's grund til at spille spillet, at ville have mere af historien, mens det forholdt sig omvendt med C & P, idet de satte sig ind i historien for at kunne spille spillet.

Vores gruppe repræsenterer altså to helt forskellige måder at prøve at skabe mening i teksten. Mens C & P gik til spillet 'nede fra og op' og dermed må tilskrives en mere direkte handlende error-trial tilgang, antog E & L en mere holistisk angrebsvinkel, der gik ud på at prøve at forstå spillet 'ovenfra og ned'.

Da C & P absolut har størst succes hvad angår spilleglæde, eller med at skabe mening i teksten, mens E & L stadig (som beskrevet i starten af opgaven) føler sig ret undrende og fremmedgjorte i forhold til en praktisk anvendelse af spillet, må den mere fokuserede praktiske tilgang kunne siges at være rigtigere end den holistiske i forhold til at læse valgte tekst.

Konklusion

Der skal meget til at lave et sammenhængende computerspil. Fortællingen, dialogerne, opgaverne, universet, identifikationen, interaktiviten skal afstemmes i forhold til hinanden. Det er svært at få alle

disse dele til at spille sammen, hvilket Outcast er et godt eksempel på. Det har taget adskillige år at udvikle spillet og spillet er ikke, som vi ser det, perfekt støbt. Spillet har imidlertid været et godt spil at analysere, dels fordi det forsøger at sammentænke to traditioner i computerspil og dels er der tale om et spil, som er ambitiøst. Forstået på den måde, at det virkelig har forsøgt at skabe en sammenhæng mellem indentifikation, opgaver, dialoger, grafik, lyd og interaktivitet.

I det spillet indeholder mange oplagte analyse emner har det været svært at prioritere, hvilke emner som skulle analyseres. Det har bevirket at vi har strakt os over mange emner, som hver i sær ville have været nok til en hel opgave. Det at vi har behandlet mange emner opfatter vi ikke som en svaghed, idet det har givet os et overblik over Outcast og spil i det hele taget, som ikke ville have muligt, hvis vi havde holdt os til et enkelt emne. Hvad angår vores anden del af opgaven meningsskabelse har vi ligeledes spredt os over mange områder. Det skyldes at stort set alle humanistiske og samfundsvidenskabelige fagtraditioner beskæftiger sig med mening. Vi begrænsede os til at se på filmteorien ud fra Bordwell og Metz. Disse to teoretikere fungerede ikke som en begrænsning, da de hver i sær beskæftiger sig med mange emner. Bekendtskabet med de to har på mange måder været givende, fordi de har givet os en teoretisk forståelse af en mængde emner og traditioner, som har stor indflydelse på hvordan mening skabes og hvordan man kan analysere medieprodukter i det hele taget. De to teoretikere har et meget forskelligt fokus på konstruktionen af mening. Bordwell er som vi ser ham meget fokuseret på skabelsen af fortællingen, dette skal nok forstås i lyset af, at han især beskæftiger sig med klassiske Hollywood film. Modtagerens konstruktion af en fortælling i et spil er relevant, men det er ikke hovedformålet med et spil. Derfor har hans teori ikke altid været i stand til at indfange centrale aspekter ved et spil. I forbindelse med hans analyse af genre forventninger har teorien været et godt redskab. Genre forventninger har også en stor betydning i spil, hvilket blandt andet er medårsag til at mange mennesker ikke kan skabe mening i et spil. Vi mener nemlig, når man ikke kender en genre, så har man svært ved at afkode f.eks. et spil, fordi man benytter sig af nogle forkerte præmisser til at skabe mening. Metz beskæftiger sig især med modtagerens samlede oplevelse af en film og herunder stilens rolle. Dette fokus har været centralt, til at forstå et spil som en sammenhængende oplevelse, og på sin hvis har Metz teori derfor været nemmere at overføre til computerspil. Man kan så være mere eller mindre uenig i den psykoanalytiske forklaringsramme, som han trækker på.

Men der er ingen tvivl om at forførelse og indlevelse er centrale emner at tage fat på, når man ønsker at forstå, hvorfor computerspil er pulpulært og hvordan mening konstrueres. Tid og rum er andre emner, som vi finder relevante at belyse for at få et indblik i et spil. Dette begrebspar har dog tit været svære størrelser at forstå udfra film og litteratur teori. I det tid og rum får nye betydninger i spil, bliver de gængse kategoriseringer svære at overføre til spil. Interaktivitet er ligeledes et emne, som teorien af gode grunde ikke forholder sig til. De forholder sig indgående til interaktionen mellem modtager og tekst. Dette samspil er ligeledes interessant i forhold til spil, fordi man kan tale om der sker en dobbelt interaktion. Den interaktion med historien og den interaktion med programfladen, som også interagerer med hinanden.

Som vi omtalte i indledningen undrede vi os over, hvorfor mange ikke kan skabe mening i et spil. Efter en analyse og gennemlæsning af teori om oplevelse og menings skabelse bliver det klart, at individet har et begær efter linearitet og sammenhæng. Man søger automatisk efter en mening, en slutning og kausalitet. Det kan til tider være svært at finde disse strukturer i et spil og derfor bliver man som spiller ofte frustreret og fascineret.

Litteratur

Banks, J. 1998. Controlling gameplay. M/C: A journal of Media and Culture 1(5) <<http://www.api-network.com/mc/9812/game.html>>([31/12/00])

Bordwell, D. 1985

"The classical Hollywood style" in Bordwell, Staiger, Thompson: The Classical Hollywood Cinema, Film Style & Mode of Production to 1960, Routledge

Crawford, C. 1982

The art of computer game design, elektronisk version 1997

<http://vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>

Drotner, K, Jensen, K.B., Poulsen, I & K. Schrøder 1996

Medier og Kultur

Borgens Forlag ISBN 87-21-00009-3

Finn, M. 2000. Computer Games and Narrative Progression. M/C: A journal of Media and Culture 3(5) <<http://www.api-network.com/mc/0010/narrative.html>>([31/12/00])

Frasca 1999

Ludologi meets narratology; Similitude and differences between (video)games and narrative.
<http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm>

Frasca, G. 1998
Don't play it again, Sam: One session and serial games of narration
<<http://www.jacaranda.org/frasca/osgon.htm>>([31/12/00])

Grodal, T.K. 1998
Filmfortælling og computerspil
S 239-253 i Multimedier Hypermedier Interaktive Medier, redaktør: Jensen, J.F.
FISK serien 3 . Aalborg Universitetsforlag ISBN 87-7307-612-0

Grodal, T.K. 1999
Melodrama, seksualitet og altruisme
Stil og følelser i film noir
Kosmorama, Tidsskrift for filmkunst og filmkultur, 223 : 44-63
ISSN: 0023-4222

Højbjerg 1998
Reception af levende billeder. 2.udgave. redigeret af L. Højbjerg
Akademisk forlag s 36-53
ISBN 87-500-3144-9

Jensen, J.F. 1994
Teknologi-semiotik. Teknologiens betydning & Betydningens Teknologi s 7-71
I Teknologi-Semiotik. To essays om teknologi, tegn og betydning.
Nordisk Sommeruniversitet. ISBN 87-87564-65-3.

Jensen, J.F. 1994
The name of the Game
Et semiotisk adventure i Computerland s 71-108
I Teknologi-Semiotik. To essays om teknologi, tegn og betydning.
Nordisk Sommeruniversitet. ISBN 87-87564-65-3.

Jensen, J.F. 1998
Interaktivitet & Interaktive Medier
S 199-239 i Multimedier Hypermedier Interaktive Medier, redaktør: Jensen, J.F.
FISK serien 3 . Aalborg Universitetsforlag ISBN 87-7307-612-0

Jessen, C. 2000
Computer games and play culture- an outline of an interpretative framework
< <http://www.carsten-jessen.dk/compgames.html> >

Juul, J. 1999

En Kamp mellem Spil og Fortælling. Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion. Dansk, Institut for Nordisk Filologi. Københavns Universitet, februar 1999

Langkjær, B. 1999

Mysteriet om film noir

Stil stemning og følelser Kosmorama, Tidsskrift for filmkunst og filmkultur, 223 : 28-44

ISSN: 0023-4222

Metz, C 1982

Psychoanalysis and cinema. The imaginary signifier.

Bloomington, Indiana University Press

Murray, J 2000

On my screen

www.eastgate.com/picks/Murray.html

Møller, L. 1995

Om Litteraturanalyse. Lis Møller (redaktør).

Forlaget SysTime A/S. ISBN 87-77-83163-2

Olsson 1981

Filmteori, Filmanalys

Kapitlerne: Beträffande verklighetsintrycket inom filmen + Metodologiska förslag för filmanalys +

Denotationsproblemen inom fiktionsfilmen.

Studentlitteratur, Lund

Platt, C. 1995

Interactive entertainment

in WIRED, nr. 3.09, 1995 ([Interactive Entertainment](#))

Poulsen 1999

Kultur og betydning.

Samfundslitteratur

Qvortrup, L. 2000

Det hyperkomplekse samfund

ISBN 87-00-45508-3

Sandberg & Söderberg 19xx

Computer Generation: Visions and Demands.

<http://www.nada.kth.se/~asa/Masevr/index2.html>

Shneiderman, B. 1998

Designing the user interface: strategies for effective human–computer-interaction. Addison Wesley Longman Inc 3rd ed. ISBN 0-201-69497-2

Walther, B.K. 2000

Computerspil som råstof

<http://www.informationsbasen.dk/design/artik/00/44-computerspil.htm>

Walther, B.K. 1999

Næste level. Struktur, fortælling og interaction i nye CD-rom spil. Syddansk Universitet, Odense

http://www.sdu.dk/hum/bkw/cdromartikel_kort.html >

Wibroe, M, Mygaard, K.K. & P.Bøgh Andersen 1999

Games and stories

<http://www.cs.auc.dk/~pba/CVVR/papers/gamesandstories.pdf>

Østbye, H. 1997

Metodebok for Mediefak

Fakbokforlaget. ISBN 82-7674-276-9