

IT'S A GAMER'S WORLD

- ET ESSAY OM COMPUTERSPILE OG NYE FORTÆLLEFORMER

Bo Kampmann Walther

Intro

Det følgende bygger på to påstande. Den ene er, at computerspillet er vor tids dominerende kulturelle form. Den anden er, at nabomedierne "ludificeres". De bliver en slags "spil", uden at være det i eksplicit forstand. Sådant et spil, som altså ikke er et rigtigt spil, men derimod en amerikansk tv-serie, som låner med arme og ben fra spillets oplevelsesverden, er *24 timer*. Den vender jeg tilbage til.

Først laver vi et spil og spørger til, hvad der egentlig menes med begrebet "gameplay", som jo direkte oversat til dansk ville hedde "spil-leg". Dernæst skal vi undersøge, om det kan lade sig gøre at "spille" *Hamlet*. Kan vi forene det bedste fra litteraturen med spillets vigtige interaktivitet? Og til slut kigger vi nærmere på en moderne fiktion, nemlig *24*, som er mere *gameworld* end et aristotelisk skema med begyndelse, midte og slutning og interessante karakterpsykologier.

Min didaktiske pointe er simpel: Eftersom morgendagens fiktioner i høj grad vil benytte computerspillet som en slags understøttende konstruktion, må vi vide noget om både de nye hybridmedier og computerspillet.

Game on

Hvorfor skal computerspil partout udgrænses fra andre mere "seriøse" medier? Virkeligheden anno 2009 er jo, at medierne smelter sammen. Vi kalder det konvergens. Det kan være spil og film. Det er mobiltelefoni og internetkultur. Det er blogs og finkultur. Remediering, hvor nye medier mere eller mindre reflekterer "låner" fra tidligere, og transmedialitet, hvor brugerne opfordres til at surfe på tværs af medierne, er både massiv kulturindustri og kunstnerisk udfordring. En fascination af spillenes pædagogiske farverigheder bør ikke føre til en additiv minimalpolitik, hvor man smækker *Doom* og *Quake* på pensumlisten og udstyrer de stakkels lærere med pc-kørekort. Den bør heller ikke føre til bunker af "edutainment", hvor man klart spotter læreren inde bag ved noget, der skal ligne spil.

Konsekvensen er en tekstkultur med bløde kanter: den åbner døren på klem for nye medier. Og den bliver hurtigt gennemskuet.

Game 101

Lad os bygge et spil fra bunden. Glem eksisterende, konkrete spil som Matador, skak og Ludo eller computerherligheder som *Counter-Strike*, *The Sims 3* og *Grand Theft Auto IV*.

Hvad skal der til? Tre ting. Først definerer vi parametre. Vi kalder det *parametrisering*, hvormed vi tildeler den del af verden, vi kalder et spil, nogle egenskaber. Vi skanderer verden og skaber abrupte overgange. Verden bliver så at sige til et skakbræt med felter. Og nu kan vi lade som om, jorden er giftig, og vi kan spørge, om der måske gemmer sig en snigskytte på fjendens felter. Dernæst lægger vi værdier ned over felterne. Verden får betydning. Det kalder vi *valorisering*, og nu begynder vi at få regler for, hvad man må og ikke må. Man må kun røre jorden to gange (ellers er det *game over*), og feltet derovre er et "ammo dump", hvor vi kan genoplade pistolen og samle kræfter. Endelig definerer vi vores mål, og det kaldes *teleologi*. Nu handler det om at vinde. Hvordan gør man det? Ved at agere mest hensigtsmæssigt på felterne, kende deres værdier og beherske rummet omkring dem. Undgå at røre jorden, lad' vær' med at blive ramt og skynd dig hen til helikopteren på taget.

Tillykke. Vi har lavet et spil. Hvad skal der så til for at spille dét spil? En kombination af spil (game) og leg (play), altså gameplay.

Game-play

Når man spiller eller leger, befinder man sig i en "magisk cirkel". Når man er dérinde, skal man tro på det. Man skal leve sig ind i det. Der er ikke noget mere fordærvende for et godt spil – eller en god leg – end afbrydelser. Æv, nu skal vi spise. Øv, arbejdet kalder. Har man for meget kritisk distance, eller er der for mange afbrydelser i spillets rytme eller "flow", er man hastigt på vej ud af cirklen igen. Tilbage i virkeligheden. Så leger man ikke (med) længere. Så lader man sig ikke forføre af magien.

Spil sætter en grænse fra alt andet, men samtidig former det et fællesskab. Det markerer en forskel, men samtidig etablerer det en ramme uden om forskellen. Derved får forskellen og rammen lov til at eksistere side om side. Spillet griber ud over hverdagslivet, men derved etablerer det netop en kode, som kan dyrkes og begribes i hverdagen.

Computerspillets force er dets rumlighed. I romaner og film er tiden afgørende. Rummet er konstrueret, men samtidig "er" det intet uden brugerens nærvær og synsvinkel. Når jeg går hen til Brugsen for at handle, kan min rute konstrueres og

beskrives matematisk. Men det er ikke særlig sjovt at spille denne konstruktion, hvis jeg ikke er hovedperson i den. I øvrigt må der også meget gerne være forhindringer på vejen. Jeg skal kunne vinde over rummet. Og spillet om Brugsen skal helst involvere et monster eller en mordgåde.

Men, hov, er det ikke nok bare at vinde *i* rummet? Nej, det gælder også om at vinde *over* rummet. Det er afgørende, når vi spiller computerspil, at forstå de logikker og den dynamik, som "styrer" rummet og dets arkitektur. Derfor gælder det ikke blot om at erhverve sig de rette teknikker til f.eks. at få fjenden ned med nakken i en 3D shooter, men ydermere om at opspore kortet, så man kan orientere sig i og bemestre rummet. Også selv om, man kun har dét kort oppe i hovedet.

Man kan "lave" rummet (hvilket man gør, når man eksempelvis sidder og fifler med et *Counter-Strike*-map), men man skal primært "være" i det. Fænomenologien er afgørende.

Et computerspilrum er derfor både *topologisk* og *geometrisk*. Det er topologisk, fordi det skaber betydningsforskelle i form af levels, konflikter, forhindringer osv. Og det er geometrisk, fordi det anskueliggør et univers, der har afstande og objekter. Det topologiske rum er et rum, vi nærmest barnligt rækker ind i og ud efter. "Jeg vil ha' det dér!", siger vi, og computerspillets kode kan faktisk honorere vores ønske, for pludselig står vi på et nyt level, i en ny verden. Det geometriske rum er omvendt funderet på et absolut og rent koordinatsystem, hvor man ikke uden videre kan "snyde" sig til objekter eller hoppe hen over vejstrækninger og forhindringer.

Men begge slags rum, det topologiske og det geometriske, er realistiske. Ofte afmærker vi vores territorium ved at fokusere på den betydning (f.eks. en person) i rummet, som gør fjernheden til forgrund. Det er min datter, jeg får øje på helt dernede i den fjerneste ende af perronen, da jeg henter hende efter en ferietur. På den måde orienterer vi os topologisk i en omverden. Men det samme betydningsindhold, som optager en plads i rummet, er markeret ved sin position i et geometrisk rum, hvor afstande og absolutte relationer er afgørende. For at komme hen til min datter skal jeg først ned ad trappen og forbi det ventende tog på perronen. Sagt på en anden måde: Hvor barnet griber ud efter verden, fordi det tror, at de ting, det ser, umiddelbart kan nås (også selv om de er langt væk), dér ved den voksne, at verden også er et rumligt dimensioneret univers, hvor geometrien og dens afstande (og dermed også hastighed) hersker. Computerspil er på mange måder et frigørende legeunivers, fordi det tillader os at være til stede i både det topologiske og det geometriske rum. I computerspil får vi lov til at være børn og samtidig agere voksent. Vi får både lov til at lege og spille.

Gameplay knytter derfor legens frie nærvær sammen med spillets bundne og skanderede iver efter progression. Det gode gameplay indeholder den rette balance mellem nærvær og fremdrift, altså leg og spil. Vi kan bruge filosofen Martin Heideggers udtryk, "Dasein": Hvor legen lægger vægt på at *være* der (DaSein), fokuserer spillet på at være *være dér* (Dasein).

Kan man spille *Hamlet*?

Al den snak om non-linearitet

Nej, man kan ikke spille *Hamlet*. Pointen er nemlig, at Shakespeare's *cliffhanger* fordamper, hvis spilleren befinder sig på et forkert "level" – dvs. for tidligt eller for sent – i forhold til Hamlets pludselige erkendelse af svigt og familiære rænkespil. *Hamlets* litterære styrke er netop kontrollen over plottet. Det er afgørende, at Hamlet *i et bestemt øjeblik* opdager, hvad der sker omkring ham, og dernæst beslutter sig for at agere sindssyg. Og så ruller historien. Med andre ord: den frihed, man har i et computerspil, hvor karakter og "læser" smelter sammen, og hvor man i en vis forstand skaber sin egen fortælling, er netop magtesløs over for den episke fiktions ordnede rækkefølge. Hamlets katharsis kan være ligegyldig, hvis man ikke opdager den.

I computerspil er problemet altså, at man som spiller ikke kan interagere med en cliffhanger, som allerede har fundet sted, ganske som man heller ikke kan interagere med en cliffhanger, som man ved vil finde sted. Det vil sige, det kan man måske godt, men det er ikke særlig spændende. I det første tilfælde fordamper intensiteten, fordi historien allerede har afsløret sine effekter, og i det andet tilfælde er det åbenlyst en dårlig idé, at man skal lade, som om man ikke ved, at nu falder man ned i en afgrund. Det er lidt lige som at prøve at være spontan. Det mislykkes altid.

Det handler om, at i spil er aktiviteten vigtigere end betydningen. I litteraturen derimod er betydningen vigtigere end aktiviteten.

Både bogen og filmen er "færdige" former, hvorimod spillet opstiller nogle regler og objektrelationer, som brugeren kan interagere med og derigennem "færdiggøre" det foreliggende materiale. Når man skriver en bog, har man fikseret handlingen. Når man designer et spil, har man først og fremmest skabt en ramme om handlingerne.

Og dog. Polemikken ovenfor lyder hårdere, end den er. For naturligvis har også en masse spil værktøjer til i det mindste at *styre* spillets udvikling. Det er en kontrolmekanisme, som er nedlagt i koden. Som spiller skal man først åbne A, før der er adgang til B, som giver et hint om C, osv. Men det er ikke alt, der kan kontrolleres.

Sat på spidsen, er det ordenes rækkefølge og billedernes vekslen, der helt igennem bestemmer og dermed udmåler afstanden imellem to punkter, A og B. Det kan f.eks. være kapitler i en bog eller scener i en film. Denne afstand er i hvert fald på erfaringsniveauet flydende i spillet. Nogle når faktisk aldrig hen til dét punkt. I en bog skal man bare bladre om på næste side. I en film skal man blot blive hængende i lænestolen. Men i et spil skal man selv arbejde for det.

Non-linearitet er ofte blevet fremhævet som et vigtigt kendetegn ved computerspil og computermedierede "tekster" generelt. Men spil kan sagtens være lineære. Det er nemlig et spørgsmål om, hvordan man anlægger sin optik. Når man *har* gennemført et level, kan man se tilbage på den sti, ad hvilken man har bevæget sig, og den må i sagens natur være lineær. Men når man er *midt i* at gennemføre et level, vil der oftest være mange realiseringsmuligheder. Man kan tage elevatoren, skyde generalen, spæne til venstre eller dukke sig og rende til højre. Her taler vi i sagens natur om non-linearitet, eller mere præcist: multi-linearitet. Desuden kan vi operere med grader af bevægelsesfrihed i spillene: adventurespil har forholdsvis fikserede gennemløb, hvor man *skal* gøre A, før man må foretage sig B, mens man i 3D shooters (f.eks. *CounterStrike*) *kan* foretage en handling, fordi spillet har en langt højere bevægelsesfrihed.

Spilforskeren Jesper Juul forklarer det på den måde, at hvor adventures er *progressionsspil*, er strategispil, shooters osv. *emergensspil* (Juul 2005). Progression betyder, at noget bevæger sig fremad, mens emergens betegner det forhold, at summen af delene i et system ikke entydigt kan forklare en højere-ordens tilstand. I adventures følger man ofte én og kun én sti, og derfor er adventures progressionsspil, hvorimod der i rolle-, skyde- og brætspil hele tiden kan ske noget nyt og overraskende. Det gør der, bl.a. fordi der er en basal asymmetri mellem forholdsvis simple spilleregler på den ene side og den komplekse udførelse af spillet på den anden side. Tag skak som eksempel. Man kan skrive reglerne ned på en A4-side, mens de mange taktikker – dvs. realiseringer af spillets regler – i bogform fylder et helt bibliotek. Alene den hjælp, man kan hente til spil på nettet, afslører forskellen: *Walkthroughs* er skridt-for-skridt manualer til, hvordan man finder rundt i adventurespil, mens resten af spillene afføder mængder af *cheat codes*, taktiske hints osv.

Alle medier er i dybeste forstand non-lineære, af den simple grund, at man ikke kan være i fremtiden. Jeg læser en bog og aner ikke, hvad der sker på næste side (ikke før jeg bladrer eller læser videre). Alle medier er dog også lineære, af den lige så simple grund, at den, der realiserer materialet (dvs. læser, spiller eller ser film), jo kun kan opholde sig på én og kun én sti ad gangen.

Og lad os så se nærmere på den ludiske tv-serie 24.

24

For et par årtier siden ville man have tolket 24 som en historie om social paranoia, konspiratoriske rænkespil og det store, fremmedgørende "system". I dag signalerer seriens slogan, "Jack is back", at ikke alene er Jack tilbage for at slide sig igennem et døgn med nærdødsoplevelser og tilspidsede skuddueller. Han er også returneret for at rydde op som en Arnold Schwarzenegger i risikosamfundet, nu med glimt i øjet, teenagedatter, død kone og proto-Bush'sk licens til at torturere. Hans foretrukne våben? En mobiltelefon.

Tiderne ændrer sig og dermed referencerammerne. Tag nu en anden populær amerikansk tv-serie, *Lost*, hvor vi følger en gruppe mennesker, som er strandet på en mystisk ø efter et flystyrt et sted i Stillehavet. Er *Lost* et postmoderne remake af *Fluernes Herre*? Er det ideologiernes kamp i nyt sexet design? Måske. Men *Lost* er først og fremmest en allegori over reality-tv, gameshows og den tragikomiske kamp for at bevare en rest af humanitet, mens idiotiske studieværter stemmer spillets deltagere hjem én efter én.

Når man tænker over det, er det absurd. Hvert år, som på klokkeslæt, redder Special Agent Jack Bauer (Kiefer Sutherland) fra den amerikanske statsorganisation Counter Terrorist Unit (CTU) verden. Eller i hvert fald USA. Hvilket jo kan være det samme. Han har afmonteret A-bomber, som truede med at udradere store dele af Californien. Han har klaret ærterne i forbindelse med biologisk terror. Han har stoppet nedsmeltningen af atomkraftværker. Han er blevet fyret, arresteret, gennembanket, og alligevel står han brask og bram med amerikanske idealer – "yes, Mr. President", "of course, Mr. President", er to af hans mest troværdige replikker – dag efter dag, sæson efter sæson.

Det er ikke bare split-screen-lir og real-time-dynamikker, som gør 24 til et studie i nymodens tv-serier. Ved bevidst at trænge de 'aristoteliske' fortælleprincipper – karakterbevidsthed, plotopbygning, klassisk struktur – en smule i baggrunden til fordel for den allestedsnærværende fart kan 24 ses som et godt bud på morgendagens fortælling. Det er nemlig en fortælling, hvor det ikke handler så meget om at skabe en troværdig narration eller en smittende psykologisk profil. Nej, det allervigtigste er at skabe et medrivende gameplay. I 24 skal der både være fremdrift og nærvær.

Min pointe er, at *24's* univers – og altså ikke bare det akkompagnerende computerspil – er formet som en spilverden, en gameworld. Jack er ikke blot en figur i en tv-serie, hvis virkemidler trækker på computerspillet. Nej, han er selv en computerspiller, en gamer. Han er konstant på jagt efter nye levels, nye *access points* og passager, som kan guide ham fra én position i verden til en anden.

Det vigtige for ham – og dermed for hele serien og måden, vi følger den på – er ikke så meget at trevle plottet op rent semantisk (hvem er bagmændene, og hvorfor?), men i langt højere grad effektiviteten i at bevæge sig fra punktet A til punktet B. Og helst så hurtigt som muligt. Og gerne visuelt spektakulært. Og gerne med noget kommunikationsknav på linjen samtidig.

Det er derfor, den mobile konflikt er så vigtig i *24*. Jack og de andre karakterer er konstant på farten, i bil, helikopter, fly, tank, osv. Den mobile konflikt er det kit, som binder *24's* transmediale gameplay sammen.

Man kan sige, at *24* på den måde handler mere om at beherske og udforske et abstrakt 'rum' end at forstå og fortolke historierne og menneskene i det. 'Tid' er naturligvis noget, der kobler personernes indbyrdes historier og deres plads i den overordnede *story arc* sammen. Men i det spilunivers, som Jack færdes i, er tiden snarere de 'vektorer', som forbinder rummets punkter til hinanden og dermed gradvist sætter gamer-Jack i stand til at kontrollere og ultimativt vinde over sin spilverden.

Derfor er Jacks mission koblet til et gameplay. Ja, faktisk er hele seriens dynamik én lang udfoldelse af et gameplay i en gameworld. Gameplay er den formaliserede interaktion, der sker, når en spiller følger nogle spilregler og samtidig har nogle oplevelser gennem den leg, der knytter sig til spillets verden (Salen & Zimmerman 2003). Hvordan passer det på *24*, hvis vi ser nærmere på gameworld, spilregler og spil-mekanik (game mechanics)?

- *24's* gameworld er for det meste byen Los Angeles. Den enorme metropol på USA's vestkyst er velegnet som kulisse for Jacks fieldwork af flere grunde: Vi kender byen som mytologi, fordi vi har set den portrætteret utallige gange, ikke mindst i populærkulturen. LA smager af film noir, konspirationer og farverige helte og skurke. Men LA er også en by nærmest uden centrum. Man kan fare vild, over det hele, og byen vrirler med varehuse, forladte steder og mistænkeligt ingenmandsland – for slet ikke at

tale om personer, som synes taget ud af computerspillet *Grand Theft Auto: San Andreas*.

- Reglerne i *24* er simple: Jack skal kontrollere et territorium. Eller rette: Han skal vinde over spilverdenen. Han skal derudover optrevle en omfattende sammensværgelse (oftest helt op på regeringsplan) samt afværge en gigantisk katastrofe. Spillets præmisser har form som et suspense-ladet spørgsmål: Kan Jack nå alt dét på bare 24 timer?

- Mekanikken i *24* er alle de 'objekter', vi finder i spilverdenen. Det kan være personer, som Jack møder, slås, forhandler med eller (en sjælden gang) forelsker sig i. Men det kan også være steder – locations – og begivenheder. Mekanikken er kort sagt de krumtappe, som binder verden og regler sammen.

24 er altså mere et spil end en fortælling. Fordi den har været det fra begyndelsen, har det sandsynligvis også været desto mere indlysende at kreere et 'rigtigt' computerspil som en spin-off-effekt af den originale tv-serie. Og vi kan gå endnu videre. For hvorfor inddrager tv-serien så mange karakterer, forviklinger og sidehistorier? Svaret er enkelt: Noget skal der jo ske, mens Jack skynder sig fra punkt A til punkt B.

Vores moderne liv foregår i en rasende fart. Måske så hurtigt, at vi ikke rigtig tænker over det længere. Det er dén hurtighed, Jack sætter i scene for os. Det er den historie, han fortæller. Det er det spil, han både spiller og spiller med i.

Dermed tematiserer figuren Jack og hans miks af hverdagsliv og storpolitiske drifter også historien om de nye medier, som ifølge Lev Manovich åbner for en hidtil uhørt "modularisering" af diverse elementer – hvad enten det er fotos, tekst, livsfragmenter eller levende billeder. (Manovich 1999). Vi tager lidt af det hele, klipper, klistrer og kopierer og sætter sammen igen.

Hvad er *24*? Et frækt svar kunne være, at *24* er *Big Brother* + *The Fugitive* + *L.A.P.D.* + *Grand Theft Auto*. Tilsæt lidt internet, og indram hele molevitten i en spændende gameworld med fængslende spilregler, som samtidig kan koges ned til 1-minuts-sekvenser på mobiltelefonen.

Konkluderende og mindre flabet kan man sige, at *24* benytter sig af tre logikker, som alle knytter intimt an til nye mediers potentialer:

- *Remediering*: Den amerikanske tv-serie går skamløst på jagt i medier-

nes bagkatalog og genindskriver og genfortolker klassiske former og generer. Alt muligt lige fra docu-soaps til computerspillenes grafiske repræsentationer bliver dele af 24's omfattende vokabular.

- *Transmedialisering*: Man kan følge Jack Bauer overalt, hele tiden og her og nu. Når tv-serien holder fri, tager internettet over. Og når man er træt af bare at kigge på, kan man interagere direkte med både plot og hurtige biler i Sonys PlayStation-spil af samme navn. 24 handler om (nye) medier, der glider ind i hinanden, supplerer hinanden og tematiserer hinanden.

- *Gameplay*: Som jeg forsøgte at vise, er 24 et selvstændigt spil, som man kan forlyste sig med (via PlayStation, men også på nettet). Men det er også, og endnu vigtigere, som sådan designet som et computerspil, hvor gameplay og gameworld er meget vigtigere end klassiske karakterer og troværdige historier.

Det er hemmeligheden bag 24's store gennemslagskraft. 24 er først og fremmest en fed verden. Der er også en god historie. Men det er ikke så vigtigt. Nej, det væsentligste er, at der er fart på, og at verdenen er spilbar.

Litteratur:

Jesper, Juul (2005): *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Mass.

Manovich, Lev (1999): *The Language of New Media*, Cambridge, Mass.

Salen, Katie og Zimmerman, Eric (2003): *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass.

Walther, Bo Kampmann (2005): *Konvergens og nye medier*, København

Walther, Bo Kampmann (2005): "A Hard Day's Work: Interfacing Terror and Leisure in 24 Hours", in Klaus Bruhn Jensen (ed.): *Interface://Politics. The World Wide Web as Democratic Resource and Cultural Form*, København

Walther, Bo Kampmann (2007): "Jack is back – og han har travlt: Om fart og medier på tværs i tv-serien 24", in Anja Bechmann Petersen og Steen K. Rasmussen (red.): *Medier på tværs*, København

Forfatterbio:

Bo Kampmann Walther, f. 1967, lektor ved Center for Medievidenskab, Syddansk Universitet. Forfatter til talrige bøger og artikler m.v. om bl.a. nye medier, konvergens og computerspil. Desuden fodboldskribent ved Dagbladet Information. Læs mere på www1.sdu.dk/hum/bkw.