



Københavns Universitet



Pige klik varsomt, thi scenen er skrå

Sandvik, Kjetil

Published in:
Børneteater i interaktion

Publication date:
2007

Document version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Sandvik, K. (2007). Pige klik varsomt, thi scenen er skrå: Rollespil, dramatisk handling og interaktiv dramaturgi i computerspil. I N. Lehmann, & C. C. Reiche (red.), *Børneteater i interaktion* (s. 99-123). Viborg: KulturPrinsen. Skrifter fra KulturPrinsen, Bind. 6

Kjetil Sandvik

Pige *klik* varsom – thi scenen er skrå

Rollespil, dramatisk handling og interaktiv dramaturgi i computerspil

At spille roller er en væsentlig del af mange computerspil. Nogle af disse roller er prædesignede af spildesignerne, andre er mere åbne og spilleren må derfor selv udfylde rollen. I såkaldte 'role-playing-games' (RPGs) har spilleren mulighed for at kreere sin egen rolle ved at anvende spillets karakter-skabeloner, og i 'massive multiplayer online role-playing games' (MMORPGs) er denne mulighed for at skabe sin egen rolle blandet med mulighederne for dramatisk improvisation med andre spil karakterer inde i spilverdenen såvel som mulighederne for at 'chatte' med andre spillere som en integreret del af selve spiloplevelsen. Dette gameplay skaber en meget kompleks form for rollespil. Ved at anvende *Ultima Online* som eksempel, ser denne artikel nærmere på den form for rollespil såvel som kompleks dramaturgi som vi finder i MMORPGs og de forskellige niveauer som spilleren udfører sine handlinger på.

Denne artikel ser nærmere på den særlige værk- og kommunikationsform, som vi finder i digitale multimediefortællinger eller det vi mere almindeligt kalder computerspil¹. Min pointe vil være at vise hvordan vi i computerspillets interaktive dramatiske handlingsstrukturer og fiktionsverdener, finder en ny måde for recipienten at forholde sig til værket eller mediebudskabet på. Der er ikke længere tale om en fortolkning på afstand af værket, men om en fortolkning, der bliver til en aktiv deltagelse i og medvirken til værkets udsigelse. Værket går så at sige i dialog med recipienten. Det er radikalt åbent i Eco'sk forstand på den måde at værket møder recipienten som ufærdigt og påvirkeligt, og det er recipientens fortolkninger og interaktioner med værket, der aktualiserer det. Denne værkform, som Umberto Eco beskriver i "Det åbne værks poetik" (1995), fremstår som dynamiske strukturer. Der er tale om åbne værker eller "værker i bevægelse" og som sådan netop interaktive værker. Værker i bevægelse består ikke i et lukket system og i en entydigt organiseret form, "men repræsenterer muligheder for forskellige organiseringer, der er overladt til fortolkerens

1 Jeg har tidligere udfoldet lignende analyser i Sandvik 2006a og Sandvik 2006b.

initiativ; de fremstår følgelig ikke som færdige værker, der kræver at blive genlevet og forstået i en given strukturel retning, men som "åbne" værker, der fuldendes af fortolkeren netop i det øjeblik, hvor de nydes æstetisk" (op.cit., s.102). Dette stiller nogle ganske særlige krav til designerne, hvilket artiklen vil se nærmere på i sin afsluttende sammenligning mellem computerspillets interaktive og spilcentrerede fiktionsform og teatrets *åbne form*.

Til denne operation vil jeg anvende nogle teatervidenskabelige begreber som rollespil, dramatiske handling og fiktionskontrakt, fordi disse begreber synes særligt anvendelige, eftersom der er nogle klare ligheder (multimedialiteten, den dramatiske handlingsstruktur, realtiden) mellem computerspil og teatret som værkformer. Dette gælder især teaterformer, der er åbne, improvisationsbaserede og deltagerorienterede, dvs. teaterformer, hvor det ikke så meget er tale om en forestilling, der udspiller sig foran et publikum, men hvor publikum inddrages som aktører i den dramatiske handling. Teaterforskeren Janek Szatkowski beskriver hvordan de grundlæggende karakteristika ved teatrets kommunikationsstrukturer ændrer sig alt efter om der er tale om et teater, der henvender sig til et udelukkende beskuende publikum eller der er tale om et teater, der engagerer sit publikum i den teatrale handling:

"Den første [grundform] er *teater for tilskuerne*. Her er det grundlæggende element i fiktionskontrakten, at 'rampen' mellem scene og sal bibeholdes. Tilskuerne bliver i salens mørke, så at sige. Publikum kan leve med i det, der sker på scenen, eller betragte det kritisk; de kan identificere sig med figurerne, eller opleve dem med distance, men tilskuerne bliver aldrig draget ind i den dramatiske fiktion som direkte medskabende, ligeværdige spillere. [...] Sker det, er vi inde i den anden af teatrets kommunikative grundformer: *teater med tilskuerne*. Denne kommunikationsstruktur vil noget andet. Det centrale er her at ophæve rampen, og derved gøre alle tilskuerne aktive på lige fod med skuespillerne." (Szatkowski 1989, s.30)

Det jeg beskæftiger mig med i denne artikel er hvad vi kan kalde computerspillets interaktive dramaturgi, der organiserer dramatiske fortællestrukturer, hvor der – hvis vi bruger teatret som metafor – ikke længere er et klassisk skel mellem skuespillere og tilskuere, men hvor alle involverede i den teatrale kommunikation er deltagere og aktører.

Selv om mine refleksioner her i princippet kan anvendes på de fleste typer af computerspil, hvor den interaktive handlingsstruktur er indlejret i en fiktiv verden, så har jeg valgt at anvende et af de ældste og stadig eksisterende store online-rollespil – *Ultima Online* – som case,

netop fordi dette spil demonstrerer hvor åben og hvor kompleks computerspils fortællestrukturer og dramaturgi kan være.

Ultima Online

Der findes et stort middelalder-rige kaldet Britannia med store mørke skove, endeløse sletter, floder og søer, små landsbyer og store fæstningsanlæg. Det er beboet af handelsfolk, tapre riddere, landevejsrøvere, omrejsende gøglere, mordere, dragedræbere, håndværkere, troldmænd og -kvinder. I skovene lurker trolde, varulve og andre farlige monstre, over sletterne svæver ildsprudende drager. Rundt om dette middelalder-rige sidder der tusindvis af mennesker. De sidder ved hver deres computerskærm rundt omkring over hele kloden og stirrer 'ind' på det, der foregår i Britannia. Fælles for dem er at de har købt en licens til computerspillet *Ultima Online* og har logget på en af de servere, som kører spillet over internettet, og videre at de har benyttet sig af de kreative redskaber, som spillet stiller til rådighed, til at kreere deres helt egen unikke spilkarakter og med denne tager de del i den kollektivt tilrettelagte multimediale fiktionsverden Britannia, som stadig udvikler sig og ændres i kraft af de mange karakterers handlinger med hinanden og med selve spiluniverset, og som har gjort det siden computerspillet *Ultima* gik online for snart ti år siden.



Fig. 1. Scene fra *Ultima Online*

Computerspils interaktive og spilcentrerede fiktionsuniverser

Traditionelle fiktioner – hvilket vil sige de fleste former for fiktioner (inden for litteratur, film, teater-for-tilskueren) – anvender en kommunikationsmodel, hvor en eller anden form for budskab (en fortælling) kommunikeres til en recipient (læser, tilskuer), der fortolker dette budskab. Dette er altovervejende en form for envejskommunikation og selv om fortællingen kan fortolkes på varierende måder afhængig af den narrative kompleksitet og åbenhed, så er fortællingen upåvirkelig i forhold til de forskellige fortolkninger. Selv om læseren eller tilskueren inviteres til at lade sig forføre af fortællingen og til at indleve sig i fortællingens karakterer, så befinder han eller hun sig på afstand af selve det narrative setup og udvikling som sådan. Traditionelle fortællinger er fikserede størrelser, de er 'fortalte' – også selv når de udfolder sig 'real time' foran sine tilskuere, som i teatret (Cf. Bordwell 1985, s.15).

Fortællingen i *Ultima Online* – for så vidt vi nu kan omtale en sådan i ental – fremstår (som alle computerspilsfortællinger, der er integreret i selve spillet og ikke kun fungerer som æstetisk rammesætning) som interaktiv og spilcentreret. Fortællingen er interaktiv på den måde at den er konstitueret af interaktioner mellem en fiktionsverden og en narrativ struktur på den ene side og deltageres handlinger i og i forhold til denne fiktionsverden og narrative struktur på den anden. Og fortællingen er spilcentreret på den måde at denne interaktion mellem spil og deltager (bruger, spiller – kært barn har mange navne: jeg vil her primært omtale computerspilsrecipienten som spiller) har rollespillet og/eller rollelegen som sin primære modus. Interaktive og spilcentrerede fiktioner kan have mange forskellige former (first-person shooters, adventurespil, strategispil, online-rollespil etc.), men deres forskellighed til trods har langt de fleste en ting til fælles: rollespil og deltagelse i en eller anden form for narrativ proces.

Rollespil skal her forstås i den teaterteoretiske betydning af ordet og ikke i forhold til de forskellige psykologiske eller sociologiske afledninger, som især det 20. århundrede har bragt os, og hvor rollespil dækker over den måde som moderne mennesker fungerer på, hvor vi indtager forskellige roller alt efter hvilke sociale situationer vi befinder os i, eller hvor det at spille og eksperimentere med forskellige roller er den måde som det moderne menneskes identitet dannes på (Cf. Piaget 1976, Goffman 1959, Turkle 1995). Rollespil er i vor kontekst det, der konstituerer teater, hvor skuespillere påtager sig rollen som forskellige fiktive karakterer, som interagerer med hinanden indenfor rammerne af en dramatisk fiktion (graden af fiktion og afstand mellem rolle og skuespiller kan variere fra teaterform til teaterform, akkurat som den også kan det i computerspillet, afhængigt af hvorvidt spilkarakteren er prædefineret og dermed i udgangspunktet på afstand af

spilleren, eller spilleren selv kan definere karakteren og dermed have et i udgangspunktet tættere forhold til den).

Computerspil fremstår netop som fiktive verdener som deltageren inviteres til at spille med i, hvor deltageren tilbydes en rolle som hovedperson i fiktionsfortællingen. Dette gør sig gældende hvad enten man nu spiller rollen som rumsoldat i *Halo*, som lejemororder i *Hitman*, som hårdtslående eventyrerske i *Tomb Raider* eller man udfylder rollen som systembygger, som skaber af familier, byer eller civilisationer i henholdsvis *The Sims*, *SimCity* eller *Civilization*. Og i et MMORPG som *Ultima Online* er denne rollespilsmodus udvidet til at indbefatte mulighed for udvikling af en helt unik karakter som indbygger i en omfattende middelalderlig online-verden. I *Ultima Online* skaber man sin rollekarakter enten ud fra nogle færdige skabeloner (trolldmand, kriger, smed osv.) som man så udvikler videre, eller også skaber man sin rollekarakter fra scratch ved hjælp af de rolledesignværktøjer som spillet rummer. Karakteren fungerer efter samme princip som en påklædningsdukke (paperdoll, se fig.2) som man ikke blot giver tøj på, men også bestemmer udseende og hårfarve for og giver grundlæggende egenskaber så som evne til at kæmpe, udføre magi, osv. Med denne 'nyfødte' rollekarakter går man så ind i selve spillet og udvikler så rollen, dens liv, sociale status, velstand, sociale relationer og lader den spille hovedrollen i de dramatiske handlingsforløb som opstår i den interaktive omgang med spillet.



Fig. 2. Spilkarakter i *Ultima Online*

Set med spillerens øjne gør det at *spille hovedrollen* i fiktionsfortællingen sig gældende uanset om der er tale om singleplayer- eller multiplayer-spil: Når spilleren engagerer sig i en spilfortælling,

indtager han eller hun en privilegeret og unik position i spillets fiktionsverden, og det er fra denne position han eller hun spiller, at han eller hun skaber sin egen spiloplevelse (på samme måde som alle andre spillere i et multiplayer-spil gør det ud fra deres særlige position og synspunkt).

Interaktive og spilcentrerede fortællinger adskiller sig fra traditionelle fortællinger på den måde at de tilbyder en dramatisk univers hvor spilleren bliver en aktør, der udfører en rolle i den dramatiske handling, der er indeholdt i computerspillet: Han eller hun er derfor ikke længere kun tilskuer, men projiceres ind i spillets fiktionsverden og ind i en spilkarakter, som kan være prædefineret som fx Lara Croft-karakteren i *Tomb Raider*, eller som bliver defineret af spilleren selv, sådan som tilfældet er i *Ultima Online*. Vi kan tale om at den spilcentrerede fortælling ikke så meget fokuserer på 'storytelling', som på en form for 'storydwelling' (Styri 1999), dvs. at recipienten for den spilcentrerede fortælling rykker ind som 'beboer' i selve fortællingen, hvilket dog kun er den halve sandhed om receptionsforholdet i den spilcentrerede fortælling, som jeg vil komme ind på senere.

At en fortælleform er interaktiv og spilcentreret indebærer altså at fortællingen ikke er et lukket statisk system, der formidles til en læser eller tilskuer, men at den i stedet tilbyder en åben struktur, hvor man nu inviteres indenfor som deltager, som spiller. Og det er denne *spillen-med*, som er den væsentlige modus i computerspillets fortælleform. Når spilforskeren Celia Pearce (2003) påpeger at spildesignere ikke er interesseret i 'storytelling', men i at skabe fascinerende rammer for spil, så handler dette ikke nødvendigvis om at fortælling er inferior i spildesign, men at narrativiteten her er sat i spillets tjeneste som redskab for selve spillet. I den interaktive og spilcentrerede fortælling spiller recipienten en aktiv rolle i selve det dramatiske forløb.

Computerspil som dramatisk fortælling

Den dramatiske fortælling, sådan som vi finder den indenfor teatret, kan defineres ved at omformulere Bordwell og Thomsons definition af filmfortællingen som "en kæde af hændelser, der står i et årsag-virkningsforhold til hinanden og som udspilles i tid og rum" (2004, s.60)², sådan at dramatisk fortælling forstås som 'karakterers bevidst formgivne handlinger i tid og rum' (Cf. Lehmann og Szatkowski 2004). Disse karakterer står i forskellige former for indbyrdes forhold til hinanden og handler i forhold til en eller anden form for konflikt som eksisterer inden for den dramatiske fiktions tid og rum og som kan tage sig forskelligt ud fra karakter til karakter (protagonisten og antagonisten befinder sig typisk på hver deres side i det konflikt-dramaturgiske

2 Samtlige engelske citater bringes i min oversættelse.

setup). Den dramatiske fortælling opstår altså som resultat af karakterernes handlinger i forhold til hinanden og den dramatiske konflikt indenfor fiktionens tid og rum.

Hvis vi ser på computerspil, der rummer en Handlungsstruktur, hvor de forskellige hændelser konstitueres af spilkarakterer i en fiktionsverden, så er det netop denne form for – dramatisk – fortælling, vi finder. Men modsat film og teater-*for*-tilskueren, hvor den dramatiske fortælling udspiller sig for et publikum, der ikke har mulighed for at påvirke det dramatiske forløb eller den dramatiske handling, så har computerspilleren mulighed for at indgå i en interagerende dialog med computerspillets interaktive og spilcentrerede dramatiske fortælling.

Interaktive og spilcentrerede fortællinger indebærer altså en transformation af recipienten. Fra blot at spille rollen som tilskuer til den dramatiske fortælling får han eller hun nu også tildelt en rolle at spille i selve fortællingen. Dette indebærer ikke nødvendigvis at det fuldstændig overdrages spilleren at skabe fortællingen, selv om dette kan være tilfælde i meget åbne spilsystemer som fx *Second Life*: Den narrative ramme er blevet skabt på forhånd og er væsentlig for den interaktive fortællings udfoldelsesmuligheder. Fortællingens ramme er åben og fleksibel og forførende på en sådan måde at spilleren kan deltage i den og være med til at få fortællingen til at udfolde og udvikle sig. Heller ikke interaktive og spilcentrerede fortællinger indfrier utopien om 'forfatterens død' (som fx hypertextteoretikere som George P. Landow (1997) har postuleret at den computermedierede fortælling skulle kunne medføre), men der rækkes i afgørende grad ved den narrative kommunikationsmodel. Som Celia Pearce (2003) pointerer, så muliggør computeren som et dynamisk tovejs-medium, at spildesignere kan udvikle en helt ny narrativ ideologi, hvor spildesigneren ikke fungerer som storyteller, men snarere som skaber af narrative rammer for spillernes egne spilfortællinger. Og dette bliver især tydeligt med et spil som *Ultima Online*, som rummer en *meta-fortælling*, der har form som en præ-designet fiktionsverden, med en række forskellige *plot points* og gennemgående *plotlines* som spilleren kan engagere sig i (eller lade være), og så et *fortællesystem*, som gør det muligt for spilleren at udvikle sine egne spilfortællinger indenfor fiktionsverdenens rammer. Vi har her at gøre med en form for kollektiv og kollaborativ storytelling, der udvikler sig her og nu for de spillere, der er logget på spillet.

Humlen er altså at den fortælling, der er indeholdt i computerspil, inviterer recipienten indenfor og til at spille med og er afhængig af dennes tilstedeværelse og handlinger. Men samtidig som recipienten inviteres indenfor (og dermed i en vis forstand ophører med at være tilskuer), så fordres der et *dobbeltblik*, som dels har øje for den interaktive fortælling, dels har øje for de regler, de navigationsoperationer, den spillogik – kort sagt: det interface og det gameplay, der er

bestemmende og nødvendige for at den gensidige dialog mellem recipient og fortælling skal kunne fungere (jeg vender tilbage til dette dobbeltblik senere). Spilleren er både deltager og tilskuer, selv i de former for computerspil, hvor der sker en 'fysisk' immersion i spiluniverset (spil, der er udviklet til forskellige former for Virtual Reality-platforme som panoramaer og caves).

Computerspillets interaktive og spilcentrerede fortælling nedbryder – modsat filmen og teater-*for*-tilskuerne – skellet mellem tilskuerens rolle som beskuer og skuespillerens rolle som udøver af den dramatisk fiktion, hvorfor det ikke, som Brenda Laurel argumenterer for i *Computer as Theatre* (1991), handler om at tilskueren bliver skuespiller: Det giver ikke længere mening at tale om hverken skuespillere eller tilskuere. Der er i princippet ikke noget at skue for nogen udenfor selve spillet. Spillet er sådan set ikke til skue, men et mål i sig selv. Gameplayet, dvs. selve det at spille spillet er det centrale. Dette medfører at kravene til den interaktive og spilcentrerede fortælling, der findes i computerspillet, er anderledes end til traditionelle fortællinger, der skal læses eller ses. Narrativ sammenhæng, psykologisk karakterudvikling, dybde i karakter og fortælling må i en vis forstand vige til fordel for det at være *i* fortællingen, og fraværet af disse karakteristika bør derfor ikke opfattes som udtryk for at narrativitet og interaktivitet ikke er forenelige end sige at spilfortællingens primære kendetegn er ”en ekstraordinær *fattigdom* [...] i forhold til andre former for fortællinger” (Darley 2000, s.152). I den interaktive og spilcentrerede fortælling handler det ikke om at afdække, afsløre, aflæse plottet, som ellers er det som ifølge Peter Brooks (1984) er konstituerende for vort *narrative begær*, men om at *spille plottet*, hvorfor det i computerspil – mere end psykologisk dybe karakterer og dialoger – er den ligefremme handling, der er det væsentlige og det som spilleren bliver opslugt af. Især i actionspil som fx klassiske first-person shooters som *Doom* og *Quake* gør dette forhold sig gældende: Her finder vi udelukkende en meget simpel og nærmest manisk intrige, hvor spilleren excellerer i en uophørlig og accelererende nedslagning af modstandere. Som fortælleform er der store ligheder mellem disse spilfortællinger og den dramatiske fortælleform *farcen*: Dette er en fysisk form, hvor der ikke lægges stor vægt på intrigerende eller argumenterende dialog. Her gå man “direkte og hårdt på tingene. Man slår sin svigermor i gulvet - ingen fiksfakserier” (Bentley 1964, s.213).

Spildesigneren Richard Rouse karakteriserer i *Game Design: Theory & Practice* (2001) *gameplay* som værende konstitueret af spillets interaktivitet som – ifølge Rouse – er den komponent i computerspil, som ikke findes i nogen anden kunstform. Et spils *gameplay* er ifølge Rouse graden og karakteren af den interaktivitet, der er inkluderet i spillet, dvs. den måde hvorpå

spilleren har mulighed for at interagere med spilverdenen og hvordan denne spilverden reagerer på de valg, spilleren foretager:

”Selv om nogen muligvis vil være uenige med mig, så inkluderer ikke gameplay den made hvorpå et spilunivers repræsenteres grafisk eller hvordan spilmotoren renderer denne verden. Disse æstetiske og indholdsmæssige overvejelser er noget computerspil kan have til fælles med andre medier; de er i sandhed ikke det som adskiller spil fra disse andre medier. Gameplay – skal man huske – er det som gør vor kunstform unik.” (op.cit. s. xviii)

Jeg vil nok i en vis udstrækning netop være uenig med Rouse her og mene at gameplay i hvert fald indenfor denne artikels kontekst ikke er noget der udelukkende forbinder sig til et spils interaktivitet, men noget som også forbinder sig til spillets narrativitet. Gameplay forbinder sig til begge to og – vigtigere – gameplay forbinder de to: Gameplayet iscenerer og regelsætter mulighedsrummet for spillerens interaktion med spillet og det iscenerer og regelsætter også selve spilfortællingen – og her taler vi vel at mærke om spil, hvor der er en fortælling, der er integreret i spillet og som fremstår som dynamisk og emergent på den måde, at den udfolder og udvikler sig som et resultat af spillerens interaktion med spilverdenen og dennes logik og som ikke kun fungerer som fx kommerciel rammesætning eller æstetisk garniture. På den måde bliver gameplay udtryk for spillets dramaturgi og fiktionskontrakt, dvs. de regler, der styrer den dramatiske handling og udvikling.

I computerspil er det nødvendigt at spilleren dels forstår det særlige (interaktive) receptionsmodus som gør sig gældende og som fordrer at han eller hun skal være aktivt handlende såvel som fortolkende, og dels at spilleren forstår og genkender de dramaturgiske principper, der er indlejret i gameplayet for at det over hovedet skal være muligt at spille spillet. I traditionelle fortælleformer som den klassiske roman, det klassiske drama, hollywood-filmen er reglen at forfatterens eller instruktørens strategier skal være skjulte, sådan at læseren eller tilskueren kan forføres ind i den fiktive verden og dens karakterer, som rulles op for ham eller hende. En tilsvarende *skjulte regler* er i en vis forstand en umulighed i computerspilsfortællingen, eftersom spilleren her skal kunne spille med og derfor må kunne få indsigt i den fortælle- og spillogik, der driver fortællingen, ellers er det umuligt for ham eller hende at interagere med spilfortællingen. Spilforskeren Claus Rosenstand omtaler i *Kreation af narrative multimediesystemer* (2002) denne genkendelige dramaturgi som et computerspils *genrekontrakt*, som styrer

“brugerens forventningshorisont, således at brugeren – under normale omstændigheder – forventer en mulighedshorisont, som matcher typen af narrativt multimediesystem [fx en bestemt computerspilgenre, min anm.]. Genrekontrakter i narrative multimediesystemer indskrænker på den ene side antallet af brugerens interaktive muligheder; men på den anden side rejser det også en række forventninger til, hvilke interaktive muligheder brugeren har.” (Rosenstand 2002, p.128)

At have en genkendelig dramaturgisk struktur kan således være en vigtig del af spillets fascinationskraft (ved at spilleren selv kan spille med i nogle fortællegenrer, han eller hun kender og holder af) og kan skabe både identifikation (genkendelse af genren) og overraskelse (når spildesignet udfordrer genren) for spilleren. Spilforskeren Lisbeth Klastrup beskriver i ”Adventures in StoryMOO – online textuality in play” (2001) hvordan velkendte genrer som fx mysteriefortællingen kan anvendes i design af dramatiske hændelser i online-verdener som MUDs og MOOs:

”Som genre fungerer den klassiske mysteriefortælling som en formel som folk flest kender og som derfor nemt kan udføres uden at man tænker for meget over “hvad man skal gøre nu”: deltagerne vil naturligt forvente at der forventes af dem at de skal løse det givne mysterium og samtidig også have en eller anden form for forventning om det uforudsigelige i fx ikke at vide hvem der bliver myrdet næste gang eller hvem man skal mistænke”.

Humlen er i hvert fald at det er nødvendigt for en computerspilsfortælling at gøre sine dramaturgiske greb og strukturer synlige for spilleren, og en måde at gøre dette på er ved at anvende velkendt genrer (vi kunne også sige: populærkulturelle mediematricer, som – med medieforskeren Kirsten Drottners ord – kan anskues som ”praktiske, dagligdags redskaber, der gør det muligt at tolke hændelser, så man kan handle i hverdagen” og hvis praktiske anvendelighed blandt andet består i, at de ”hver for sig er enkle og genkendelige, samtidigt med at de levner plads til, at brugerne kan tilføje aspekter, associationer og accenter, der skaber personlig klangbund og meningsfylde” (Drotner 2002, s. 36-37)). Dette kan forklare hvorfor computerspil ofte anvender populære og velkendte genrer som fantasy (som fx *Ultima Online*), action (som fx *Grand Theft Auto*), horror (som fx *Silent Hill* og *Resident Evil*), science fiction (som fx *Halo*) og så videre. At

anvende velkendte narrative genrer er en måde at gøre selve dramaturgien i computerspillet synlig på, hvilket – som sagt – er vigtigt når spilleren inviteres til at deltage i fortælleprocessen: Han eller hun må have en eller anden form for idé om hvordan fortællingen fungerer og hvordan den kan eller ikke kan udvikle sig. Eksempler på hvordan computerspil anvender populærkulturelle matricer, er den linde strøm af computerspilsversioner af filmserier som *Lord of the Rings*, *Harry Potter*, *Star Wars*, *James Bond* (for nu at nævne nogle få), og som vi kan finde eksempler på helt tilbage til computerspillets barndom.

I computerspillet *Star Wars*, som blev skabt af Attari i 1983, skal spilleren operere en *x-ving jager* ind i det onde imperiums masseødelæggelsesvåben *Dødsstjernen* for at ramme dens centrale kraftcenter og dermed ødelægge den, sådan som Luke Skywalker gør i *Star Wars Episode IV: A New Hope* (1977). Her mangler de fleste af filmens karakterer og scenografien er i høj grad blevet forenklet og de hændelser, der er hentet fra filmen, er her blevet omskabt til en interaktiv handlingsstruktur, hvor spilleren enten kan lykkes eller mislykkes. Men jeg vil mene at computerspillet stadig er i stand til at fange essensen i den dramatiske fortælling. Essensen (såvel som den dramatiske struktur) i denne sekvens fra den første *Star Wars*-film, er at helten (som i filmen er Luke Skywalker, i spillet spillerens spilkarakter) må ødelægge *Dødsstjernen*. Det ville ikke være rigtig at sige, at spilleren spiller filmens Luke, for denne Luke klarer altid at ødelægge *Dødsstjernen* (hans forløb er fastlagt og rummer derfor ingen mulighed for interaktivitet). Spilleren spiller en virtuel Luke, en Luke, som måske klarer at få ram på *Dødsstjernen* (og på den måde vinder), eller som risikerer at blive skudt ned af Imperiets jagere (og på den måde taber). Denne sekvens fra filmen rummer en klar win-or-loose deal, der passer ind i spilformatet; lykkes Luke Skywalker, har oprørerne sejret, mislykkes han, bliver han og de øvrige rebeller udslettet. Den narrative spænding, der i filmen ligger i publikums tilbageholdte ”åh, bare han nu klarer det!”, er i spillet distribueret til spilleren, der i den interaktive omgang med spillet, føler en tilsvarende spænding: ”Åh, bare *jeg* nu klarer det!” Fortællingen er der stadig, men den udfolder sig anderledes: ”*Star Wars*-spillet eksisterer i en dialog med filmen men giver en ny narrative oplevelse gennem dens bearbejdelse af den konkrete filmsekvens’ forskellige detaljer” (Jenkins 2001).



Fig. 3. Scene fra *Star Wars* (Attari 1983)

Det væsentligste i denne sammenhæng er at science fiction-genren såvel som det narrative oplæg fra den konkrete *Star Wars*-film her fungerer som effektiv rammesætning for spillerens handlemuligheder og forudsætninger for at aflæse spilfortællingens dramaturgi i computerspillet *Star Wars*. Som sådan kan kendte genrer fungere som det, som spilforskeren Henry Jenkins omtaler som *evoked narratives*, dvs. strukturer, som ”kan vække præ-eksisterende narrative associationer” (Jenkins 2001) i spilleren. I *Ultima Online* fungerer anvendelsen af fantasy-genren, sådan som vi kender den fra bl.a. J.R.R. Tolkiens fiktionsunivers, netop som en narrativ struktur der *vækker* forventninger i spillerne hvad angår spilverdenens karakteristika (dens topologi, kultur, karaktergalleri osv.) og mulighederne for at handle indenfor rammerne af denne fiktive verden.

En tilsvarende anvendelse af forskellige genrer og mediematricer som nyttige dramaturgiske redskaber finder vi indenfor andre former for improviserende rollespil som fx *liverollespil* (den type af fritidsrollespil, som opføres ved hjælp af kostumer, rekvisitter og forskellige scenografiske elementer i fysiske rum). Dramaturgerne og spildesignerne Nina Riis og Rikke Mørkholt, der er indehavere af det danske rollespilsfirma RollespilsGalleriet, påpeger hvordan det gode spildesign dels er i stand til at få spillerne til at ”forstå kaos som spillets grundvilkår”, dels ”løbende [at] justere interaktivitetsniveauet og få spillerne til at gennemskue scenariets dramaturgi (Riis og Mørkholt 2006, s.95), og kulturforskeren Anne Marit Waade pointerer ligeledes hvordan liverollespillet forudsætter nogle grundlæggende kompetencer, som oparbejdes og reflekteres gennem liverollespil (ikke uligt det vi finder indenfor det dramapædagogiske rollespil, jf nedenfor):

”Det ene er forskellige former for *mediekompetencer*, hvor spillerne, gamemasterne og scenarieforfatterne gennemarbejder, gennemspiller og iscenesætter forskellige former for genrer, stiltræk og konventioner som de kender fra mediekultur, fx *action*, *fantasy*, *horror*, *soap* og serieformatet. Dernæst er der også tale om en del dramaturgiske kompetencer, både hvad angår selve skuespillet, men også dramaturgi som udtryk og virkemiddel. Skuespilkompetencer, som udspilles og afprøves i liverollespil, er forskellige former for spillestil, stemmebrug, sprog og dialekter, improvisation, entré og sortie samt brug af dramatiske konflikter og kropssprog i selve spillet. Skuespilkompetencerne omfatter teatraliseringens muligheder. I forbindelse med de dramaturgiske kompetencer er det væsentlige først og fremmest hvordan man etablerer, fastholder og bryder en fiktionskontrakt (aftalen mellem spillerne om at vi nu befinder os i spil og en fiktiv verden), hvordan de forskellige fiktionslag (bl.a. karakterens niveau, fortællerens niveau, og spillernes niveau) relaterer sig til hinanden, fortællestrategier, spændingsopbygning samt plot og intriger som narrative strukturer. De dramaturgiske kompetencer vedrører spillet som helhed, hvor skuespilkompetencerne vedrører hvordan man spiller og udfylder en rolle.” (Waade 2006, s.72)

I et spil som *Ultima Online* kommer synliggørelsen af spillets dramaturgiske principper såvel som teatraliseringens muligheder blandt andet til udtryk ved at spillets designere færdes rundt i spilverdenen som synlige gamemaster-karakterer (ikke uligt dramapædagogikkens lærer-i-rolle funktion), der kan påvirke fortællingens udvikling såvel som at hjælpe og komme med råd og tips til spillerne. Og opøvelse af dramaturgiske såvel som skuespiltekniske kompetencer sker gennem spillets omfattende øvelsesbaner, som jeg vender tilbage til nedenfor.

Computerspillets dobbelte fortælling

Vi kan sige at et computerspil – i fald det rummer interaktive og spilcentrerede narrative strukturer – altid rummer to forskellige former for fortælling. På den ene side har vi den *interaktive fortælling*, som vi har beskæftiget os med indtil nu og som præsenterer os for et rum for mulige dramatiske hændelsesforløb, som spilleren inviteres til at deltage i og til at aktualisere. Og denne deltagelse er bestemt af den interaktive ramme og scenario som spillet stiller til rådighed og af den måde som spillets gameplay konstituerer spillerens position i spillets narrative struktur og mulighed for at interagere med denne på (jf. Marie-Laure Ryans fire spillerpositioner nedenfor). Den interaktive fortælling er emergent på den måde at den opstår som et resultat af spillerens handlinger i spillets

fiktive univers og kan variere i kompleksitet ved fx at de samme handlinger kan udføres på forskellige måder, fx hvis man vælger at udføre sine morderiske missioner i et *Hitman*-spil ved at snige sig rundt som lydløs *assassin* eller farer frem som massakrerende massemorder, eller handlingsrummet er af en sådan karakter at spilleren mere legeorienteret kan eksperimentere med det fiktive univers og fx se hvor langt spillets regler kan strækkes, som når spilleren står af den gennemgående missionsstruktur og hellere engagerer sig i at udøver halsbrækkende eller på andre måder voldsomme gerninger i *Grand Theft Auto*, eller gamedesignet tillader at spilleren går på omfattende opdagelsesfærd i det fiktive univers (som tilfældet er i et avanceret adventure-scenario, som det vi finder i *Myst*-spillene), eller spilleren har mulighed for at konstruere sine egne handlingssekvenser (alt fra bryllupper og begravelser til opførelser af teaterforestillinger og iscenesættelser af storslåede kampscenarier), sådan som det er muligt i et online-rollespil som *Ultima Online*³.

På den anden side har vi den *gennemgående fortælling*, som en konkret gennemspilning producerer. De mulige fortællinger, som et spil kan producere, ligger selvsagt implicit i selve spildesignet og er derfor forbundet til spillets gennemgående storyline, dets konflikt, dets overordnede spillogik, som varierer alt efter hvilken spilgenre vi har med at gøre. Og dermed forbinder den sig også til spillets evne til at opbygge spænding og progression. Mens den interaktive fortælling er emergent og ikke-lineær, så er den gennemgående fortælling progressiv og lineær, og hvor lineariteten her i høj grad er et produkt af receptionen eftersom vi – når vi læser, ser, spiller – altid gør dette over tid og denne 'reception over tid' installerer lineariteten, som computerspil her har til fælles med alle andre medieformer).

Disse to fortællinger er altså til stede samtidigt, og mens spillerens interaktion med den første form for fortælling er rammesat af den anden, så frembringer denne interaktion så også den anden fortælleform. Så selvsagt er disse to former dramatisk narrative strukturer i computerspil, der rummer spilcentrerede fortællinger, uløseligt forbundet med hinanden. Der findes ikke (mange) spil, der kun er emergente, dvs. at de udelukkende består af et mulighedsrum, hvor spilleren kan deltage i forskellige handlinger eller lade være og i stedet udelukkende engagere sig i spilleropfundne aktiviteter. I et hvert spil vil emergensen være indlejret i en progressiv struktur (som kan se ud på mange forskellige måder) som gør at de emergente handlinger altid vil have en

³ Jeg har beskrevet de forskellige grader af spillerdrevet innovation som finder sted i forskellige typer af computerspil, fra re-design af spilbaner i first-person shooters (fx *Doom*) over design af nye spil på baggrund af et spils programkode og designværktøjer (som tilfældet er med fx *Deus Ex*, *Neverwinter Nights* og *Far Cry*) til udvikling af spilsценарier i online-rollespil (fx *World of Warcraft*) i Arvidsson og Sandvik 2006.

form for (mål)rettethed – et spil indeholder altid konflikt, en eller anden form for opgave, der skal løses – og løses tilfredsstillende i forhold til den særlige spillogik der måtte være indeholdt i det konkrete spil – og denne opgaveløsning kræver såvel som skaber progression.

Antallet af fortællinger, som en gennemspilning kan producere, er selvsagt et parameter for den narrative kompleksitet som et spil indeholder. Graden af kompleksitet kan anskueliggøres ved hjælp af forskellige dramaturgiske modeller, der fx beskriver en meget lineær struktur (som fx kendetegner rigtig mange first-person shooters i familie med spilklassikere som *Doom* og *Quake*), dvs. en fikseret kæde af handlingspunkter (*plot points*), som er punkter i den narrative struktur, hvor spilleren har mulighed for at interagere med fortællingen, eller en struktur hvor en lineær og fastlagt gennemgående fortælling har en række sidegrene, der muliggør at spilleren kan lave afstikkere til ”attraktioner langs vejen” (Ryan 2001a, s.249), dvs. at spilleren har mulighed for at stå af en gennemgående, missionsbaseret fortælling for i stedet at afsøge og improvisere med det fiktive univers som spillene rummer (som tilfældet er med de seneste spil i *Grand Theft Auto*-serien)⁴. Jeg vil her begrænse mig til at præsentere en dramaturgisk model, der kan beskrive fiktionsrum, der er så åbne at de muliggør et utal af endnu meget forskellige færdigspillede fortællinger. Det er sådanne fiktionsrum vi finder i spil som *SimCity* og *The Sims*, men i endnu højere grad i MMORPGs som fx *World of Warcraft*, *Everquest* og *Ultima Online* (fig.4). Denne model baserer sig på en idé om at fortællingen er konstitueret af en meget åben narrativ ramme (en *meta-historie*, der fx kan have udformning som en omfattende middelalderligt fantasy-univers som i *Ultima Online*), der har et story-system implementeret (jf. Pearce 2003), dvs. at den narrative ramme rummer en hel række af forskellige *plot points* – åbne felter i den narrative struktur som rummer mulighed for improvisatoriske interaktioner mellem spillerens unikke spilkarakter og spillets verden og – hvor systemet er sådan konfigureret at spillerne selv også kan installere sine egne spilfortællinger. Men samtidigt rummer også hvert *plot field* en række *plot points*, som er forbindelseslinjer mellem de forskellige åbne felter og som alt efter hvordan spillets gameplay er designet og i relation til spillets metahistorie, kan styre spillernes og spillets handling i bestemte retninger og på den måde skabe *story-lines* som installerer dramatisk progression i en ellers åben narrativ struktur, sådan som vi ser det i de store onlinespils forskellige *quests*, hvor man som spiller skal løse bestemte opgaver, bekæmpe bestemte monstre etc. og som forbinder sig til spillernes struktur af points, som spilleren kan optjene og anvende til at gøre sin spilkarakter bedre med, og spillets hierarkiske niveau-struktur (dette kendetegner især *World of Warcraft*, hvor det at

4 For en udfoldet præsentation af forskellige dramaturgiske modeller for computerspillets gennemgående fortælling, se Ryan 2001a, s. 249ff.

engagere sig i forskellige kampscenarier og at nå stadig højere 'levels' er en væsentlig del af dette spils gameplay og får det til at fremstå som en krydsning mellem et level-baseret actionspil og et rollespil.

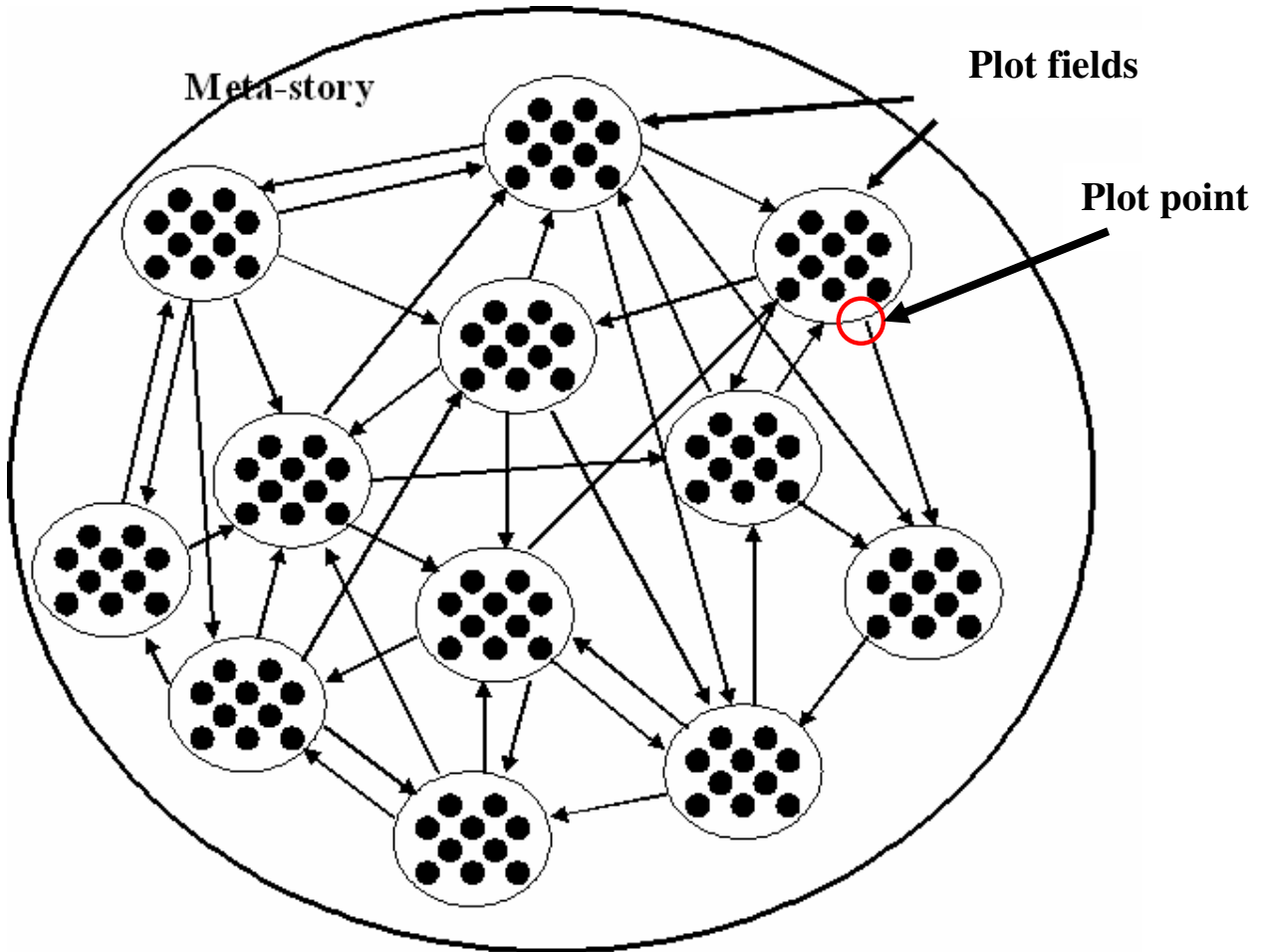


Fig. 4. Handlungsstruktur som *story-world*

I Marie-Laure Ryans udlægning af denne model (Ryan 2001a, s.256), har spilleren mulighed for selv at vælge en hvilken som helst vej gennem den narrative struktur, hvorfor modellen rummer meget lidt mulighed for en overordnet samlende fortælling, men vi i stedet får en række *semiautonome episoder*. Hun anvender temaparken, med sin åbne struktur af forskellige attraktioner, som eksempel på en sådan interaktiv fortælling. Som sådan kan Ryans beskrivelse af denne åbne narrative model sammenlignes med den beskrivelse af temaparken som narrativ model som vi finder hos Don Carson (der er ansat Disney-koncernen) i hans artikel "Environmental

Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry” (2000):

”Fortælleelementer er smeltet ind i det fysiske rum som gæsterne går eller rider i gennem. Det er det fysiske rum som gør meget af arbejdet med at frembringe den fortælling som designerne forsøger at fortælle. [...] Kun udstyret med deres egen viden om verdenen, og de billeder de har med sig fra filmer og bøger, er det en udfordring at få publikum til at blive opslugt af dit eventyr. Hemmeligheden er at spille på de minder og forventninger, som gæsterne har, for at højne fornøjelsen ved at opsøge dit skabte univers.”

Men samtidig sammenligner Ryan modellen med George P. Landows idé om en *story-world* (Landow 1997), hvor det netop er i de små, lokale fortællinger (plot fields) at interaktiviteten foregår: ”Story-world konceptets litterære model er den forgrenende narrativitet, hvor ’små historier’ stjæler showet fra plottet på makroniveau” (Ryan 2001a, s.256). Disse plot fields – eller små fortællinger – kan tilgås i forskellig rækkefølge og spilleren behøver ikke at gennemspille alle punkterne og vil med stor sandsynlighed heller ikke gøre det. I *Ultima Online* er antallet af færdigspillede fortællinger følgelig lige stort som antallet af spillere og chancerne for at to fortællinger er ens er lig nul. Hver spiller producerer sin unikke fortælling ved at bygge op sin spilkaracters liv og eventyr indenfor spillets narrative ramme.

Der er tilsyneladende heller ikke behov for nogen detaljeret overordnet – gennemgående – fortælling her, så længe spillet producerer interessante rammer for spillerens egen storytelling (hvilket jeg vender tilbage til). Dette er til fulde interaktive og spilcentrerede fortællinger som placerer spilleren som den væsentligste aktør som deltager i en narrativ proces der kan på gå i måneder og år og i hvilken spilleren netop spiller hovedrollen.

Computerspil og teater

MMORPGs som *Ultima Online* har deres mediehistoriske forlæg i forskellige former for bræt- og bordrollespil (som fx *Dungeons & Dragons*) og på internettet er de beslægtet med MUDs (Multi-User Domains), der hovedsageligt er skriftbaserede online-verdener, der bliver til i kraft af adskillige deltageres kollektive fortælleproces, en slags online kollektivromaner, hvor den fiktive handling skabes her-og-nu (nogle af disse kan være kæmpemæssige narrative universer med adskillige deltagere, der bruger adskillige timer om ugen på at få kollektivromanen til at udvikle sig og hvor der kan være tale om adskillige forskellige fortællinger eller fortællestrengte indenfor den

samme narrative ramme (som fx *LambdaMOO*, der som online kollektivroman har eksisteret i årevis)). Men med introduktionen af et (sceno)grafisk, tredimensionalt spilunivers og med mulighed for at deltagerne kan skabe deres egne 3D-karakterer (deres egne roller), hvis udseende, liv og personlighed de kan udvikle indenfor rammerne af spillets fiktionsverden, kan vi sige at online-rollespil som *Ultima Online*, snarere end kollektivroman, fremstår som en *interaktiv og emergent* teaterforestilling, dvs. en forestilling, der *ikke* er fastlagt 'på forhånd' eller fremføres for et publikum, men som skabes her-og-nu i kraft af den dramatiske ramme (den fiktionsverden) og de 'skuespiltekniske' såvel som 'forfattertekniske' redskaber (mulighed for at skabe en karakter, give den udseende og egenskaber, træne og udvikle den, mulighed for at skabe dramatiske fortællinger indenfor den overordnede ramme), som spildesignerne har stillet til rådighed, og de dramatiske handlinger som deltagerne udfører via deres karakterer og ved at interagere med spilverdenen og ved at anvende spilredskaberne.

Der er klare lighedspunkter mellem den kollektive fortælleproces, der finder sted i MMORPGs, og den form for teater, som de sidste 10-15 år – især indenfor dansk teater- og dramapædagogisk forskning – er blevet beskrevet som *det åbne teater* (Cf. Szatkowski 1991, Krøgholt 2001, Lehmann og Szatkowski 2004); et teater, der tilbyder en dramatisk fiktionsverden, som 'tilskuerne' inviteres til at deltage i. Men ikke blot inviteres der indenfor til deltagelse i en tilrettelagt teaterfortælling, der er også skabt mulighed for at deltagerne selv kollektivt laver denne tilrettelæggelse. Disse rammer er konstrueret således, at udtrykket ikke er fastlagt. Det bidrager deltagerne med, og er på den måde midt i den skabende proces:

“Det *åbne teater* er åbent fordi det inviterer deltagerne til at indtage scenen. Det er en form for teater hvor deltagerne kan være aktivt involverede i at skabe et stykke teater som skuespillere, dramatikere, instruktører, scenografer, eller til og med som tilskuere, der kommer med forslag. Dette indebærer en ganske særlig form for fiktionskontrakt som er baseret på virkelig interaktion; alle må blive deltagere og på den måde initiere hændelser, og på samme tid må hver deltager kunne acceptere nødvendigheden af en initiativtager – nemlig dramalæreren.” (Lehmann og Szatkowski 2001, s.62)

Men samtidigt som *Det åbne teater* ”flytter opmærksomheden fra rampens skel mellem scene og tilskuer”, så bevares der ”en klar kontraktbaseret adskillelse mellem fiktion og virkelighed” (Krøgholt 2001, s.168). *Det åbne teaters* insisteren på fiktionen som væsentligt kreativt (såvel som pædagogisk) redskab kommer til udtryk i at der i *Det åbne teater* er implementeret mulighed for at

deltagerne tilegner sig væsentlige redskaber (skuespiltekniske, dramaturgiske kompetencer), der er nødvendige for at kunne skabe fiktion. Dette 'pædagogiske' element genfinder vi i computerspil i form af forskellige former for tutorials (manualer, introduktionssekvenser etc.). *Ultima Online* indeholder ikke blot redskaber til karakter/rolleudvikling, men også forskellige former for 'øvelsesbaner', hvor spillerne kan afprøve deres karakterer og mulighederne for at skabe dramatisk handling og som på den måde øver spilleren i at spille med i den interaktive fortælling.

I *Ultima Online* sker denne øvelse gennem flere faser: Efter at man har skabt sin rollekarakter gennemgår man først en træningsbane hvor man lærer spillets interface og gameplay at kende. Man lærer hvordan man opererer sin karakter, møder og interagerer med andre karakterer etc. Hvis man har skabt sin rollekarakter ud fra en skabelon, vil der være bestemte øvelsesbaner for hver af disse skabeloner, hvor man fx som kriger kan lære at kæmpe mod monstre osv. Næste trin i øvelsen er når man er kommet ind i selv spillet: Her starter man i byen Haven, som – som navnet indikerer – er en særlig tryk plads for nye spillere. Her har man mulighed for at få den nødvendige hjælp fra NPC'ere – dvs. non-player-characters; karakterer, der styres af selve computerspillet – og samtidig risikerer man ikke at blive overfaldet, slået ihjel eller komme ud for andre ulykker, der gør at man aldrig rigtig kommer i gang med spillet. Sidste trin på denne 'øvelses-stige' er en status som 'ung karakter' som man har med sig når man forlader Haven og som indebærer at man ikke kan skades af andre spillere, at monstre ikke angriber osv. Denne status mister man når man har nået et vidst niveau af erfaring og har lært hvordan man deltager i den fælles skabelse af dramatiske handlingsforløb i *Ultima Online*-verdenen.

Den kollektivt tilrettelagte fortælleproces i MMORPGs som *Ultima Online* fremstår i en vis udstrækning som teaterprøvens improvisations-processer, men hvor disse almindeligvis – gennem en kollektiv udforskning og udfoldning af dramatisk materiale og dramaturgiske strukturer – har udvikling af en færdig teaterforestilling (dvs. en fikseret fortælling) som sigte, så er det selve den kreative/narrative proces, som er målet og som udgør den interaktive og emergente fortælling i *Ultima Online*. Det er her en væsentlig del af fascinationskraften i et sådan spil ligger, nemlig i at spillerne har mulighed for at 'eje' fortællingen og være aktører i dens udvikling og i afprøvninger af fortællingens såvel som karaktererne/rollernes muligheder og at dette åbner for ikke blot dramatisk, men også social interaktion. Den sociale interaktion i MMORPGs konstitueres delvist ved at deltagerne samarbejder indenfor rammerne af spilfiktionen, delvist ved at spillerne udenfor fiktionen (og ude af rolle) diskuterer mulighederne for ændringer og nye fortællinger indenfor fiktionen og hvor spillerne også deler erfaringer og oplevede – *gennemgående* – fortællinger på de

mange websites, som omgiver spillet, eller ved at anvende spillets chat-kanal. Denne form for social spilleaktivitet – hvor spillerne er både i rolle og ude af rolle – er en væsentlig del af spillets fascinationskraft og opmuntres i høj grad af spildesignerne på den måde at de store missioner, som findes på de højere 'levels' i spillet, kræver at spillerne lader sine karakterer slå sig sammen og forene sine kræfter i klaner og lav. Som Lisbeth Klastrup pointerer, så er det

”i krydsfeltet mellem henholdsvis *æstetik* og *struktur* (verdens fremtræden, dens udformning som fiktionsunivers og som spilssystem) og det *sociale* (den sociale tekst, der opstår i mødet mellem verdenens brugere omkring brugen af den) og i oplevelsen af begge disse aspekter over tid, at en given *verdens egenart* kan identificeres.” (Klastrup 2004, s.239)

Der er altså store ligheder mellem de interaktive og spilcentrerede fortællinger, som vi finder i computerspil som fx *Ultima Online* og den kommunikationsstruktur vi finder i *Det åbne teater*. Dette er en form for teater, der adskiller sig radikalt fra teatrets mere traditionelle former, hvor forestillingen udspiller sig foran og adskilt fra sit publikum, selv om de deler den samme fysiske tid og det samme fysiske rum. Det teatrale grundskema 'A spiller B mens C ser på' (Bentley 1964, se også Szatkowski 1989) ser ud som på fig.5, idet skemaet her har taget højde for at der oftest ikke kun er tale om 'A der spiller B', men også andre, der spiller andre karakterer (her eksemplificeret ved 'D der spiller E'), og at det er samspillet mellem disse forskellige spilleres karakterer, der konstituerer fortællingen.

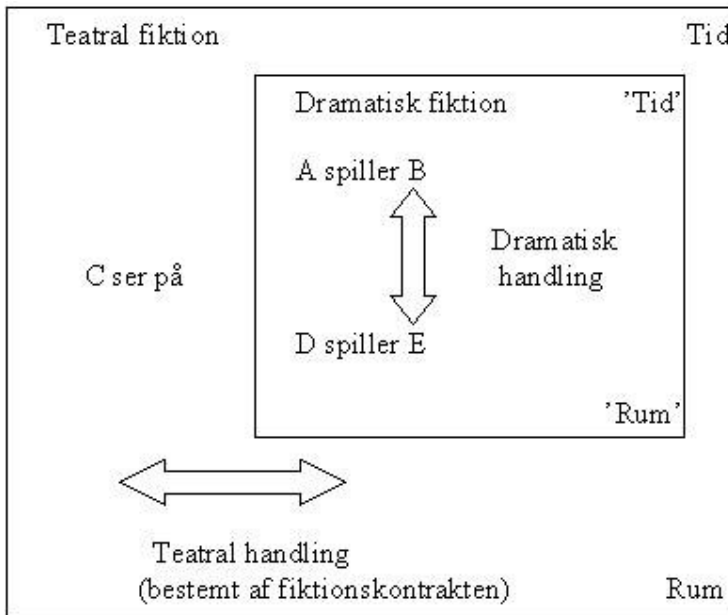


Fig. 5. Grundmodel for teatral kommunikation

Den inderste ramme i modellen – den dramatiske fiktionsramme – kan konstitueres på forskellige måder: Der kan være tale om en lukket dramatiske struktur, der udelukkende fremstår som repræsentation. Her er skuespillerne A og D fuldstændig skjult bag rollerne B og E, der konstituerer en ofte lineær og kausallogisk fortælling, der fremstår som virkelighed, selv om tilskueren C qua den teatrale fiktionsramme han eller hun befinder sig indenfor, godt er klar over, at det ‘kun er teater’. Men der kan også være tale om mere åbne strukturer, hvor fortællingen fremstår som fragmenteret og selvkommenterende monteret, og hvor spillerne A og D ikke nødvendigvis er skjult bag rollerne, men kan springe ud af disse, kommentere dem, eller de kan fremstå som sig selv, sådan at der sker et sammenfald mellem henholdsvis A og B og D og E. Men konstanten i dette system er at C ser på og er situeret udenfor den dramatiske ramme (og den dramatiske tid og det dramatiske rum), om end der med de mere åbne former, som fx performanceteatrets metafiktionelle form, sker en gradvis nedbrydning af skellet mellem dramatisk rum og fiktivt rum:

“Tilskueren er **med i den teatrale fiktion**, fordi tilskuerens fysiske tilstedeværelse konstituerer hændelsen som teater. Men på samme tid er tilskueren også **udenfor den dramatiske fiktion**, som skuespillerne skaber. Tilskueren ser på den verden som skuespilleren lader sin [karakter] vandre rundt i, og den er forskellig fra den verden som skuespilleren og tilskueren har til fælles.” (Szatkowski 1989, s.27)

Det der imidlertid sker i teatrets *åbne form* er, at tilskueren, der er situeret i den teatrale fiktionsramme, trækkes ind i den teatrale ramme (fig.6). Dette er en form for teater, hvor tilskuerne bliver deltagere, der kan være aktivt involveret i at skabe et teaterstykke som skuespillere, dramatikere, instruktører, scenografer eller som tilskuere, der kan komme med forslag til hvordan den dramatiske handling kan udvikle sig. Dette indebærer en ganske speciel form for fiktionskontrakt. Her spiller deltagere roller, dvs. fiktive karakterer i et fælles på samme tid fiktivt og fysisk tid-rum kontinuum. Der findes en ydre – teatral – ramme, der angiver at deltagerne har indgået en fælles fiktionskontrakt om en særlig form for teatral kommunikation, der fx har det improviserende rollespil som modus. Indenfor denne ramme etableres der to forskellige positioner, som deltagerne veksler imellem. Dels engagerer de sig i udviklingen af den fiktive fortælling, dvs. den dramatiske handling som udspiller og udvikler sig når deltagerne rollekarakterer interagerer med hinanden. Dels forhandles udviklingen af den fiktive fortælling af deltagerne udenfor den dramatiske ramme, og hvor der er muligt at analysere og vurdere fortællingen og rollekarakterernes udvikling og foretage valg og komme med inputs i forhold til denne udvikling. Vi kan sige at mens deltagerne indenfor den dramatiske ramme (og *i* rolle) åbner fortællingen og afprøver dens udviklingsmuligheder, så vurderer deltagerne den dramatiske udvikling og træffer valg i forhold til disse udviklingsmuligheder udenfor den dramatiske ramme (og *ude af rolle*) og på den måde foretager de lukninger, der er med til at bestemme fortællingens retning og videre udvikling.

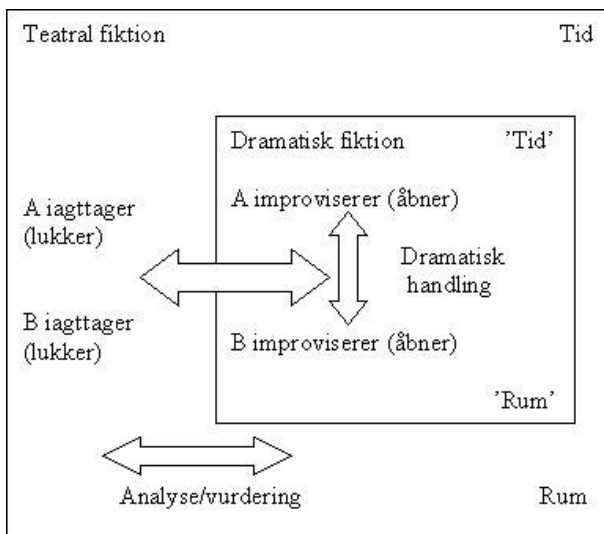


Fig. 6. Grundmodel for *det åbne teater*

En tilsvarende dobbelt eksistens eller dobbelt perspektiv genfinder vi – som tidligere nævnt – i computerspils interaktive og spilcentrerede fortællinger. Her er deltageren heller ikke smeltet fuldstændig sammen med spilfortællingen: Samtidigt som deltageren spiller med i og skaber fortællingen, må han eller hun se og fortolke fortællingen; han eller hun må forstå spillets regler, lære hvordan man opererer interface og på andre måder forholde sig analytisk til fortællingens dramaturgi og på den måde agere både indenfor og udenfor den interaktive og spilcentrerede fortællings fiktionsverden (fig.7). På samme måde som i *Det åbne teater* finder en stor del af spilleraktiviteten i MMORPGs som *Ultima Online* og *EverQuest* sted 'ude af rolle', hvor spillere udveksler erfaringer, giver hinanden gode råd og diskuterer spillernes fiktive verdener såvel som disses regler, og hvor det handler om at finde balancen mellem 'at åbne' og 'at lukke' fiktionsrummet og hvor man "i nogle periode [...] må give plads for kreative opdagelser, mens man i andre må lukke for undersøgelserne" (Lehmann og Szatkowski 2001, s.68):

"Spillerne selv har ingen problemer med at træde ud og ind af spillets virkelighed og optræde henholdsvis i en position, hvor de f.eks. lader, som om de er troldmænd i verdenen, henholdsvis i en position, hvor de er spillere, der diskuterer nogle af de "bugs", der måske opstår i forbindelse med denne troldmands aktiviteter (f.eks. en besværgelse, der ikke virker, som den plejer). [...] I en online verden kan man godt diskutere de funktioner, der skaber fiktionen, og samtidig være en del af fiktionen." (Klastrup 2004, s.242)

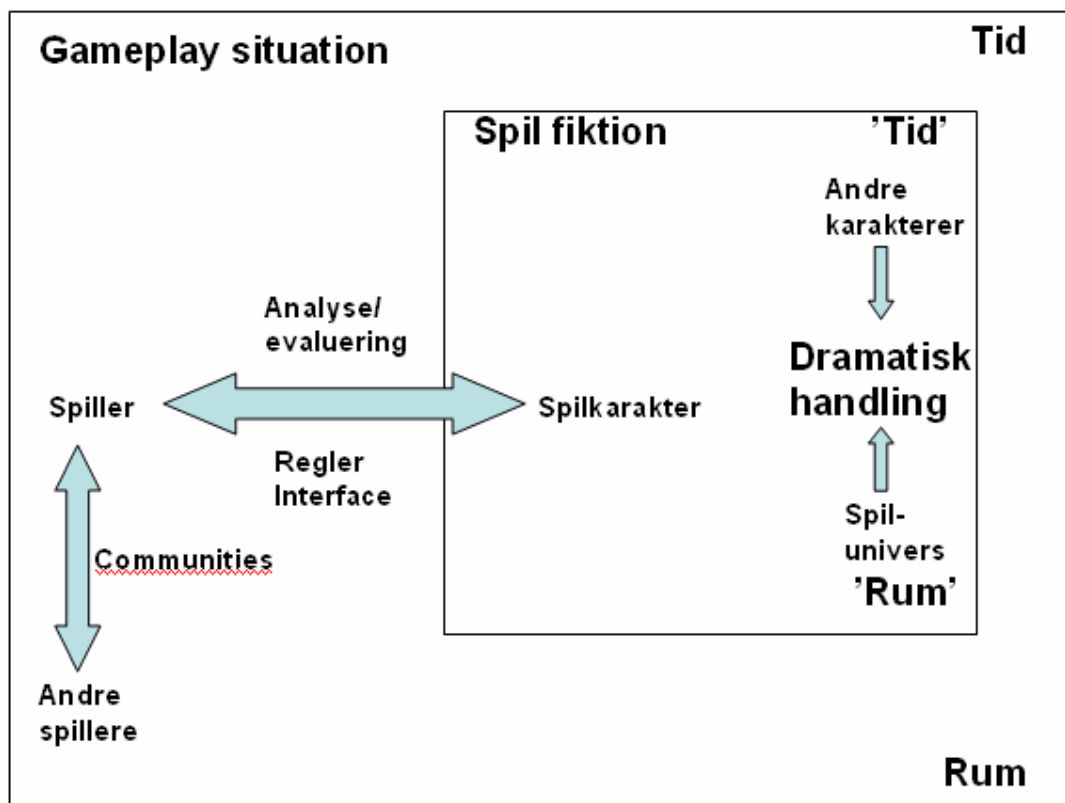


Fig. 9. Gameplay-model for online-rollespil

Her adskiller *Det åbne teater* som model for computerspil sig fra den teatermodel som Brenda Laurel opstiller i *Computer as Theatre* (1991), hvor hun beskriver et interaktivt system, hvor tilskueren 'marcherer op på scenen' og bliver en slags skuespiller, men hvor al den teknik, der skaber den dramatiske repræsentation, er skjult "bag scenen":

“Hvis vi anlægger et teatralisk perspektiv på menneske-maskine aktivitet, så er scenen her en virtuel verden. Den er beboet af agenter der kan være menneskelige eller computergenererede såvel som af andre elementer fra den repræsentative kontekst (vindues, tekopper, skriveborde eller lignende). Den teknologiske magi som støtter denne repræsentation er, som i teatret, gem **bag scenen** [min fremhævning]. Det er uden betydning om magien bliver skabt af hardware, software eller af wetware; dens eneste værdi er hvad den producerer på “scenen”. Med andre ord, *repræsentation er det eneste der er*. [...] Tænk på det som eksistentiel WYSIWYG [what you see is what you get, min anm.]” (op.cit. s.15).

Problemet er blot at når tilskueren bliver skuespiller, kommer teatrets teknikker, dets virkemidler, til at få en ganske særlig betydning. Her skal tilskueren ikke længere forføres, men spille med i fiktionen, og på den måde skabe den, hvorfor kendskab til og kunnen indenfor skuespilteknik, sceneteknik, dramaturgi, al denne 'hard- og software' som Laurel ønsker at holde usynlig, er væsentlig for, at der over hovedet skal kunne blive noget spil (dette er nødvendigt selv i teatrale situationer med meget udførlige manuskripter, men især i teatrale situationer, hvor de handlingsmæssige rammer er vide og rummet for improvisation tilsvarende stort).

Spillerens positioner og dobbeltblik

Vi kan, som Marie-Laure Ryan (2001b) har gjort det ved at elaborere over de fire typer af interaktivitet, som spilforskeren Espen Aarseth opstiller i *Cybertext* (1997, s.62-65), operere med fire spillerpositioner i den interaktive fortælling, hvor spilleren enten 1) kan operere indenfor fortællingens fiktionsverden og ved hjælp af en spilkarakter (avatar) afsøge af denne, 2) kan operere indenfor fortællingens fiktionsverden og ved hjælp af en spilkarakter have mulighed for at påvirke denne, 3) kan operere udenfor fortællingens fiktionsverden og fra denne eksterne position afsøge denne, eller 4) kan operere udenfor fortællingens fiktionsverden og fra denne eksterne position påvirke denne. Selv om der kan findes interaktive fortælleformer, der udelukkende betjener sig af en enkelt af disse fire spillerpositioner (eksempler kan være henholdsvis et besøg i kunstmuseets *Louvres* virtuelle udgave på internettet, et first-person shooter spil som *Doom*, en hypertextfiktion som Michael Joyces *Afternoon* og et strategispil som *SimCity*), så kan disse positioner også ses som udtryk for spillerens dobbeltperspektiv, hvor han eller hun operere handlende og recipierende/fortolkende både indenfor og udenfor den spilcentrerede fortælling. Det synes at være det samme, der gør sig gældende, når Celia Pearce (2003) påpeger at den spilcentrerede fortælling både fungerer på en *oplevelsesorienteret* måde, hvor fortællingen udvikler sig som resultat af spillets iboende 'konflikt' efterhånden som spillet spilles og opleves af spilleren, og på en *performativ* måde, hvor fortællingen bliver recipieret og fortolket undervejs i spillet og som en integreret del af spillet. Det performative ligger så at sige i at receptionen og fortolkningen er med til at aktualisere værket og til at konstituere dets udsigelse på samme måde som tilfældet er med den type værker som Umberto Eco (1995) kalder for åbne værker og værker i bevægelse: Værket er fysisk uafsluttet og uarticuleret indtil recipientens fortolkning af den.

Når vi spiller et computerspil er vi på set og vis med til at skabe dets handling, dets fiktionsfortælling ved at vi dels aflæser og fortolker spillets fiktionsverden og dets regler, dels ved

at vi handler og reagerer i forhold til denne fortolkning. På denne måde er der altid et dobbeltperspektiv på spil når spilleren engagerer sig i en interaktiv fortælling, hvilket bliver desto mere påfaldende når der er tale om MMORPGs (som fx *Ultima Online*) som kombinerer en prædefineret narrativ ramme som indeholder forskellige plots, som deltageren kan engagere sin spilkarakter i, og muligheden for at spilleren at skabe ikke blot sin egen karakter, men også sin egen fortælling indenfor denne dramatisk-narrative ramme.

I den eksterne position er det også at spilleren trænes eller træner sig selv i at spille spillet: Når fortællingen inviterer deltageren til at spille med og ikke blot tildeler deltageren en plads i fortællingen, men også overdrager ham eller hende ansvaret for at fortællingen udvikler sig, er den – som sagt – nødt til at sikre sig at deltageren tilegner sig en vis forståelse for dramaturgiske strukturer, for karakter-, handlings- og plotopbygning. Dette er ikke noget en deltager nødvendigvis er udrustet med. Som Michael Valeur (2004) har pointeret, så er folk flest dårlige historiefortællere. Det at kunne fortælle en god og medrivende historie, kræver færdigheder, som den interaktive fortælling må sikre sig at deltageren tilegner sig. I computerspillet er det gamedesignerens opgave at sørge for at spillet gør det muligt for spilleren at tilegne sig de fornødne fortælletekniske redskaber (brug af interface, manøvrering af karakterer i spillets fiktive univers, anvendelse af våben, redskaber osv.), og mange computerspil er derfor udstyret med øvelsesbaner, hvor en sådan tilegnelse af spilfærdigheder kan finde sted, mens andre spil har lange introduktionssekvenser eller manualer, der har det samme formål.

Jeg vil forfølge spillerens dobbeltblik og de forskellige positioner som han eller hun indtager i den interaktive og spilcentrerede fortælling. Der findes to former for montage, der virker samtidigt i film og teater (Cf. Ruffini 1986) og som det qua den tilsvarende multimedialitet også giver mening at efterspore i computerspil. For det første har vi en vertikal montage (i filmteorien ofte omtalt som *mise-en-scene*), der rummer alle de forskellige (sceno)grafiske elementer, der udgør en narrativ sekvens' samlede og simultane visuelle udtryk, dvs. landskab, bygninger, interiører, karakterer, kostumer, lyssætning etc. I computerspil rummer denne vertikale montage også de mange interface-features, som det enkelte skærbillede indeholder, dvs. oversigter over points, liv tilbage på kontoen, ammunitionsbeholdning, oversigtskort etc. etc. I *Ultima Online* består denne montage dels af et vindue der rummer selve spilverdenen, hvor man bevæger sin karakter rundt, dels af en oversigt over ens forskellige evner, ens forskellige ejendele, samt den 'påklædningsdukke', der fungerer som redskab for den fortsatte udvikling af ens rollekarakter (se fig. 10).



Fig. 10. Vertikal montage i *Ultima Online*: både fiktionsunivers og interface

For det andet har vi den horisontale montage, hvor narrative sekvenser er monteret efter hinanden på en tidlig akse. Her findes brugerens bevægelser gennem spillets fiktive rum, de handlinger han eller hun selv foretager og de handlinger han eller hun oplever og/eller udsættes for. Denne montage er altså noget brugeren i stor udstrækning selv foretager, men som er muliggjort af spillets interaktive struktur og positionering af brugeren og som er bestemt af de regler – dvs. den særlige *fiktionskontrakt* – som spillet indeholder og som brugeren både må forstå og forholde sig til for at kunne foretage montage af handlinger på den horisontale akse. Som spilforskeren Jesper Juul pointerer i *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), så er denne fiktionskontrakt i computerspillet ikke begrænset til kun at bestemme receptionens og fortolkningens muligheder, men er også bestemmende for spillerens interaktive omgang med spillet og spilfortællingen og dermed nødvendig for at spillet over hovedet kan spilles. Spilleren må forstå interface og gameplay for at der skal kunne skabes en tilfredsstillende spiloplevelse.

Afslutning: At designe interaktive og spilcentrerede fortælleprocesser

Fascinationskraften i et spil som *Ultima Online* ligger altså i at det stiller dramatisk-narrative rammer såvel som værktøjer til rådighed og indbyder deltagerne til selv at bestemme indholdet. Men her ligger også nogle af de største udfordringer denne form for interaktive og spilcentrerede og kollektivt tilrettelagte multimediale fortælleprocesser repræsenterer og som den har til fælles med kollektive processer som dem vi finder i *det åbne teaters* improvisationer: Hvordan skabe/tilrettelægge en sammenhængende fortælling (en fælles fiktionsverden) når der er så mange

fortællere involveret som alle medbringer deres eget perspektiv og egen livserfaring som væsentlig ingrediens i det kreative arbejde?

Med mindre vi ser *Ultima Online* som blot løse rammer for deltagernes fantasi og for sociale netværker, hvor det at danne grupper, klikker, klaner og venskaber, at hjælpe hinanden, at skabe og engagere sig i spilleropfundne begivenheder og først og fremmest at chatte med andre deltagere er det væsentlige, så repræsenterer det at kontrollere og styre fortælleprocessen en stor udfordring for designere af denne type spil. Det synes – når vi konfronterer *Ultima Online*-spillere – som om interessen for og kravet om den store, sammenhængende og *gennemgående* fortælling i disse online-spil ikke er særligt stort; det er udviklingen af og det at pleje sin karakter, der har det primære fokus, samt det at lade karakteren møde og interagere med andre karakterer i spillens fiktionsverden såvel som at chatte med andre spillere (det Klastrup (2004) omtaler som spillens sociale dimension).

Som computerspilforsker har jeg tilbragt en del tid som en slags online-antropolog i Britannia i et forsøg på at undersøge, hvad der fascinerer ved at spille *Ultima Online* og hvilken betydning den overordnede spilfortælling har for spillerne. Med min spilkarakter, sammensat ud fra spillets prædefinerede menuer for valg af udseende, køn, kostume, erhverv (lidt som en gammeldags påklædningsdukke, som sagt), har jeg vandret omkring i *Ultima Onlines* omfattende middelalderverden og på min vej har jeg bl.a. mødt en kvindelig karakter, der boede i et stort hus, hvor mange andre karakterer også holdt til (det viste sig at de var gæster og kunder i kvindens butik for trolddoms-artikler). For at have et så stort hus og en så stor omgangskreds må du have spillet *Ultima Online* et stykke tid. Ved at anvende spillets chat-funktion, fandt jeg ud af at karakteren (angiveligt) tilhørte en britisk kvinde i midten af tyverne, der havde spillet *Ultima Online* i et par år. For hende var den primære fascinationskraft ved spillet at opbygge et virtuelt fællesskab – situeret omkring hendes virtuelle 'magic shop' – og at chatte med andre spillere. Hun havde ikke megen forståelse for min interesse for spillets overordnede fortælling, dvs. meta-fortællingens gennemgående plotlines. *Ultima Online* kommer jævnligt i nye versioner, som skal installeres på spillerens computer for at han eller hun skal kunne deltage i spillet (ved at købe en CD-ROM bliver spilleren kunde hos spilproducenten og skal betale en årlig licens for at bibeholde sin adgang til online-verdenen) og disse har titler (som fx *Lord Blackthornes Revenge* (2002)), der antyder at der skulle være en overordnet historie på spil. Kvinden kunne fortælle, at hun ikke havde hørt om nogen, der havde mødt denne Lord Blackthorne, men at det nok var sandsynligt at en sådan karakter ville være en NPC'er, der introduceres i spillet af spildesignerne selv og at den ville kunne blive

brugt til at skabe gennemgribende forandringer i *Ultima Online*-verdenen, det som på spillets cover omtales som ”dynamiske episodiske ’storylines’ som skaber kontinueret spænding og udfordring hver gang du går ind i spillet”. Men for hende var denne mulige fortælling uden betydning for hendes engagement i spillet. Hun var strengt taget ligeglad med hvad denne Lord Blackthornes hævn skulle kunne bestå i. Det primære for hende var at kunne eksperimentere med sin karakters identitet og indgå i små, lokale improvisationer med andre karakterer, ligesom en væsentlig del af spillets fascinationskraft bestod i at kunne chatte med andre spillere.

En tilsvarende manglende interesse for en nøje tilrettelagt overordnet historie til fordel for en ramme for at skabe egne fortællinger kan genfindes i nogle af de store liverollespil, dvs. den form for rollespil, der konstitueres af spillere, der udfører deres roller i et fysisk miljø. Især unge rollespillere bruger de scenarier som spillets gamemastere (tilrettelæggere) stiller til rådighed som udgangspunkt for deres egne små spil-i-spillet:

”Ingen af drengene fra gruppen er gamemastere eller spiller karakterer med magt i det fiktive univers eller har omfattende evner som f.eks. trolddomskræfter. De mødtes, når det store liverollespil på Vestereng⁵ startede og begyndte der at snakke om, hvad der måske skulle foregå den dag. I de 3 - 5 timer liverollespillet varede skiltes og mødtes drengene konstant og opsøgte slag eller forhandlinger, der fandt sted rundt omkring. De deltog i skiftende alliancer mellem hærene på området uden nødvendigvis at kunne gennemskue konsekvenserne, selvom de forsøgte. De blev sjældent et sted ret længe af gangen og søgte spændingen og den øjeblikkelige hændelse.” (Thestrup 2006, s.350).

Denne manglende interesse for en overordnet – eller *gennemgående* – fortælling indebærer dog ikke at en hver form for overordnet styring skulle være et uvæsentligt og inferiørt arbejdsredskab når vi tilrettelægger interaktive og spilcentrerede processer, der kan indeholde mange fortællinger og rum for improvisation for spillerne. Det vil nok være en misforståelse at tro, at introduktionen af interaktivitet i en dramatisk fortælling – hvad enten dette nu sker i computerspillets fiktionsformat eller i forskellige former for teater-*med*-tilskueren – er det samme som at renoncere på vigtigheden af dramatisk form og udvikling: Også den interaktive, spilcentrerede og kollektivt tilrettelagte fortælling fordrer progression (kunsten er selvsagt at tilrettelægge denne, så den opleves som om spillerne selv skaber den). Interaktivitet er – jf Lehmann og Szatskowski (2004) – ikke interessant i

⁵ Rollespillet *1.søndag* arrangeres af rollespilsforeningen Einherjerne og udspiller sig på et stort engareal i udkanten af Århus den første søndag i hver måned. 200-300 rollespillere i alderen 10-20 år deltager i scenarierne, der udspiller sig i et typisk fantasy-univers med ”soldater, orker og handelsfolk, troldmænd og adelsmænd” (Thestrup 2006, s.349).

sig selv; der må også være noget, der får spilleren til at ønske at interagere: Der må være en eller anden form for udvikling, noget der kan skabe en form for spænding, der indbyder spillerne til at være med til at skabe fortællingen. Dette ved dramapædagogen, når han eller hun tilrettelægger processer, hvor målet er at deltagerne så længe som muligt er dybt involveret i det skabende arbejde, og han eller hun ikke blot evner at lytte til de bud, der kommer fra deltagerne, men formår også at udstyre deltagerne med spor, impulser og formale strukturer, som øger den partcipatoriske oplevelse. På samme måde finder vi at *Ultima Online* kræver konstant tilsyn fra spillet tilrettelæggere: Som i et andet af de store online-rollespil – *EverQuest* – går 'kunderservice-medarbejdere' i *Ultima Online* hele tiden omkring i den interaktive spilverden og hjælper spillerne og skaber "narrative hændelser,, konflikter og missioner som spillerne kan engagere sig i" (Pearce 2003). De observerer nøje hvad spillerne foretager sig og udvikler konstant spillet, spillets regler, og spillets overordnede fortælling i forhold til dette:

"En velfungerende online verden kræver konstante opdateringer og reparationer, ikke mindst på programsiden. Det er derfor, man i en verden som *EverQuest* kan finde en såkaldt "bug-report", en funktion, der lader spilleren rapportere eventuelle fejl og mangler i verdenen, som de opleves i en aktuel spilsituation. Bug-funktionen er et interessant eksempel på, at man faktisk kan være 'inde' i en fiktion samtidig med, at man aktivt forholder sig til, at den ikke 'virker' som tilsigtet." (Klastrup 2004, s.240-241)

Udfordringen i udviklingen af interaktive og spilcentrerede multimediefortællinger ligger altså i stor udstrækning i at kunne skabe rammer som på den ene side er så åbne, at de tillader det væsentlige skift, der ligger i at de involverede kan gå fra at være konsumenter til at blive medproducenter, fra at være iagttagere til at blive deltagere, fra 'passiv' reception til legende og dialogisk participation i en kollektiv fortælleproces, hvor deltagerne kan skabe deres egne fortællinger, som de kan spille hovedrollen i, men som på den anden side er stramme og interessante nok til at denne kollektive fortælleproces bliver mulig. At introducere nye begivenheder, nye præmisser for den dramatiske handling etc. er nogle af de redskaber som spiludviklerne – på samme måde som fx dramapædagoger og ledere af teaterimprovisationer – benytter sig af for at imødekomme denne udfordring.

Litteratur

Bentley, Eric (1964). *Det levende drama*. København: Steen Hasselbalchs Forlag

- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge
- Bordwell, David og Kristin Thompson (2004). *Film Art: an introduction*. Boston: McGraw-Hill
- Brooks, Peter (1984). *Reading for the Plot*. Cambridge MA: Harvard University Press
- Carson, Don (2000). "Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry".
[http://www.gamasutra.com/features/20000301/-carson_pfv.htm]
- Crawford, Chris (1984). *The Art of Computer Game Design*.
[<http://www.mindsim.com/-mindsim/corporate/artcgd.pdf>]
- Darley, Andrew (2000). *Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media genres*. London og New York: Routledge
- Drotner, Kirsten (2002). "Når virkeligheden overgår fiktionen: mediematricer mellem det kendte og det ukendte". I: L. Qvortrup (red.): *Mediernes 11.september*. København: Gads Forlag
- Eco, Umberto: (1981). "Læserens rolle". I: M. Olsen og G. Kelstrup (red.): *Værk og læser – en antologi om receptionsforskning*. København: Borgen
- Eco, Umberto (1995). "Det åbne værks poetik". I J. Dehs (red.): *Æstetiske teorier*. Odense: Odense Universitetsforlag
- Goffman, Erving (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Anchor Books
- Jenkins, Henry (2001). "Game Design as Narrative Architecture"
[<http://web.mit.edu/21fms-/www/faculty/henry3/games&narrative.html>]
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA: MIT Press
- Klastrup, Lisbeth (2001). "Adventures in StoryMOO – online textuality in play".
[<http://www.it-c.dk/people/klastrup/atricles.html>]
- Klastrup, Lisbeth (2004). "EverQuest som en ny tids fiktion. Kommunikation og interaktion i en online spilverden". I: I. Engholm og L. Klastrup (red.). *Digitale Verdener*. København: Gyldendal
- Krøgholt, Ida (2001). *Performanceteater og dramapædagogik - et krydsfelt*. I: *Aktuelle Teaterproblemer 47*. Århus: Afd. for Dramaturgi, Aarhus Universitet
- Landow, George P. (1997). *The Convergence of Contemporary Theory and Technology*. Baltimore: John Hopkins University Press
- Laurel, Brenda (1991). *Computer as Theatre*, New York: Addison.Wesley Publishing Company

- Lehmann, Niels og Janek Szatkowski (2001). "Creative Pragmatics. A Manifesto for The Open Theatre". I: B. Rasmussen m.fl. (red.): *Nordic Voices. In Drama, Theatre and Education*, Oslo:IDEA Publications/Landslaget Drama i Skolen
- Lehmann, Niels og Janek Szatkowski (2004). "Theatrical Virtuality – Virtual Theatricality. Virtual Narrative, Autonomus Agents and Interactivity in a Dramaturgical Perspective". I: P.B. Andersen og L. Qvortrup (red.): *Virtual Applications: Applications with Virtual Inhabited 3D Worlds*. London: Springer Verlag
- Mørkholt, Rikke og Nina Riis (2006). "At skabe liverollespil". I: A.M. Waade og K. Sandvik (red.): *Rollespil - i æstetisk, pædagogisk og kulturelt sammenhæng*. Århus: Aarhus Universitetsforlag
- Pearce, Celia (2003). "Towards a Game Theory of Game". I: N. Wardrip-Fruin og P. Harrigan (red.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge MA: MIT Press
- Piaget, Jean (1976). *Play – Its Role in Development and Evolution*. New York: Penguin Books
- Rosenstand, Claus (2002). *Kreation af narrative multimediesystemer*. København: Forlaget Samfundslitteratur
- Rouse, Richard (2001). *Game Design. Theory & Practice*. Plano, Texas: Wordward Publishing Inc.
- Ruffini, Franco (1986). "Horizontal and Vertical Performance in the Theatre". I: *New TheatreQuarterly*, vol. II, no. 5.
- Ryan, Marie-Laure (2001a). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore og London: John Hopkins University Press
- Ryan, Marie-Laure (2001b). "Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media".
[<http://www.gamestudies.org/gamestudies/0101/ryan/>]
- Sandvik, Kjetil (2006a). "Når fortællingen inviterer indenfor. Dramaturgiske overvejelser over interaktive og spilcentrerede fortællinger". I: K. Sandvik og A.M. Waade (red.): *Rollespil - i æstetisk, pædagogisk og kulturelt sammenhæng*. Århus: Aarhus Universitetsforlag
- Sandvik, Kjetil (2006b). "In and Out of Character. Complex Role-play and Dramaturgy in an Online World". I: Morten Breinbjerg (red.): *Skriftserie*. Århus: Center for Digital Æstetik-forskning
- Arvidsson, Adam og Kjetil Sandvik (2006). "Gameplay as Design: Uses of computer players' immaterial labour". I: G. Stald og A. Fetveit (red.): *Northern Lights*. London: Intellect Books (under udgivelse)
- Styri, Håkon (1999). "Interaktivitet og læring fra et teknologisk synspunkt". Paper på konferencen *Interaktivitet, design og læring*. Lillehammer 27.-28.4.

Szatkowski, Janek (1989). "Dramaturgiske modeller. Om dramaturgisk tekstanalyse". I: E.E. Christoffersen, T. Kjølnér og J. Szatkowski: *Dramaturgisk analyse. En antologi*. Århus: Institut for Dramaturgi, Aarhus Universitet

Szatkowski, Janek (1991). "Det åbne teater". I: *Drama. Nordisk dramapædagogisk tidsskrift* 2. Oslo: Landslaget Drama i Skolen

Thestrup, Klaus (2006). "Den fri legion. En flok store drenge leger liverollespil". I: A.M. Waade og K. Sandvik (red.): *Rollespil - i æstetisk, pædagogisk og kulturelt sammenhæng*. Århus: Aarhus Universitetsforlag

Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster

Valeur, Michael (1999). "Hvad er en god interaktiv historie?"

[<http://www.infoguide.dk/-designv/artik/99/ifortal.html>]

Valeur, Michael (2004). *Interaktiv manuskriptskrivning: Principper, begreber & redskaber*. Stockholm: Dramatiske instituttet

Waade, Anne Marit (2006): "Jeg – en actionhelt!". I: A.M. Waade og K. Sandvik (red.): *Rollespil - i æstetisk, pædagogisk og kulturelt sammenhæng*. Århus: Aarhus Universitetsforlag

Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertetext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore og London: John Hopkins University Press

Kjetil Sandvik
Dramaturg og computerspilforsker
Adjunkt ved Film- og Medievidenskab, Københavns Universitet

Artiklen er publiceret i Niels Lehmann og Claus Chr. Reiche (red.): *Børneteater i interaktion*. Skrifter fra Kulturprinsen nr. 6, Viborg: Børnekulturens Udviklingscenter 2007, s. 99-123 af 144.