

Interfacet som statisk og dynamisk fortæller i computerspil



Opgave i computerspilteori
Skrevet af: Peter Sejersen, 20031122
Afleveringsdato: 7. juni 2006
Antal tegn (m. mellemrum og fodnoter): 34.273

1. Indholdsfortegnelse

1. Indholdsfortegnelse	1
2. Indledning	2
3. Hvad er computerspil?	2
3.1. Spil og computer	3
4. Computer og interface	5
4.1. Interfacet som form og kontaktflade	6
5. Narratologi og computerspil	7
5.1. Interfacets dobbeltrolle	8
5.2. Delkonklusion	9
6. Interfacets roller i computerspil	10
6.1. <i>Spacewar</i>	10
6.2. Forskellige interfacestrategier - Komparativ analyse af <i>Ghost Recon: Advanced Warfighter</i> og <i>Battlefield 2</i> .	12
6.3. Delkonklusion	16
7. Konklusion	16

2. Indledning

Ideen med denne opgave er, at undersøge hvorledes interfacet i computerspil påvirker spilsituationen. Jeg vil derfor starte med at dele betegnelsen ”computerspil” op i to, for at vise hvad det betyder, når spil overføres til en computer. Pointen hermed er at vise, at de digitale medier hovedsageligt beror på en medieret kommunikation mellem menneske og computer, som foregår via et interface. I forlængelse heraf vil jeg vise, hvilke egenskaber et interface udtrykker, og hvordan det specifikt forholder sig i computerspil. Med disse karakteristika på plads vil jeg inddrage nogle principper fra narratologien, som viser sig nyttige i analysen af computerspils interface. Formålet er at vise at interfacet formelt kan ses som en art fortæller, men en fortæller der i sin natur bygger på interaktivitet. Til slut analyserer jeg tre computerspil ud fra de teoretiske pointer, for at vise hvordan interfacet altid er udtryk for et bestemt perspektiv, som spillere nødvendigvis må indordne sig under.

3. Hvad er computerspil?

For at kunne arbejde teoretisk med computerspil, er det nødvendigt at gøre sig klart, hvad man mener med betegnelsen. Ligeledes kan man ved at besvare nogle grundlæggende spørgsmål, få mulighed for at nå ind til computerspils konstituerende elementer. I bogen *Half-Real* giver spilforskeren Jesper Juul et bud på en definition af computerspil¹:

”(...) games played using computer power, where the computer upholds the rules of the game and where the game is played using a video display.”²

Det centrale her er selvfølgelig, at computerspil først og fremmest er *spil* og derved får et tilhørsforhold, som rækker langt ud over computerspillets relativt korte historie. Derudover peger definitionen også på computeren, som det artefakt der spilles via og som samtidig opretholder spillets regler. Herved er der etableret et tosidet perspektiv med spil på den ene side og computeren på den anden. Denne dobbelthed ligger også indlejret i selve begrebet *computerspil*, som derved betegner en sammensat natur. Jeg vil nu undersøge de to sider nærmere, for at bestemme hvilke egenskaber og hvilket formsprog spil og computere indeholder.

¹ Juul bruger selv begrebet ”video games”. I denne opgave vil jeg konsekvent benytte begrebet computerspil, da jeg finder det mere dækkende og præcist end videospil. Ganske enkelt har jeg svært ved at se hvordan ”video” (kommer af det latinske ”videre” = ”se”), kan bruges til at dække et så multimedialt felt som computerspil.

² Juul s. viii.

3.1. Spil og computer

Som nævnt tidligere så har spil en lang historie, som jeg ikke vil gå i dybden med her, men i stedet adoptere Jesper Juuls beskrivelse af en klassisk spilmodel:

”A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.”³

I denne model bliver spil groft sagt et system, der kan forstås ud fra nogle regler og et mål, samt ud fra spillerens aktivitet og indlevelse. Desuden er det værd at bemærke, at denne spilforståelse er uafhængig af medier, og derfor både kan bruges til at beskrive traditionelle, analoge spil og computerspil. Endvidere er det vigtigt at skelne mellem et spil, og så det at spille, eftersom spillet er noget statisk mens det at spille er en foranderlig aktivitet.

Det vigtige når man har med spil at gøre, er først at fremmest at se på hvilke regler der udgør strukturen, og deraf slutte hvilken spiloplevelse denne struktur medfører. Reglerne i et spil har to overordnede egenskaber, nemlig at de på den ene side skal sætte grænser for hvad der er lovligt, og på den anden side skal inspirere muligheder for måder at spille på:

”Rules specify limitations and affordances. They prohibit players from performing actions (...), but they also add meaning to the allowed actions (...); rules give games structure.”⁴

Ud fra spillets regler kan spilleren således opbygge strategier, og på anden måde skabe sig en forståelse af hvad spillet går ud på. Det gælder derfor om at forstå reglerne, hvis man vil forstå spillet.

Hvis vi bevæger os fra spil generelt og over til computerspil, viser det sig at reglernes karakter og muligheder ændres. I computerspil er det som tidligere nævnt computeren der administrerer reglerne, og med computeres anlæg for elektronisk databehandling og beregning opstår nye spiltyper. Et godt eksempel er spillet *Spacewar* fra 1962, som man generelt betegner som det første rigtige computerspil:

”Technically speaking, Spacewar can be seen as the first computer game, simply because it was the first ”game” that was programmed on a ”computer.””⁵

Dette citat er fra en artikel om computerspillets historie, og peger ligeledes på det dobbelte forhold mellem spil og computer. *Spacewar* er et spil for to personer, der skal styre hver sit rumskib, og skyde hinanden samtidig med at de undgår at blive ’suget ind’ i den blinkende stjerne i midten. Allerede med dette spil er det tydeligt at se, hvordan computeren ændrer

³ Juul s. 36 (Juuls kursiver).

⁴ Juul s. 58 (Juuls kursiver).

⁵ Malliet + de Meyer s. 24.

mulighederne for at spille. Der er blandt andet den blinkende stjerne, der simulerer en slags tyngdekraft via computerberegninger og derfor 'suger' rumskibene mod sig. Alene den effekt ville ikke kunne lade sig gøre i et analogt miljø, og derfor er det klart at computerens egenart muliggør nye typer spil. Omvendt er der også analoge spil såsom fodbold (og andre sportsgrene), der ikke kan overføres til computere, ganske enkelt fordi der kræves fysisk aktivitet fra spillerne, hvilket ikke er muligt i computerens virtuelle univers.

På den måde er computeren i computerspilsammenhæng i høj grad en mediator, der medierer genstande og oplevelser i et virtuelt, metaforisk univers. Som et eksempel på det kan vi igen se på *Spacewar* (se fig.1).



Fig. 1: screenshot fra *Spacewar* (fra <http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar/>).

Det centrale i spillet er som nævnt de to rumskibe, der kæmper mod hinanden. Set gennem computeren er det klart, at det ikke er to virkelige rumskibe i et virkeligt verdensrum (modsat fodbold, der spilles af virkelige, fysiske spillere). Tværtimod er rumskibene i *Spacewar* repræsentationer, hvor nogle hvide pixels tilsammen danner en figur, som skal forestille et rumskib. Derfor er det nødvendigt at metaforisere eller skabe lighedsrelationer, for at man som spiller kan se, at der rent faktisk er tale om medierede rumskibe. Hermed er der også mulighed for at man kan ignorere illusionen om at det er en rumkrig der udspiller sig, og i stedet udelukkende fokusere på reglerne, og observere hvorledes den hvide prik bevæger sig. Selve rumkrigen er på den måde en fiktion, der er lagt ned over nogle eksisterende regler, som computeren hele tiden opretholder, lige meget hvad spilleren mener at prikkerne forestiller. Det bliver således nødvendigt at skelne mellem to forskellige ting som foregår via computeren,

nemlig den strukturelle og regelbetingede virkelighed og medieringen af et fiktivt univers. Jesper Juul beskriver forholdet mellem regler og fiktion på denne måde:

”(...) video games are two different things at the same time: video games are real in that they consist of *real* rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.”⁶

Her er det nødvendigt at uddybe hvorfor regler kan siges at være virkelige. For at lave en analogi mellem regler og fiktion, så kan man sige, at begge dele er noget, som mennesker finder på. At en drage kan flyve og spy ild, er lige så meget en påstand, som at det hold der har flest mål efter 90 minutter vinder i fodbold. Det der er forskellen er, at spillet udspiller sig i spillerens virkelighed og at spilleren derfor har accepteret reglerne som virkelige. Indholdet i spillet er modsat inde i spillets virkelighed, og opererer derfor ikke på samme plan som spillets regler, der netop også gør sig gældende i spillerens ydre virkelighed.

Rent formelt består spil altså som oftest af disse to sider, men i praksis kan det være svært at skille dem ad. Sagt på en anden måde så kan reglerne være med til at understøtte ting i fiktionen og fiktionen kan omvendt være med til at gøre reglerne mere forståelige. Her er det dog stadig vigtigt, at holde fast i det faktum, at computerspil formidles gennem en computer. Derfor kan man, ved at undersøge computerens formsprog og virkemidler, nå til en dybere forståelse af hvordan spil, regler og fiktion egentlig kommer til udtryk i et computerspil.

4. Computer og interface

Et interface kan forstås som det sted hvor mennesker og computere mødes. Ordet er sat sammen af det latinske ”inter” der betyder ”mellem”, og det engelske ”face” der betyder ”ansigt” eller ”flade.” På dansk bliver det på den måde til ”mellem-ansigter/flader”, hvilket giver meget god mening ved at pege på netop det rum, der eksisterer mellem mennesket og computeren. Indenfor forskningen har det traditionelt været HCI-feltet (Human Computer Interaction), der har beskæftiget sig med interfaces, oftest i bestræbelser på at gøre udvekslingen så problemfri og umiddelbar som muligt. Nøgleordet har primært været transparens, hvilket betyder, at interfacet gerne skal være transparent, således at man interagerer med opgaven og ikke med værktøjet (computeren).

Denne tanke gør sig også gældende i forbindelse med computerspil, men der er dog væsentlige forskelle. Den overordnede aktivitet som ligger bagved computerspil er nemlig

⁶ Juul s. 1.

underholdning ⁷, og ikke at løse en eller anden opgave, som med traditionelle computerapplikationer. Denne type betragtning hviler på virksomhedsteorien, som er en gren indenfor HCI-feltet, der sætter menneskets handlinger og opgaver i kontekst og ser på, hvilken helhed de indgår i. Når man beskæftiger sig med interfaces i computerspil, er det derfor vigtigt at holde sig for øje, at det ikke blot handler om at løse en opgave så *let* som muligt men tværtimod på en så *underholdende* måde som muligt. Jeg vil nu undersøge to perspektiver for interfaces i computerspil, for at nå nærmere ind til hvordan computeren formidler de regler og fiktioner, som computerspillene består af.

4.1. Interfacet som form og kontakthade

Det første perspektiv går ud på at se interfacet som en form, der dynamisk kan tilpasses brugerens behov og computerens egenskaber. Lektor i multimedieæstetik, Søren Pold har i den forbindelse skrevet en artikel om interfacet som en æstetisk form:

”The interface is the basic aesthetic form of digital art. Just as literature has predominantly taken place in and around books, and painting has explored the canvas, the interface is now a central aesthetic form conveying digital information of all kinds.”⁸

Interfacet kan ifølge Pold altså sidestilles med litteraturens bøger og malerkunstens lærreder, netop i kraft af sin egenskab som den form hvorigennem digital information nødvendigvis må passere. Den underliggende grund til at digital information må gennem en eller anden form for interface er, at computeren arbejder med elektriske impulser, som omsættes til nuller og et-taller. Med andre ord så er computerens interne sprog uforståeligt for mennesker i dets rene form, og må derfor repræsenteres på anden vis. Herved er interfacet en form, der formidler og medierer information mellem menneske og computer:

”The purpose of the interface is to represent the data, the dataflow, and data structures of the computer to the human senses, while simultaneously setting up a frame for human input and interaction and translating this input back into the machine. (...) Consequently, the interface is not a static, material object. Still it is materialized, visualized, and has the effect of a (dynamic) representational form.”⁹

Interfacet er altså en repræsentativ form, og man må derfor undersøge hvilke repræsentationsegenskaber interfacet har.

For det første kan man sige at interfaces benytter sig af metaforer, for at skabe et miljø som mennesker kan forstå. Disse metaforer kan så illustreres visuelt via displays og auditivt via

⁷ Der er naturligvis også eksempler på spil, hvor den overordnede aktivitet ikke er underholdning. Det almene computerspil må dog siges at være primært beregnet på at fornøje spillerne.

⁸ Pold paragraf 2.

⁹ Pold paragraf 8.

højtalere. Derudover kan man interagere med de metaforiske miljøer via forskellige inputdevices såsom mus, keyboard, controller, touchscreen etc. Beskrivelsen her er selvfølgelig groft skitseret, men viser meget godt, hvor mange ting interfaces egentlig breder sig over. Dette skyldes i høj grad computerens multimediale muligheder, som interfacet netop er en moderator af.

Det andet overordnede perspektiv på interfaces jeg vil undersøge, er inspireret af Brenda Laurel, der i en bog om interfacedesign skriver følgende:

“An interface is a contact surface. It reflects the physical properties of the interactors, the functions to be performed, and the balance of power and control.”¹⁰

Det vigtige er her, at et interface ikke blot er en kontaktflade mellem menneske og computer, der afspejler de forskellige egenskaber, men også at et interface er udtryk for en magtrelation mellem de to parter. Ved at undersøge interfacet kan man på den måde få indblik i hvem der kontrollerer hvem, og forstå hvordan ethvert interface også er et udtryk for et bestemt perspektiv på tingene.

Ud fra disse to betragtninger over interfaces kan man altså konkludere, at denne kontaktflade mellem menneske og computer ikke blot er et neutralt, transparent felt. Tværtimod så er ethvert interface udtryk for et bestemt perspektiv på en given ting, og kan samtidig ses som en moderering af computerens multimediale muligheder. Overordnet set bliver interfacet altså en distributør af information, og herved opstår der en parallel til narratologien, der netop arbejder med forskellige typer fortællere, som formidlere af en fortælling. Jeg vil derfor nu knytte nogle forbindelser til narratologien, som kan være brugbare i analysen af computerspil.

5. Narratologi og computerspil

Begrebet narratologi kommer af det latinske ord ”narrare” (= fortælle), og dækker over en teori om at fortælle. I ovenstående afsnit argumenterede jeg for at interfacet kan betragtes som den form, hvori computerspil udspiller sig. På samme tid kunne interfacet ses som en moderator og distributør af indhold, og derved optager interfacet en dobbeltrolle. Interfacet kan således ses som værende både form og formgiver på én og samme tid. Her må man dog spørge om en overførsel fra interfaces til narratologi kan retfærdiggøres. Fortæller interfaces virkelig en historie? Er de ikke blot udtryk for en designers valg og ideer? En måde at besvare disse spørgsmål kan vi finde hos Mieke Bal, der er professor i komparativ litteratur. I bogen

¹⁰ Laurel s. xii.

Narratology: introduction to the theory of narrative (1997) opstiller hun en teori for analysen af fortællinger, og afgrænser indledningsvis feltet således:

”(...) a *text* is a finite, structured whole composed of language signs. (...) A *narrative text* is a text in which an agent relates (‘tells’) a story in a particular medium, such as language, imagery, sound, buildings, or a combination thereof. A *story* is a *fabula* that is presented in a certain manner. A *fabula* is a series of logically and chronologically related events that are caused or experienced by actors. An *event* is the transition from one state to another state. *Actors* are agents that perform actions. They are not necessarily human.”¹¹

Denne beskrivelse kan naturligvis ikke problemfrit overføres til computerspil og deres interfaces, men den kan være konstruktiv i kraft af de tre niveauer, der skitseres med tekst (tekst), fabula (fabula) og story (fortælling). Tekstniveauet betegner det grundstof, der er tilgængeligt for læseren i form af ord, lyd, billeder etc. Teksten er på den måde, det eneste modtageren har at forholde sig til, hvilket betyder, at de to andre niveauer er indeholdt i teksten, og skal analyseres frem af modtageren. Fabula betegner den bagvedliggende historie, og er altså et ubearbejdet materiale bestående af forskellige elementer som begivenheder, aktører, tid og sted. Endelig er der fortællingen, der bruges til at betegne en bestemt version eller organisering af fabulaen. Samlet kan de tre niveauer være med til at skabe en narrativ tekst:

”A narrative text is a story that is ‘told’ in a medium; that is, it is converted into signs.”¹²

Heri ligger også at der nødvendigvis må være en der fortæller, for at man kan tale om en narrativ tekst.

5.1. Interfacets dobbeltrolle

Set i forhold til computerspil kan de tre narrative niveauer bruges til at beskrive interfacets rolle som formidler mellem computer og menneske. Teksten i denne sammenhæng er således alt det, vi ser gennem spillets interface, og på den måde bliver teksten en afgrænset, struktureret masse af forskellige sproglige, lydige og visuelle tegn. Her er det interfacets rolle som æstetisk form, der gør sig gældende ved at danne en formel ramme omkring spillets indhold. Derved bliver interfacets perspektiv også spillerens eneste adgang til spillet, og det er her, fortolkningen har sit udgangspunkt. Fabulaen i computerspillet er alle de elementer der indgår såsom personer, rumskibe, miljø, lyd og så videre. Vigtigt er det også at bemærke, at det er her, at reglerne hører til. De ligger netop som en underliggende struktur, der definerer

¹¹ Bal s. 5.

¹² Bal s. 8.

spillets grænser og muligheder, og danner derved sammen med de øvrige grundelementer spillets fabula.

Tredje niveau er fortællingen, og det er typisk her, at de store kontroverser er opstået i forbindelse med computerspil. Argumenterne har traditionelt været, at der i computerspil hverken er en narrativ situation (med en fortæller og en modtager) eller en ordnet tidslig sekvens af begivenheder¹³. Denne kritik er til dels velberettiget i og med spil helt sikkert adskiller sig fra både litteratur, drama og film i sit formsprog. Et computerspil fremsætter ganske enkelt ikke en historie på samme måde som tidligere medier, hvilket hovedsageligt beror på den interaktive og konfigorative dimension som computerspil indeholder. Alligevel mener jeg, at der er noget, der bliver overset i denne sammenhæng, nemlig interfacets dobbeltrolle, som beskrevet ovenfor. Her så vi at interfacet i computerspil kan betegnes som det, der modererer spillets indhold/ fabula, og anlægger et bestemt perspektiv på dette, samtidig med at det er den æstetiske form der indkapsler det hele. Sagt på en anden måde så er interfacet den instans, der organiserer spillets forskellige elementer, og skaber en sammenhængende enhed. Ved at medtage interfacet i den narratologiske tilgang får vi altså et element, som til dels kan agere fortæller, forstået som at interfacet netop er udtryk for et bestemt perspektiv og en italesættelse af spillets fabula. Og her bliver det rigtig interessant, eftersom interfacet som beskrevet tidligere grundlæggende er en interaktiv kontaktflade, der står som formidler mellem menneske og computer. Konsekvensen heraf bliver nemlig, at vi nu har et fortællings- eller organiseringsniveau, der delvist dikteres af et interfaceperspektiv, men også kan påvirkes af spilleren, eftersom dette interfaceperspektiv i sin natur er interaktivt. Spilleren er så at sige med til at bestemme organiseringen af spillets fabulaelementer, ved at interfacet som udgør fortællingsniveauet tillader interaktivitet. Og herved adskiller computerspil sig fra ældre medier som litteratur, maleri og film, ved at det fortællingsniveau som udgør den narrative tekst er dynamisk. Hvor dynamisk niveauet så kan siges at være, afhænger selvfølgelig af den magtbalance, som interfacet er udtryk for.

5.2. Delkonklusion

Vi har nu set hvordan interfacet i computerspil optager en dobbeltrolle i den narrative teksts tre niveauer. For det første er interfacet den form, der danner ramme omkring de forskellige fabulaelementer, og leverer en afgrænset 'tekst' til spilleren. På samme tid er interfacet dog også den instans, der moderer og organiserer elementerne på en bestemt måde og derved

¹³ Se blandt andet Markku Eskelinens tekst "Towards Computer Game Studies", 2004.

danner en art fortælling, hvor interfacet kan ses som den overordnede fortæller, der anlægger et bestemt perspektiv på fabulaelementerne. Men eftersom interfacet beror på en interaktiv udveksling mellem menneske og computer, bliver fortællingen dynamisk, ved at spilleren kan påvirke forløbet i en grad der afhænger af interfacets magtbalance. Konsekvensen bliver, at computerspillet skaber en type fortælling, der skabes ud fra interfacets perspektiv og spillerens udnyttelse af dette perspektivs muligheder. Herved viser narratologiens tre niveauer sig brugbare i bestemmelsen af interfacets rolle i computerspil, om end de fortællinger der bliver tale om, selvsagt har en anden struktur end traditionelle narrative tekster.

Jeg vil nu understøtte de teoretiske synspunkter ved at analysere nogle computerspil, og vise hvordan ovenstående forhold kan udmønte sig i praksis.

6. Interfacets roller i computerspil

Jeg beskrev ovenfor teoretisk, hvordan narratologien i kombination med interfacets dobbeltrolle kan give nye indsigter i forståelsen af computerspil. Nu vil jeg give eksempler på hvordan denne teori kan bruges i praksis, ved at se nærmere på tre computerspil. Først vil jeg se på *Spacewar*, som et eksempel på et overskueligt og enkelt spil, hvis interfacestrategi er relativt statisk og ligetil. Herefter laver jeg en kort komparativ analyse af to nye spil, der har meget til fælles, men hvor interfacets udformning netop er med til at gøre spillene forskellige. Formålet med analyserne er at vise eksempler på, at narratologiens tre niveauer kan bruges som praktiske redskaber til at beskrive computerspil og deres interfaces. Undervejs vil jeg desuden inddrage et par andre begreber fra narratologien, hvor der er behov for det. Samlet set vil fokus i analyserne være begrænset til at undersøge hvordan interfacet kan være udtryk for et bestemt perspektiv. Jeg vil derfor bevidst se bort fra flere andre lag i computerspillene, for at få pointen med teorien eksemplificeret.

6.1. *Spacewar*

Computerspillet *Spacewar* er et klassisk eksempel på et spil, hvor få regler giver et varieret og udfordrende gameplay. Det er som tidligere nævnt et twoplayer spil, hvor hver spiller styrer sit rumskib via fire forskellige knapper ("roter til højre", "roter til venstre", "giv gas" og "skyd"). Perspektivet er statisk, hvilket betyder at vi ser hele spilmiljøet på én gang ovenfra. Kommer spilleren ud til kanten af skærmen, kommer han ind igen i den modsatte side (se fig. 3).



Fig. 2: screenshot fra *Spacewar*.

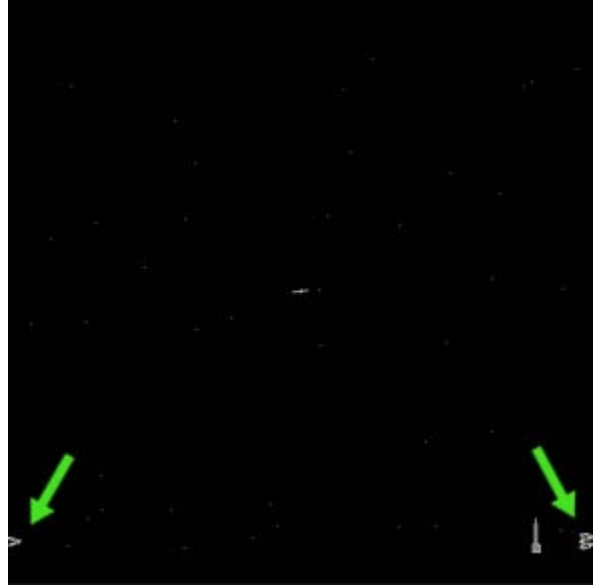


Fig. 3: screenshot fra *Spacewar* (mine grønne pile).

Tekstniveauet i *Spacewar* består således af den firkantede ramme som interfacet består af hvor alt er synligt for begge spillere, samt de knapper som spillerne kan interagere med. Fabulaelementerne udgøres af de to rumskibe, stjernehimlen i baggrunden, den blinkende stjerne som trækker i rumskibene og endelig reglerne. Reglerne i spillet har to sider, hvor det ene er den rent programtekniske del, der bestemmer rumskibenes adfærd, samt de mere overordnede som siger, at skibet 'dør,' hvis det bliver ramt af modstanderens skud eller kommer ind i den blinkende stjerne. Endelig er der fortællingsniveauet, som igen består af det firkantede interface, men også inddrager spillernes manipulationer med fabulaelementerne. Her kan man se, at interfacet i kombination med reglerne har sat grænser for, hvilke elementer der kan kontrolleres. Eksempelvis er der ingen knap til at flytte den blinkende stjerne eller til at få rumskibene til at flyve længere ind mod baggrunden. Interfacet viser os på den måde forskellige fabulaelementer, men sætter også grænser for hvilke muligheder, spilleren har for at interagere med disse elementer. Herved anlægger *Spacewar* via sit interface et bestemt perspektiv på spil miljøet, som blandt andet dikterer at verden er i to dimensioner, og at stjernen i midten ikke kan påvirkes. Ud fra disse forudsætninger opererer spilleren så, og en spilsituation opstår i dette krydsfelt. En spilsituation der ikke som sådan er en narrativ tekst i traditionel forstand, men derimod et åbent og konfigurativt forløb med interfacet som ramme og moderator.

Spacewar er et eksempel på et enkelt, overskueligt spil, hvor interfacet giver spillerne fuldstændigt overblik over spilsituationen. Jeg vil nu gå frem i spilhistorien og se på to nyere

spil, hvor interfacet spiller en mere aktiv rolle og via sit perspektiv er med til at udtrykke en bestemt strategi.

6.2. Forskellige interfacestrategier - Komparativ analyse af *Ghost Recon: Advanced Warfighter* og *Battlefield 2*.

For at understrege vigtigheden af at medtage interfacet i en analyse af computerspil, vil jeg nu se nærmere på to spil der umiddelbart minder meget om hinanden. Både *Ghost Recon: Advanced Warfighter* (Ubisoft, 2005 - herefter forkortet *GR:AW*) og *Battlefield 2* (EA-Games 2005 – herefter forkortet *BF2*) er first person shootere¹⁴, der udspiller sig i moderne krigszoner. Man styrer sin avatars udsyn med musen, og bevæger sig via tastaturet. Visuelt minder de to spil også om hinanden, ved at spillerens perspektiv ikke blot giver udsyn til slagmarken, men også indeholder diverse informationer om ens holdkammerater, kort, helbred, ammunition etc. (se fig. 4 + 5).



Fig. 4: screenshot fra *GR:AW*.



Fig. 5: screenshot fra *BF2*.

Udover denne primære synsvinkel er der i begge spil nogle oversigtskort, der kan kaldes frem under spillet for at give spilleren overblik over holdkammeraternes positioner (se fig. 6 + 7). I *GR:AW* bruges kortet til at give ordrer til sine computerstyrede medspillere, hvorimod det i *BF2* bruges til at se hvor de forskellige ”squads” (hold) befinder sig, så man kan vælge, hvilket man vil være med på.

¹⁴ Hvilket på dansk vil sige at det er skydespil som ses indefra ens avatars synsvinkel. Dette aspekt uddybes senere.

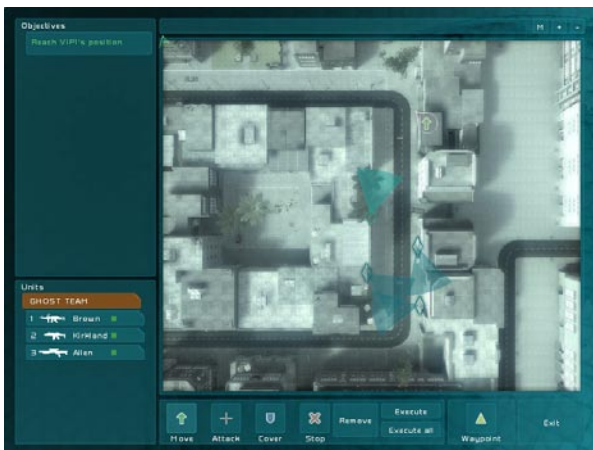


Fig. 6: screenshot fra GR:AW.



Fig. 7: screenshot fra BF2.

Endelig er der et tredje perspektiv hvor man vælger sin udrustning (se fig. 8 + 9). I GR:AW foregår det inden hver mission og er herefter fastlåst. I BF2 vælger man også ved start, men kan derefter ændre sit valg hver gang man dør og skal ”respawne” (starte igen).

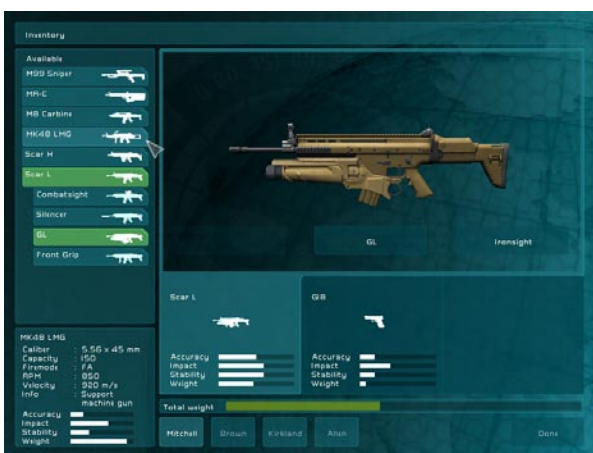


Fig. 8: screenshot fra GR:AW.



Fig. 9: screenshot fra BF2.

Groft skitseret er de to spil opbygget på denne måde, og det er tydeligt at der er mange ligheder. Forskelle er der selvfølgelig også mange af, eftersom GR:AW er ment som et taktisk spil, hvor man med strategisk snilde skal planlægge sin fremfærd nøje, og hvor man er ”game over” hvis man dør. BF2 derimod er et fuldblods actionspil, hvor beslutningerne skal træffes hurtigt, og hvor ’døden’ ikke er så fatal, da man blot respawner et nyt sted efter 10 sekunder. Som nævnt så minder de to spil alligevel meget om hinanden visuelt, auditivt og kontrolmæssigt og derfor vil jeg nu se på, hvordan de tre narratologiske niveauer kan være med til at tydeliggøre, hvordan spillene via deres interfacestrategier adskiller sig fra hinanden.

Tekstniveauet i de to spil udgøres af helheden af alle de forskellige perspektiver, som der er mulighed for i spilsituationen (som vist og beskrevet ovenfor). På den måde er teksten sammensat af varierede komponenter, som tilsammen danner grundlag for spillerens samlede

oplevelse af spillene. Ser vi på fabulaelementerne, er der derfor også mange aspekter, der skal tages højde for i hvert spil, i og med der er så mange lag, der er flettet sammen. Helt grundlæggende består miljøerne i de to spil af bygninger, medspillere og modstandere, lydeffekter og så videre. Reglerne er også på dette fabulaniveau og styrer miljøernes fysik og spillerens grænser og muligheder. Til sidst har vi fortællingsniveauet, der udgøres af interfacenes perspektiv på fabulaen. Her vil jeg tage de to spil hver for sig og bagefter sammenligne dem.

I *GR:AW* er perspektivet knyttet til ens avatar, hvilket med narratologiske termer kan siges at være en intern fikseret fokalisering. Begrebet fokalisering dækker over en relation mellem hvem der opfatter og hvad der opfattes:

”Focalization is the relationship between the ’vision,’ the agent that sees, and what is seen.”¹⁵

Synsvinklen i *GR:AW* er altså knyttet til en bestemt karakter i fabulaen, og det er derfor gennem hans øjne, vi oplever begivenhederne. Derfor er de forskellige informationselementer i interfacet også opbygget ud fra en metafor om, at vores avatar har et par briller på med en indbygget skærm, som kan ’augmente’ (udvide) billedet af virkeligheden (se fig. 10 + 11).



Fig. 10: Detalje i screenshot fra *GR:AW*, hvor vi ser vores avatar fra en holdkammerats vinkel (min grønne pil).



Fig. 11: spillets æske (billede fra <http://www.amazon.com/>). Min grønne pil).

Dette kan ses som et hæderligt forsøg på at forklæde computerspillets interface i en fiktiv ramme, med udgangspunkt i de moderne soldaters udrustning. Hermed er tesen, at rigtige soldater i forvejen oplever krigen gennem et medierende interface, og derfor bør computerspillet udtrykke det samme. Det interface vi oplever i *GR:AW* er altså opbygget ud

¹⁵ Bal s. 146. Begrebet blev oprindeligt indført af Gerard Genette i *Discours du récit* (1972).

fra en forestilling om, at soldaters oplevelse af virkelighedens krig visuelt og auditivt minder om den oplevelse, vi får, når vi spiller computer. Herved skaber interfacet i kombination med spillerens interaktioner en realistisk funderet spiloplevelse. Formelt tager interfacet således direkte udgangspunkt i nogle af fabulaens elementer (soldaternes udstyr) og det er derfor vi kan sige at *GR:AW* gennemgående har en intern fikseret fokalisering. Sagt på en anden måde så er der ikke elementer i interfacet, som bryder illusionen om, at vi er 'inde i' en rigtig soldat, netop fordi soldatens oplevelse i forvejen er opbygget som interface. Selvfølgelig skal dette synspunkt tages med visse forbehold, da en soldats oplevelse af at være i krig aldrig kan sammenlignes med det at spille computer. Tesen er blot, at det fortællingsniveau som kontrolleres af interfacet og spilleren bygger på en illusionistisk og realistisk strategi.

Det forholder sig anderledes med *BF2*. Tekst- og fabulaniveauet minder meget om det i *GR:AW*, men på fortællingsniveauet er strategien en anden. I *BF2* er der ikke noget fabulaelement, som peger mod, at soldaternes oplevelse medieres af et interface. Derved bliver fokaliseringen anderledes ved at vi som spillere får større indsigt i begivenhederne end ens avatar burde have. Dette perspektiv kaldes i narratologien for nul-fokalisering fordi synsvinklen godt nok kan være knyttet til én bestemt karakter, men beskrivelsen af det vi ser er overpersonal, og ligger således udenfor personen vi følger. I *BF2* kommer dette blandt andet til udtryk ved, at der står et rødt navn over modstandere når man sigter på dem (se fig. 12).



Fig. 12: Detalje i screenshot fra *BF2* (min grønne pil).

Sagt på en anden måde så kan det ikke forklares realistisk ud fra spillets fabula, hvordan ens avatar skulle have mulighed for at vide modspillerens navn (og få det vist), blot ved at sigte på ham. I sidste ende betyder det, at den spiloplevelse som spilleren oplever, bliver utroværdig og usammenhængende, fordi der på fortællingsniveauet ikke er overensstemmelse

mellem fabulaens elementer, avatarens synsvinkel og det vi som spillere reelt ser. Hermed ikke sagt at dette forhold gør *BF2* til et dårligere spil end *GR:AW* – dets interfacestrategi er blot anderledes ved at der ikke fokuseres så meget på realisme og kongruens.

6.3. Delkonklusion

Ved at inddrage narratologiens tre niveauer har jeg nu vist, hvordan man kan lave en komparativ analyse af computerspil. Jeg fokuserede i analysen på fokaliseringsbegrebet og viste, at man herved kunne se hvordan et interface kan være udtryk for en bestemt strategi i forhold til præsentationen af en spilsituation. Pointen er, at interfacet ikke blot er en form, som ligger omkring computerspillene, men at det også kan pege på nogle specifikke problemstillinger om, hvem der ser, og hvad der reelt kan ses. Herved så vi, at førstepersonssynsvinklen i visse tilfælde blot er en illusion, ved at interfacet egentlig udtrykker en overpersonal position. Modsat kan den også forsøges opretholdt, som vi så det i tilfældet med *GR:AW*. Konklusionen bliver derfor, at interfacet spiller en stor rolle for fortællingsniveauet, netop ved at det anlægger et bestemt perspektiv på fabulaen, som spilleren må forholde sig til.

7. Konklusion

Den endelige konklusion er at interfacet har en stor betydning i computerspil. Overordnet så har alle computerspil et interface, og det er udelukkende herigennem, at spillerens interaktion med spillet kan foregå. Derfor er det vigtigt, at se på hvilken strategi interfacet benytter sig af, da det aldrig vil være hundrede procent neutralt, men tværtimod altid vil være udtryk for et bestemt perspektiv. Inspirationen til denne pointe kommer fra narratologien, som opstiller tre niveauer for en narrativ tekst (tekst- fabula- og fortællingsniveau). Ved at inddrage disse tre niveauer i en analyse kan man se, at interfacet både er den form, som danner ramme omkring tekstniveauet, men at det også fungerer som organisator på fortællingsniveauet. Og eftersom interfacet per definition er interaktivt, får vi således en metode til at beskrive spilsituationen i computerspil. Denne adskiller sig fra traditionelle fortællinger ved at selve fortællingsinstansen er åben for inputs, og at det endelige udtryk er dynamisk og konfigurativt, samtidig med at det holdes på plads. Derfor er det vigtigt at undersøge hvilke magtrelationer, synsvinkler og perspektiver interfacet afspejler, for at kunne forstå hvordan spillets underliggende regler og fiktion iscenesættes *gennem og af* interfacet.

8. Litteraturliste

Opstillet alfabetisk efter forfatter/ udgiver.

Bal, Mieke: *Narratology: introduction to the theory of narrative*

- University of Toronto Press, Inc., 1985 (her er brugt 2. udgave, 1997).

Juul, Jesper: *Half-Real – Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*

- The MIT Press, 2005.

EA-Games & Digital Illusions CE: *Battlefield 2*

- PC-udgave, 2005.

Eskelinen, Markku: "Towards Computer Game Studies"

- i *FirstPerson – New Media as Story, Performance, and Game*, ed. Wardrip-Fruin og Harrigan, MIT Press, 2004.

Laurel, Brenda (ed.): *The Art of Human-Computer Interface Design*

- Apple Computer, Inc. + Addison-Wesley Publishing Company, Inc., 1990.

Malliet, Steven + de Meyer, Gust: "The History of the Video Game"

- i *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Joost Raessens + Jeffrey Goldstein, The MIT Press, 2005.

Pold, Søren: "Interface Realisms: The interface as Aesthetic Form"

- fra *Postmodern Culture* vol. 15 nr. 2, 2005.
- http://muse.jhu.edu.ez.statsbiblioteket.dk:2048/journals/postmodern_culture/v015/15.2pold.html (hentet d. 16/4-06).

Russel, Steve et al.: *Spacewar*

- udviklet 1962. Nærværende udgave af spillet er fra:
<http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar/> (25/5-06).

Ubisoft: *Ghost Recon: Advanced Warfighter*

- PC-udgave, 2005. Nærværende udgave af spillet er demoversionen fra DVD'en til *PC Player* nr. 6, 2006.