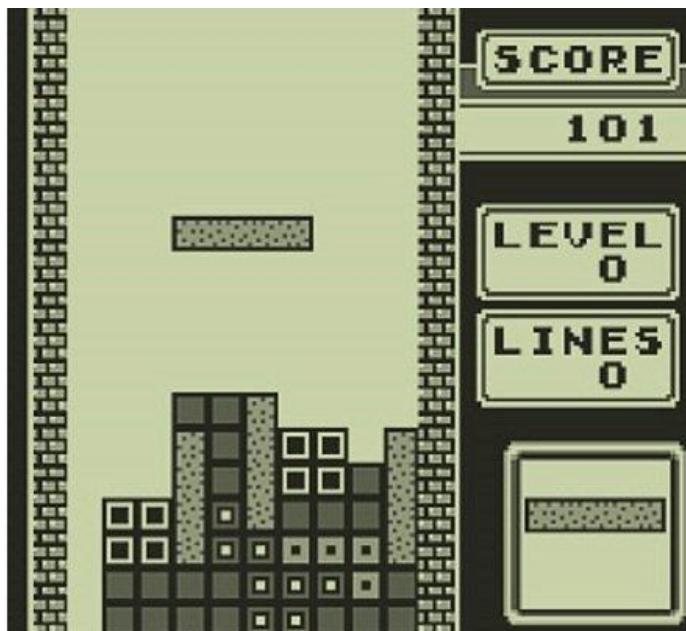


Visuelle og procedurale:

Digitale spil som fortællemedier



Præsentation

Kort om mig

Sara Mosberg Iversen

Institut for Kulturvidenskaber,
SDU

siv@sdu.dk

Fokus på brugen af digitale spil i
hverdagen, samt digitale spil
som værker

Lige nu forsker jeg i ældre
menneskers brug af digitale spil

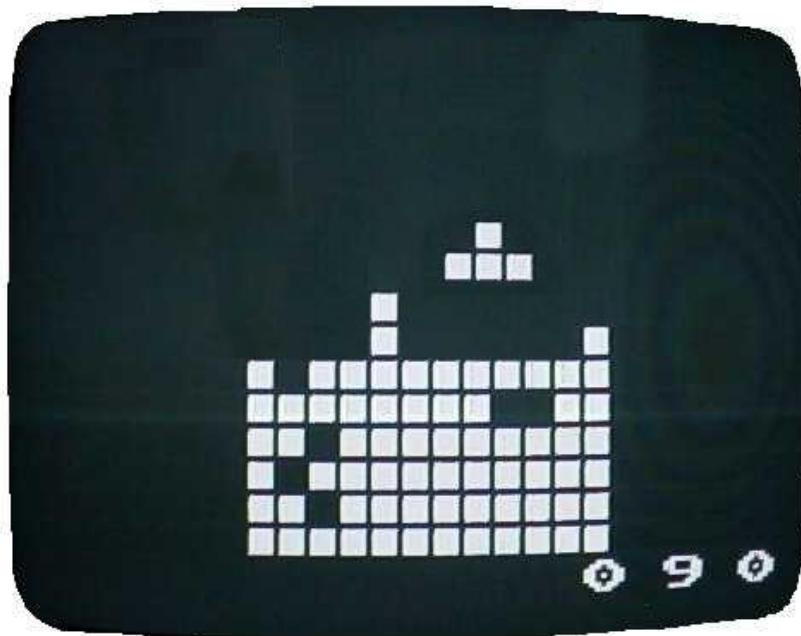
Hvad jeg vil tale om

Digitale spil: En
kompleks genre

At fortælle med
dynamiske processer

Tid til spørgsmål og
debat

Fra fortælling til systemer til både/og



Den humanistiske forskning i digitale spil begyndte med en interesse for spillene som interaktive fortællinger sidst i 80erne og fremefter.

Problemet er bare, at digitale spil ikke nødvendigvis leverer særligt interessante fortællinger, og ofte slet ikke primært er skabt til at fortælle historier.

Sidst i 90erne gjorde en lille gruppe litteraturforskere oprør og krævede, at digitale spil blev behandlet som ...spil.

Spil indbyder til målrettet handling

Når man spiller, spiller man som regel for at vinde.

Derfor er spillerens fokus som regel på funktion; på hvordan man bedst udnytter ressourcer og regler til at nå sit mål.





Men spil kan også formidle historier



To typer af tekstlig engagement

Aktiv fortolkning



Aktiv fortolkning

+

Krydsning/konfiguration



To betydningssniveauer

Overflade og mekanismer (Aarseth, 1997, p. 42)

Semiotiske vs. tekniske elementer (Harpold, 2007)

Fortælling vs. regler (Juul, 2005)

Harpold, T. (2007). Screw the Grue: Mediality, metalepsis, recapture. *Game Studies* 7(1), n.p.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.

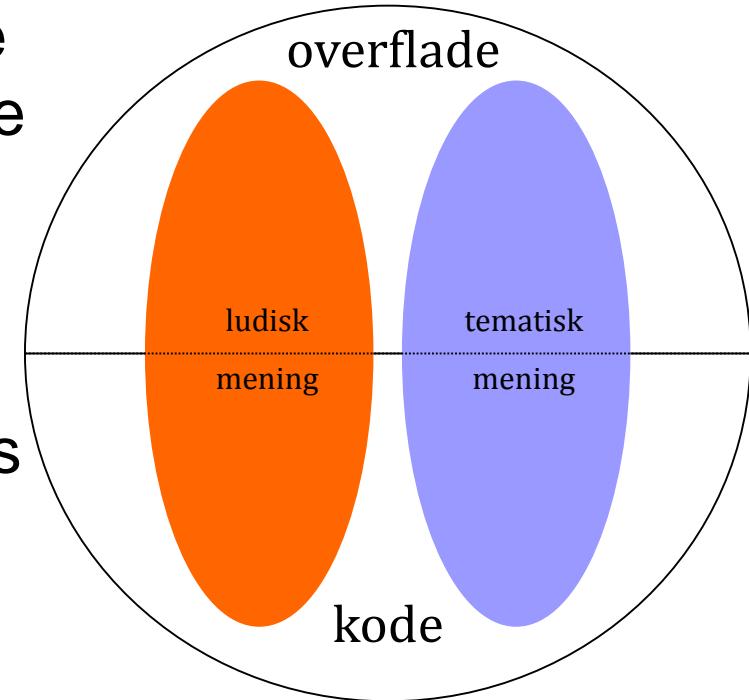
Aarseth, E. (1997). *Cybertext:: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Ludisk og tematisk betydning

At spille et digitalt spil er at indgå i en løbende betydningsskabelse via konfigurerende og fortolkende aktivitet.

Spilleren må forholde sig fortolkende til spillet både ift. dets ludiske og tematiske dimension.

Begge dimensioner kontrolleres af kode, og kommer til udtryk på overfladen.





SDU

Hvad kan ignoreres?

Olli Leino foreslår, at digitale spil indeholder betydninger, spilleren kan ignorere uden konsekvens (*deniable*), og betydninger, som ikke kan ignoreres, hvis man ønsker at spille videre (*undeniable*) (Leino, 2007, p. 116).

Leino, O.T. (2007). Emotions about the deniable/undeniable: Sketch for a classification of game content as experienced. In A. Baba (Ed.) *Situated play: Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association*. Tokyo: University of Tokyo.



September 12th



Skabt af Gonzalo Frasca & Ian Bogost, 2003.

<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

Fortællingsdesign i The witcher



"#1 Hey Guys,

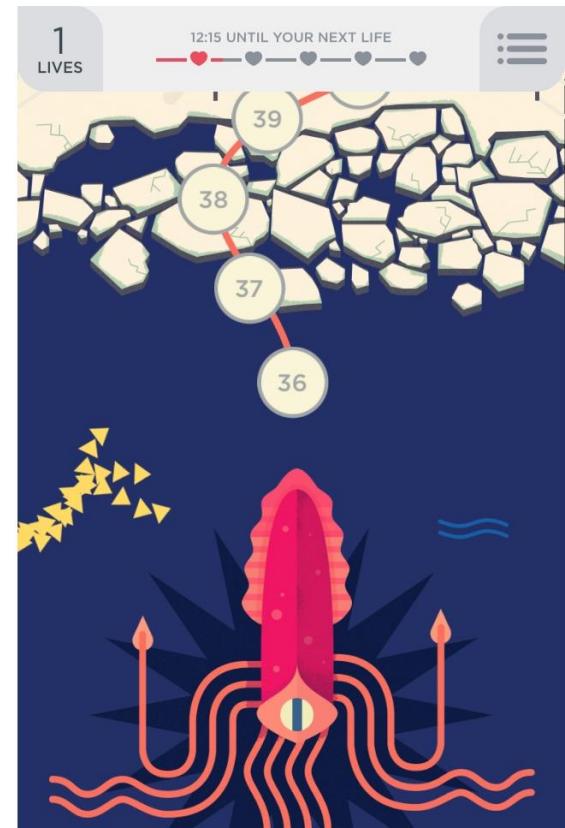
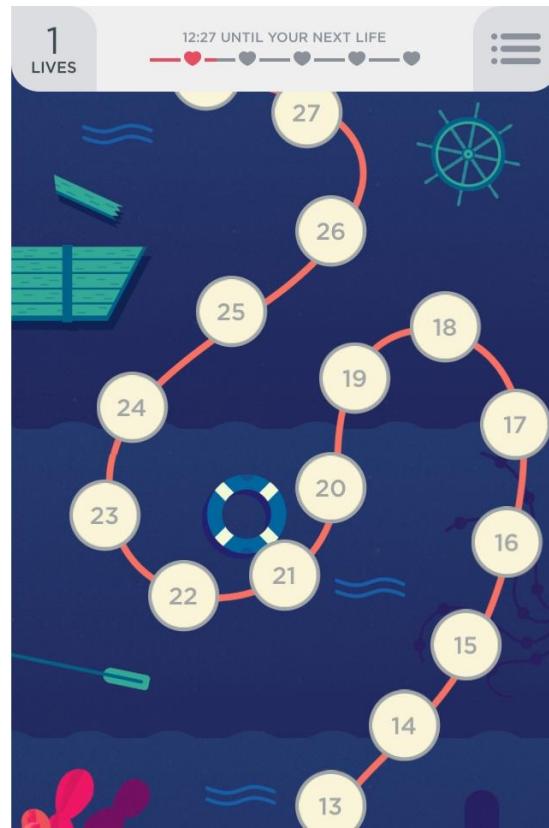
OK so I saw the other thread about helping squires or order but it was all just long winded political *bleep*. What I want to know is which side yields the best benefits? For example what do you guys from helping either side? Does either side get you different weapons/armors, which side gives you more quests, does choosing either side get you into any special areas (like the one gate in the sewers that leads into what looks like a forest but I can't seem to find a key for it anywhere). Or say, if I choose to help the order in the swamp battle with the dwarven blacksmith in the temple district no longer deal with me? etc. etc."

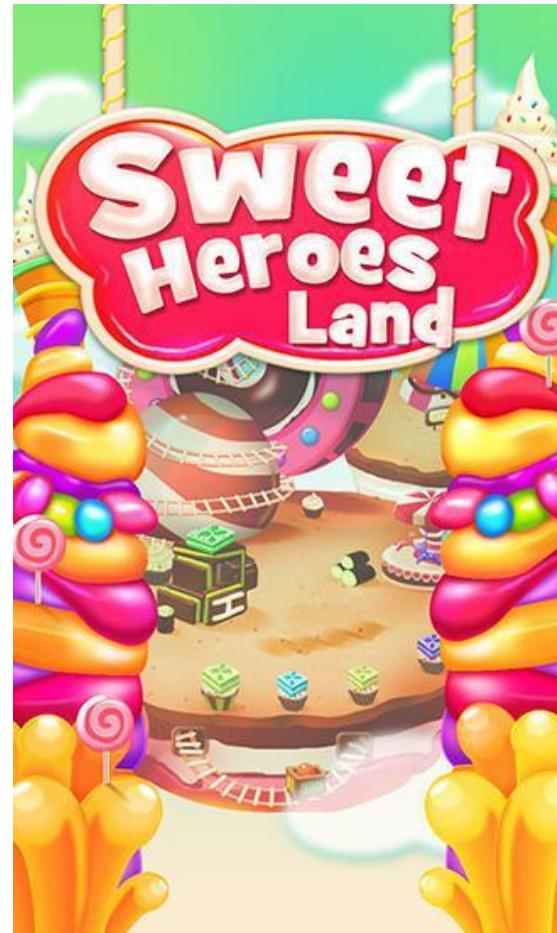
[...]

"#5 Quickest and dirtiest summary: elf version of raven's armour = good for signs, neutral version of raven's armour = good for balance order version of raven's armour = good for defense. That is the extent of the mechanical differences. Personally, armour version is a lame reason for choosing any side ... the fluff is what makes this game great.

#6 well neither side means anything to me, its just a game, your not really friend with seigfried or zoltan. their just characters in the game, that don't actually do anything so the choice is best made on which benefits you get to better play and/or enjoy the game, for myself I dont use signs myself so the order version would be far better for me. Whats really lame is choosing side based on sympathy for people and a cause that doesn't exist, its just a game"

(*The Witcher* Official Discussion Board)





Godt fortællingsdesign

Hvis man vil skabe spil, hvor fortællingen er central, uden at ende med en form for interaktiv film, er der to veje at gå:

- 1) Enten skal fortællingens centrale indhold kunne formildes gennem spillets mekanismer;
- 2) Eller der skal være en balance mellem den ludiske og tematiske dimension, så den ene ikke undergraver den anden.

Tid til spørgsmål og debat

Jeg kan altid kontaktes på: siv@sdu.dk