

Et annet eksempel som nok må skrives på populariseringens regnskap, er når resepsjonsteoretikere Iser, Metz og Eco blir tillagt en hovedinteresse for «om barnene kan forstå at afkode en tekst riktig» (s.42). Man skal operere med svært grove kategorier for å plassere alle tre i samme bås. Umberto Eco kan kanskje ut fra en svært lite sympatisk lesning av 'Modelleser'-begrepet mistenkes for å operere med 'riktige' lesninger, bestyrket av hans senere forsøk på å avgrense sine 'åpne tekster' mot overfortolkning. Wolfgang Iser, derimot, understreker at fortolkning ikke har et fast meningsprodukt som sitt formål. Om fortolkerens oppgave sier han: »If he clarifies the *potential* of a text, he will no longer fall into the fatal trap of trying to impose one meaning on his reader, as if that were the right, or at least the best, interpretation.« (Iser: *The Act of Reading* 1978:18-19).

Utsagnet om denne gruppen av resepsjonsteoretikere kommer idet Jesper Olesen plasserer dem i kontrast til Margareta Rönnbergs lekeperspektiv på barns tv-titting. Da kan det være relevant å føye til at Iser, selv om han aldri har fokusert på verken barn eller fjernsyn, også har arbeidet med fiksjonslesing som lek, i sin bok fra 1991 (*Das Fiktive und das Imaginäre*). Her utvikler han sin resepsjonsteori i retning av en 'litterær antropologi' som trolig vil være av større interesse for Olesens medieetnografiske prosjekt enn Isers tidligere arbeider.

Et sentralt begrep i studien er 'fortolkningsfelleskap'. Dette begrepet føres tilbake til C.S. Peirce og den amerikanske litteraturkritikeren (og Isers faglige erkefiende) Stanley Fish. Det er denne typen sosial kontekst Jesper Olesen setter søkelyset på, snarere enn de som er definert av tradisjonelle sosiologiske variabler som alder, kjønn og klasse. Begrepet har vært omdiskutert, først og fremst fordi det har vært så vanskelig å gi en operasjonell definisjon av hva som konstituerer fortolkningsfelleskapet. Stuart Hall har i tilbakeblikk på sin berømte artikkel om »Encoding – decoding« innrømmet at disse fortolkningsfelleskapene ikke nødvendigvis følger tradisjonelle sosiologiske variabler. For Fish er fortolkningsfelleskapets konvensjoner klart knyttet til den dominerende kulturen. Det er en styrke ved Jesper Olesens arbeid at han definerer fortolkningsfelleskapet ut fra barns hverdagsliv, og gjennomfører en så klar kontrastering av familien og kameratskapsgruppen.

Samlet sett gir Jesper Olesen en god oversikt over relevante forskningstradisjoner, og en gan-

ske nyansert refleksjon over sin egen plassering. Hans egen studie har mest å gi nettopp fordi barneperspektivet er så konsekvent gjennomført, og på en overbevisende måte satt inn i en kontekst. Det nyskapende i denne studien er at de samme barna studeres både i kameratskapsgruppen og i familien. Det fører riktignok til at den konkrete teksten glir ut av fokus. Men man kan ikke fokusere på alt på en gang. Jeg velger å se denne studien som et interessant og nødvendig supplement til mer tekstsentrerte studier.

*Elise Seip Tønnessen, førsteamanuensis
Institutt for nordisk og mediefag
Høgskolen i Agder (Kristiansand)*

Lars Qvortrup *Virtual Interaction: Interaction in Virtual Inhabited 3D Worlds*, Springer 2001.

Lars Qvortrup har redigert en ambitiøs bok, der utdrammer av forskningsprosjektet 'Staging of Virtual Inhabited 3D spaces'. Der er god grunn til at hilse dette initiativ velkommen. Bogen består, utover Qvortrups forord, av 22 artikler av en rekke hovedsakelig danske forfattere om centrale emner inden for 'virtuel interaktion', såsom computerspil, chat og andre virtuelle interaksjonsformer. Titlen angiver bogens emneområder: Analysen af interaktion, virtuelle verdener og af deres 'beboere, avatarer og de autonome agenter, ligesom bogen også indeholder en sektion om interaktiv fortælling. Nogle artikler behandler praktiske problemer med at producere interaktive verdener, f.eks. hvordan man producerer bevægelser i multimedier, men hovedparten af artiklerne har et teoretisk og medieanalytisk sigte.

Bogen giver et mangesidigt billede af frembringelsen af virtuelle verdener. Vi får såvel en principiel som en teknisk beskrivelse af de virtuelle verdeneres beboere, brugerne, avatarerne og de autonome agenter. Vi får en beskrivelse af, hvorledes virtuelle verdener låner konstruktionsprincipper fra teater, roman og film, og disse mediers fortælleteorier diskuteres. Bogen har også diskussioner af det psykologiske grundlag for oplevelsen af virtuelle verdener, herunder af indlevelsens karakter og interaktionens betydning for denne. Yderligere indeholder bogen mere tekniske diskussioner af konstruktionen af virtuelle verdener.

De mange bidragsydere har medvirket til, at

problemerne belyses fra forskellige synsvinkler, f.eks. både humanistiske og naturvidenskabelige. Dette bibringer bogen en åbent-debatterende form. Men heterogeniteten kan også udgøre et problem for læseren, der selv skal være opmærksom på, at forskellige forfattere på en række punkter har modsatte opfattelser af samme problemstilling. Vanskelighederne bliver ikke mindre af, at bogen ikke er forsynet med et index, hvorfor læseren ikke har en nem adgang til at undersøge brug og definitioner af centralbegreber, såsom 'virtual', 'story', 'narrative' og 'interaction'. Bogens centralbegreb, 'virtuel' benyttes således med forskellige betydninger, f.eks.: a. medie-repræsenteret b. fremtidig c. intenderet eller forestillet, d. ikke-virkelig, fiktiv, e. mulig. Ofte bruges flere betydninger samtidig. Til tider medfører brugen en manieret støj i fremstillingen, som når Bøgh Andersen og Callesen beskriver agenternes intentioner som deres evne til at frembringe specifikke virtuelle verdener. Nogle bidragsydere benytter virtuel som ensbetydende med fiktiv i betydningen uvirkelig, og som om der var en fast og essentiel modsætning mellem virkelighed og fiktion, mens andre artikler beskæftiger sig med, hvordan de virtuelle verdener får en overbevisende realisme.

Moeslund beskriver, hvorledes man forsøger at lave realistiske fremstillinger af bevægelse ved at omforme information fra kropssensorer til computerens visuelle fremstillingsformat. Mogensens artikel om autonome agenter viser på instruktiv vis, hvilke kriterier brugeren anvender, når han/hun skal vurdere, hvorvidt en given agent er et levende og komplekst væsen eller ej. Disse artikler forudsætter fornuftigvis, at det er muligt at skelne mellem grader af realisme, ligesom Stigels artikel (bortset fra et par romantiske 'knopper') opfatter værket som havende mimetiske egenskaber, baseret på brugerens kognitive skemaer.

Men i Edvin Kaus artikel fremføres nykritikens og højmodernismens forestillinger om fiktionens autonomi (og nødvendige selvrefleksivitet) med fuld styrke, 'realisme'-effekt er en illusorisk effekt af tekstens interne kohærens. Kau ønsker at bringe kognitivismen ned fra sin piedestal, paradoksalt nok ved at lade sig inspirere af en kognitiv filmforsker, Steve Prince, til at forkaste indeksikalitet (der er en semiotisk, ikke en kognitiv term). Han hævder derfor, at fiktioner og VR ikke får nogen plausibilitet fra deres relation til dagligdagsoplevelser. Denne tese er forårsaget af, at virkelighed og dagligdag for Kau er en udelelig enhed. Men som det fremgår andetsteds i bogen, består virtuel

simulering ofte i at efterligne enkelttræk fra virkeligheden, hvad enten de indgår i en fantastisk eller en realistisk kontekst. Selv fantastiske produktioner som Anders And benytter regler for kausalitet, regler for tobenede væseners bevægelser osv. Producenterne af Jurassic Park gjorde sig store anstrengelser for simulere 'realistiske' bevægelser for dinosaurene, dvs. bevægelser der svarede til tilskuernes kognitive skemaer for dyrebbevægelser.

Det havde været mere tilfredsstillende, hvis forfatterne (f.eks. med udgangspunkt i Ryan, som ellers hyppigt citeres) havde erstattet fiktion-virkeligheds-modsætningen med en kontinuitetsfremstilling: Virkeligheden består af utallige aspekter (parametre), en given virtuel verden kan derfor i større eller mindre grad ligne virkeligheden, afhængigt af den virtuelle verdens udvalg af og udformning af virkelighedsparametre. Menneskelig virkelighed er baseret på 'virtualitet', på forestillinger om mulige fremtidige situationer og konsekvenser, jfr. Bøgh Andersen og Callesen, og virtuelle applikationer vil fra dette synspunkt stille nye simulationsredskaber til rådighed for vores medfødte evner til virkelighedsforståelse ved hypotetisk tænkning.

Man ville forvente, at bogen havde en frontal beskrivelse af brugeren og dennes interaktion med virtuelle verdener, men dette er ikke tilfældet, bl.a. fordi forfatterne ofte er tekstanalytikere og derfor 'tekst'-fikserede, hvorfor en beskrivelse af interaktivitetens psykologi og processer kun er rudimentært til stede (selvom Loftus & Loftus allerede i 1983 fremstillede nogle grundtræk af disse processer). Jens F. Jensen foretager en nyttig klassifikation af forskellige typer af interaktivitet og interaktion, der dog mere er baseret på 'objektive' kriterier end på brugeres subjektive oplevelse. Mylov viser instruktivt, i forlængelse af Bruner, hvorledes multimedie-interaktionen både har motoriske, visuelle og symbolske komponenter, og viser i forlængelse af Grodal hvorledes interaktionen har emotionelle dimensioner. Men Mylov vil (som flere andre forfattere) behandle alt for mange iøvrigt uhyre interessante emner. Han vil beskrive mediens syntaks i al almindelighed, han vil beskrive Goffmanns front-stage-back-stage-teori og vil også forklare, hvorledes man iscenesætter såvel alle aspekter af den virkelige verden som af de virtuelle verdener. Resultatet bliver, at fremstilling af brugerens aktiviteter og motivation bliver unødigt lapidarisk.

Den nødtørftige beskrivelse af brugeren skaber nogle problemer for de dele af bogen, der behandler

virtuelle/interaktive historier. Der er f.eks. overhovedet ingen omtale af et så centralt felt som brugerens kognitive og emotionelle forudsætninger for interaktion (modsat de interessante beskrivelser af autonome agents 'psykologi' i Madsen og Granum). Det medfører f.eks., at Wiibroe, Nygaard og Bøgh Andersen med udgangspunkt i teater, film og litteratur opstiller en række normative krav til den interaktive historie, der, udover de designmæssige problemer ved kravene, opstilles uafhængig af brugerens lyst eller mulighed for at honorere disse krav. De forlanger f.eks., at karaktererne skal planlægge og handle meget aktivt, at deres planer skal fremstilles for brugeren, at der skal være udstrakt brug af running time (dvs. en tid, hvor alle processer fungerer uafhængigt af brugerens handlinger) for at skabe tidspres, mindre brug af 1.persons fremstilling.

Men der er en voldsom diskrepans mellem tilskueres evner til passivt at følge med i en film og f.eks. en spillers interaktion med et video-spil. Blot det forhold, at spilleren selv motorisk skal styre avatarens vej gennem rummet, beslaglægger hjernekapacitet, og hertil kommer kapacitet til mere overordnet planlægning, at have en fornemmelse af modstanders placering og adfærd osv. Når f.eks. selv enkle skydespil ikke uafbrudt foregår i running time, er det fordi spilproducenter ved, at total running time ville overstige de fleste spillers evner, og når modstandere kun har en begrænset fleksibilitet, har det samme begrundelse: Et spil mod til stadigt fuldt aktive og højintelligente autonome agenter ville alt for hurtigt medføre spillerens død. Mere udstrakt brug af 3.persons fremstillinger, som man især kender det fra visse typer adventure-spil, vil modvirke mulighederne for real-time og derved erstatte en interaktiv fornøjelse med en film-fornøjelse. Helt generelt: Interaktivitet i spil vil som oftest kræve en forenkling af handlemuligheder og karaktermuligheder i forhold til, hvad der er tilfældet i film – og/eller (jfr. Grodal 2000) forudsætte mange gennemspilninger for at opbygge de nødvendige kognitive og motoriske skemata, hvad der samtidig får indflydelse på moduleringen af den affektive involvering.

En del af problemerne opstår ved, at Wiibroe m.fl. og også nogle af bogens andre forfattere forudsætter, at den typiske virtuelle historie skal efterligne suspense-udgaven af den kanoniske historie og derfor have samme narrative struktur. Det teoretiske udgangspunkt er primært Aristoteles (eventuelt i Brenda Laurels aftapning), struk-

turalistisk fortælle teori (Genette, Chatmann, eller tidlig kognitivistisk filmteori (Bordwell), men ikke nyere kognitiv filmvidenskab. Redskaberne er som oftest disses teorier om story/discourse-plot, der beskriver afsenderens/tekstens manipulation med modtagerens forventninger og adgang til viden. Men selv til beskrivelsen af hovedparten af mainstreamfilm har man ikke anden glæde af story-discourse-distinktionen end at kunne påpege tidsoverspring, idet historieforløbet bedst beskrives som en simulering af en fremadskridende handlingstid, hvor fremtiden selvfølgelig, ligesom i virkeligheden, er ukendt. Knæsætningen af en særlig historietype som norm får konsekvenser for beskrivelsen af brugerens 'uses and gratifications', alle de interaktive fornøjelser der f.eks. er knyttet til almindelig ufokuseret nysgerrighed og eksplorativ adfærd, til oplevelse af lyriske elementer (som i *Myst* og *Raven*), til motorisk-kinetisk adfærd som i skydespil, osv. dømmes implicit ud af de virtuelle historier.

Nogle forfattere har imidlertid en langt mere nuanceret holdning til mulighederne for virtuelle historier. Dankert og Wille beskriver, hvorledes Nicholls typologi for dokumentarfilm kan overføres til interaktivt brug (og hvorledes 'nysgerrighed' spiller en central rolle for brugeren af dokumentarformer), og deres beskrivelse kan umiddelbart overføres på fiktive interaktioner. Kjølnør og Lehmann peger på mulighederne for alternative fortælleformer, og Søren Kolstrup har den meget vigtige pointe, at de fleste computerspil er beregnet til at blive spillet gentagne gange, hvorfor f.eks. spænding afledt af usikkerhed eller af spillerens død får en helt anden betydning end i de fortællinger, der primært er konstrueret til engangs-konsum.

Stigel påpeger, hvorledes 1. persons fremstillingen frembringer oplevelser af nærhed, der er beslægtet med visse TV-formaters evne til at skabe oplevelser baseret på nærvær. Stigel påpeger, at sådanne nærværsorienterede fremstillinger kan være fascinerende, selv når de er relativt plotløse, altså en ganske anden opfattelse end Wiibroe mfl. Han overudnytter dog sin pointe, når han hævder, at 'fortælling' først og fremmest er en organisationsmåde, der skal kompensere for, at modtageren i envejsmedier er bragt til tavshed. Fortællinger former imidlertid én type menneskelig oplevelse, sanset og interaktiv nærvær en anden oplevelses-type, der dog også kan indgå i fortællingsbaserede fremstillinger. Forholdet mellem spændingsbaseret fremstilling og lavprofil hverdagsoplevelser er ik-

ke primært en modsætning mellem forskellige medieformer, men mellem oplevelsestyper. Stigel ser hovedsageligt det interaktive nærvær som begrundet i point-of-view-fremstillingen, men behandler i forbifarten, at en væsentlig årsag til nærværsoplevelsen består i, at visuelle og akustiske sansninger af den virtuelle verden er integreret med en handlende, motorisk tilgang.

I sin indledning fremhæver Qvortrup, at en central hensigt med bogen består i at knæsette 'teater' som den fælles ledende metafor, således at virtuelle verdener kan ses som 'iscenesættelser' (jfr. Brenda Laurel). Andre forfattere benytter film og roman som metaforer og giver en introduktion af disse områders teorier for et computermediepublikum. Disse omhandler dog ikke-interaktive formater, mennesket som tilskuer eller læser. Bogen demonstrerer styrken ved, men også problemer ved en metaforik baseret på envejsmedier (som Laurels teatermetafor). I begreber som 'walk through' og 'simulering' ligger imidlertid metaforer, der peger på mennesket og dets handlende omgang med dets livsverden som grundlag for beskrivelsen af interaktive verdener. Med computermedier er teatrets fjerde væg for alvor blevet nedbrudt, således at tilskueren er blevet deltager og derved får en ny synlighed.

Bundlinje: Bogen har ofte et uafklaret forhold til sine basale begreber, men denne kritik skal ikke skygges for det forhold, at bogen indeholder et væld af oplysninger, fremstillinger af relevant sekundærlitteratur og selvstændige iagttagelser. Bogen er samtidigt et mødested for mange forskellige fagtraditioner og teorier. Den være hermed anbefalet.

Grodal, Torben(2000): 'Video Games and the Pleasures of Control' in Zillmann, Vorderer ed. *Media Entertainment. The Psychology of its Appeal*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum.

Loftus, G. R. & Loftus, E. F.(1983). *Mind at Play. The Psychology of Video Games*. New York: Basic Books.

Ryan, M-L (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomingtondale: Indiana University Press.

*Torben Kragh Grodal, professor
Film- & Medievidenskab
Københavns Universitet*

Siegfried J. Schmidt: *Kalte Faszination. Medien-Kultur-Wissenschaft*. Velbrück Wissenschaft 2000, 407 sider, 79 DM.

I slutningen af 2000 udgav den tyske medieteoriker Siegfried J. Schmidt sin programmatisk skrift *Kalte Faszination*. I denne bog sammenfatter og ajourfører han sin nykonceptualisering af medie- og kommunikationsvidenskab som *en konstruktivistisk mediekulturvidenskab*. Ifølge Schmidt må medieforskningen forholde sig til det grundlæggende paradoks, at dens problemområde og løsningsinstrumenter er lavet af samme stof. Medieforskning fortæller mere om os selv end om kommunikation og medier. Den prøver som anden-ordens-iagttagelse at indfange nogle af de blinde pletter i vores forståelse af mediekommunikation og mediekultur – uden imidlertid at være i stand til at indfange dem endegyldigt (»die Endgültigkeit der Vorläufigkeit«). Schmidt indrømmer, at dette også gælder hans eget arbejde. Men samtidig hævder han, at det konstruktivistiske perspektiv er en mere hensigtsmæssig teoretisk forståelsesramme for mediekommunikation og mediekultur end »det realistiske perspektiv« i den traditionelle medie- og kommunikationsforskning.

Schmidt begrundet dette med, at forskningen i årtier synes at være stivnet i fastlåste skyttegravskrige mellem etablerede skoler (fx i debatter om mediers virkninger eller rolle i samfundet). Samtidig står den etablerede kommunikations- og massemedieforskning noget måbende over for den igangværende teknologiske og sociale uddifferentiering af (medie-)samfundet, idet den etablerede forskning i massemediers virkninger nok indrømmer mediekonsumenter en plads i receptionsprocesser, men kun i ringe omfang tager højde for, at selve produktionen af medierealiteter i stigende grad er et resultat af interaktive processer. Derudover udfordrer den igangværende udvikling ikke mindst den etablerede forestilling om én (borgerlig) offentlighed for hele samfundet.

I bogens *første del* præsenterer Schmidt det erkendelsesteoretiske grundlag for en konstruktivistisk medieforskning. Dens grundlæggende præmis er, at der ikke findes nogen virkelighed udenfor iagttageren. At kognitiv autonome systemer på trods af deres lukkethed kan kommunikere med hinanden skyldes, at vores viden om verdenen skabes i læreprocesser, der følger medfødte og i opvæksten tilegnede mekanismer. Enhver individuel virkelighedskonstruktion er resultat af vores