

Klassikere på spil

*- Konvergens mellem moderne
computerspil og litterære klassikere, med
perspektiver til folkebiblioteket.*

Bacheloropgave 2010, Danmarks
Biblioteksskole, København.

Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007

Vejleder: Tove Roed

Antal ord i opgaven: 13.178

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Abstract

I opgaven redegøres der i Kapitel 1 for de distinkte kendetegn for hhv. litterære klassikere og computerspil, til brug for senere analyser. Her diskuteres også begrebet ”konvergens”, og det fastslås, at man både kan tale om en æstetisk og kulturel konvergens i relation til bøger og spil. Endelig diskuteres dannelsesbegrebets udvikling fra renæssancens enhedskultur til nutidens digitale dannelse. I Kapitel 2 fremdrages ved analyser nogle konkrete eksempler på æstetisk og kulturel konvergens mellem udvalgte litterære klassikere og computerspil; hhv. *Dantes Guddommelige Komedie* og *Dante’s Inferno*, samt *Atlas Shrugged* og *Bioshock*. I Kapitel 3 sættes betragtningerne fra de forrige kapitler i relation til folkebibliotekernes virke i dag, samt deres formidlingsindsats overfor de nye medier. Det konkluderes, at de konvergerende bøger og spil er en oplagt formidlingsmulighed for folkebibliotekerne i det nye medie- og dannelsesbillede.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Indholdsfortegnelse

ABSTRACT	2
INDLEDNING	4
PROBLEMFOMULERING	4
METODE	5
KAPITEL 1: KLASSIKERE, COMPUTERSPIL, KONVERGENS OG DANNElse – DEFINITIONER OG DISKUSSIONER	6
1,1: LITTERÆRE KLASSIKERE.....	6
1,1,1: <i>Træk ved den litterære klassiker</i>	6
1,1,2: <i>Klassikerne og kunsten</i>	8
1,2: COMPUTERSPIL.....	10
1,2,1: <i>Computerspillets typologi</i>	10
1,2,2: <i>Spil og narrativitet</i>	12
1,2,3: <i>Spil som kunstform i det 21. århundrede</i>	13
1,3: KONVERGENS	14
1,3,1: <i>Kulturelle forudsætninger for konvergens</i>	14
1,3,2: <i>Typer af konvergens</i>	16
1,3,3: <i>Konvergens eller remediering?</i>	17
1,4: DANNESESBEGBEBET: FRA RENÆSSANCE TIL REFLEKSIV LÆRING	18
1,4,1: <i>Renæssancen og Oplysningstiden: Det fuldkomne individ</i>	18
1,4,2: <i>Dannelsesrelativisme? Læring og viden i vor tid</i>	19
KAPITEL 2: KONVERGENSEN SAT I SPIL – ANALYSER AF KONKRETE COMPUTERSPIL OG KLASSIKERE	21
2,1: MED VIRGIL SOM REJSEGUIDE – ”DANTES GUDDOMMELIGE KOMEDIE” OG ”DANTE’S INFERNO”	21
2,1,1: <i>Kort præsentation af ”Dantes Guddommelige Komædie”</i>	21
2,1,2: <i>Kort præsentation af ”Dante’s Inferno”</i>	22
2,1,3: <i>Konvergens mellem Komædien og ”Dante’s Inferno”</i>	23
2,2: DET OBJEKTIVISTISKE ATLANTIS – ”ATLAS SHRUGGED” OG ”BIOSHOCK”	25
2,2,1: <i>Kort præsentation af ”Atlas Shrugged”</i>	25
2,2,2: <i>Ayn Rands objektivisme – en indføring</i>	26
2,2,3: <i>Kort præsentation af ”Bioshock”</i>	27
2,2,4: <i>Konvergens mellem ”Atlas Shrugged” og ”Bioshock”</i>	28
KAPITEL 3: KONVERGENS PÅ BIBLIOTEKERNE? – FORSLAG TIL BRUG AF MEDIEKONVERGENS I DET BIBLIOTEKARISKE ARBEJDE	32
3,1: BIBLIOTEKERNE OG DANNESEN I MEDIELANDSKABET OG KULTURPOLITIKKEN.....	32
3,2: KLASSIKERE, SPIL OG KONVERGENS PÅ FOLKEBIBLIOTEKET – FORSLAG TIL EN PRAKSIS	33
KONKLUSION & PERSPEKTIVERING	35
LITTERATURLISTE	36

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Indledning

Indenfor de seneste år er der dukket nogle prominente eksempler op på den internationale spilscene, som på eksplicit vis gør brug af litterære klassikere i opbygningen af deres univers og fortællingen af deres historier. Disse spil rejser nogle interessante mediemæssige udfordringer ved at gøre brug af de klassiske litterære forlæg: Hvordan sker konvergens mellem spil og klassisk litteratur? Hvad kan en sådan synergi betyde for dannelsesbegrebet i vor tid, ikke mindst med henblik på folkebibliotekernes virke? Det vil denne opgave arbejde sig hen imod et svar på.

Problemformulering

Det skal indledningsvis bemærkes, at jeg bruger termen ”computerspil” som en fællesbetegnelse for såvel spil til hjemmecomputeren som til en spillekonsol (f.eks. Playstation 3).

Min problemformulering ser ud som følger:

Hvordan konvergerer computerspil, der er baseret på litterære klassikere, med deres litterære forlæg, og hvad betyder konvergens for hhv. dannelsesbegrebet og bibliotekernes formidling?

For at besvare denne problemformulering må man først gøre sig klart, hvad der kendetegner de to medier, som konvergerer, hhv. computerspillene og de litterære klassikere. Derefter skal disse betragtninger forholdes til dannelsesbegrebets udvikling over tid, så man kan identificere forandringer og brud, der kan være med til at belyse spillenes placering i en nutidig dannelsesmæssig kontekst.

Derfor finder jeg det hensigtsmæssigt at arbejde med følgende underspørgsmål:

- Hvad er kendetegnene ved hhv. litterære klassikere, computerspil og konvergens, og hvor kan disse indplaceres i forhold til dannelsesbegrebets udvikling frem til vor tid?
- Hvordan kommer konvergens mellem computerspil og litterære klassikere til udtryk i konkrete spil?
- Hvad betyder mediekonvergens mellem computerspil og klassisk litteratur for folkebibliotekerne, set i lyset af dannelsesbegrebet i vor tid? Og hvordan kan bibliotekerne bruge konvergens i deres formidling?

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Metode

Min metode til besvarelsen af min problemformulering tager sig således ud:

- Hvad er kendetegnene ved hhv. litterære klassikere, computerspil og konvergens, og hvor kan disse indplaceres i forhold til dannelsesbegrebets udvikling frem til vor tid? Her vil jeg redegøre for de væsentligste træk ved de to medier for at finde frem til deres særlige kendetegn hver især. Dernæst vil jeg diskutere begrebet ”konvergens” i relation til medier, samt ræsonnere over, hvordan det kan appliceres på de nye typer spil. Endelig vil jeg foretage en diskussion af dannelsesbegrebets udvikling over tid for at sætte de nye spil ind i et større perspektiv. Disse betragtninger vil blive fremdraget senere i opgaven. Væsentlige kilder i denne sammenhæng er Bo Kampmann Walthers bog *Konvergens og nye medier*, bøger af Erik Skyum-Nielsen og artikler af Claus Secher og Hans Hertel om klassiker-begrebet, samt Bo Kampmann Walther og Carsten Jessens antologi om computerspil, *Spilletets verden*.
- Hvordan kommer konvergens mellem computerspil og litterære klassikere til udtryk i konkrete spil? Jeg vil her underkaste to udvalgte computerspil samt deres litterære forlæg en analyse for at klarlægge, hvordan konvergens mellem spil og litterære klassikere kan manifestere sig. De udvalgte spil er *Dante’s Inferno* (udviklet af Visceral Games, 2010) og *Bioshock* (udviklet af Irrational Games, 2008), begge til Playstation 3. De klassikere, som konvergerer med dem, er henholdsvis Dante Alighieris episke digt fra 1307-1321, *Den Guddommelige Komædie*, og Ayn Rands roman fra 1957, *Atlas Shrugged*. De to spil er udvalgt på baggrund af den yderst eksplicite konvergens med det litterære forlæg. Her vil jeg – udover de førnævnte kilder – også inddrage artikler og bøger om spilteori og kunst, samt litteratur om de to klassikere, heriblandt en behandling af Dantes *Guddommelige Komædie* i bogen *Eksistens og form*.
- Hvad betyder mediekonvergens mellem computerspil og klassisk litteratur for folkebibliotekerne, set i lyset af dannelsesbegrebet i vor tid? Og hvordan kan bibliotekerne bruge konvergens i deres formidling? Her vil jeg vende tilbage til den diskussion af dannelsesbegrebets udvikling, som jeg foretog først i opgaven. Jeg vil relatere det nutidige dannelsesbegreb til folkebibliotekets virke i dag, herunder biblioteket i kulturpolitikken, for at vurdere hvad de konvergerende spil kan betyde for bibliotekets dannelsesindsats. Herudover vil jeg også reflektere over, hvordan konvergens mellem spil og klassikere kan bruges målrettet i bibliotekernes formidling.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Kapitel 1: Klassikere, computerspil, konvergens og dannelse – definitioner og diskussioner

I dette kapitel vil jeg give en redegørelse for og en diskussion af de væsentlige begreber, der indgår i denne opgave: Litterære klassikere, computerspil og konvergens. Det er vigtigt at etablere en kritisk forståelsesramme for disse begreber, idet de vil danne grundlag for analyserne og diskussionerne senere i opgaven. Ydermere vil jeg i dette kapitel diskutere dannelsesbegrebets udvikling frem til vor tid.

1,1: Litterære klassikere

I det følgende vil jeg diskutere trækkene ved klassiker-begrebet, samt undersøge hvor klassikerne befinder sig i den etablerede kunstforståelse.

1,1,1: Træk ved den litterære klassiker

Den litterære klassiker kan i sin grundforståelse defineres som ”*et litterært værk eller en forfatter, der i kraft af visse kvaliteter har vist sig i stand til at sætte skub i en samtale om og refleksion over litteraturen.*”¹ En klassiker rummer ydermere en form for kulturel erindring til brug for eftertiden, såvel til inspiration for nyere forfattere som til almen indsigt for mennesket. Fortiden, som klassikerne portrætterer, kan pludselig blive aktuel ved f.eks. ligheder i nutidens situation, og dermed giver anledning for klassikeren til at fascinere nye læsere.² Kendskab til klassikerne – og derved læsningen af dem – er en måde for nutidens mennesker at blive klar over, hvad der har dannet historisk præcedens for de situationer, vi konfronteres med i vor tid.³

”Menneskeheden er begærlig efter gode historier,” lyder et motto fra den franske humanist Michel de Montaigne, som har taget det fra den romerske digter Lucretius.⁴ Den historiske bevidsthed er altså et ur-element i ethvert menneske, og det er netop denne bevidsthed, som klassikerne kan udvide – både som genvej til historisk refleksion, men også til personlig indsigt af såvel psykologisk som samfundsmæssig art. Ved deres natur tilfredsstiller klassikerne vores behov for, gennem fortællinger, at forstå og overskue verden og os selv som mennesker.⁵

Klassiker-begrebet så dagens lys under renæssancen, hvor det blev brugt som betegnelse for de tekster fra Antikken, som understøttede hele renæssancens humanistiske menneskesyn og den deraf følgende litterære produktion af dramaer, komedier og de andre antikke genrer.⁶ Fra denne betydning glider begrebet over i forskellige stilistiske epoker, som f.eks. den franske klassicisme, romantikken, avantgardemodernismen mv., som enten hyldede eller forkastede tanken om klassikerne som litterære forbilleder. Dette leder os frem til opfattelsen

¹ Skyum-Nielsen (1995), s. 134, og Skyum-Nielsen (1997), s. 48.

² Skyum-Nielsen (1995), s. 127, 134 og 135; Skyum-Nielsen (1997), s. 13, 17 og 47.

³ Hertel (2009), s. 44, og Hertel (2010), s. 3.

⁴ Hertel (1985), s. 13.

⁵ Hertel (2009), s. 45.

⁶ Skyum-Nielsen (1997), s. 26; Thorhauge (1993), s. 92.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

af klassikerne i vores postmoderne tid som en mental horisont, som nøgle til historiske begivenheder og detaljer i vores liv og sind, samt som udtryk for et litterært felt.⁷

Ifølge Erik Skyum-Nielsen kan man ganske konkret identificere en klassiker ud fra hhv. nogle indre *væsenskriterier* og ydre *funktionskriterier*. Ideen med denne dikotomi er, at man derved både kan belyse de specifikke litterære egenskaber, som klassikerne har (deres *væsen*), samt deres evne til at undre og engagere læsere til forskellige tider (deres *funktion*).⁸ Kriterierne opdeles som følger⁹:

Væsen:

- Universalitet, almengyldighed
- Transhistorisk rækkevidde
- Komplexitet og sluttethed
- Mangestemmig flertydighed

Funktion: Klassikerne skal leve:

- blandt læserne
- for de nyskabende forfattere
- mellem forskerne
- i undervisningen

Hvis vi tager væsenskriterierne først, så indebærer *universalitet* ”(...) et litterært værks evne til på tværs af grænser i tid og rum stadigvæk at formidle en erfaringsdannende kunstnerisk oplevelse.”¹⁰ Altså skal den kunstneriske/dannende oplevelse, man får af at læse en litterær klassiker, være af samme høje kvalitet, uanset om man læser den nu eller om 20 år. Den *transhistoriske rækkevidde* er netop grunden til, at klassikerne kan fange nye læsere, fordi de situationer og tematikker der beskrives, går ud over klassikerens egen samtid og sagtens kan være relevante mange årtier (eller endda århundreder) efter, for eksempel som nøgle til at forstå begivenheder, tankegange, historiske perioder mv.¹¹

At værket skal besidde *kompleksitet og sluttethed* vil sige, at klassikeren skal ”(...) forene det afsluttede med det uudtømmelige”¹², altså både være en enhed i sig selv og samtidig besidde et så flerfacetteret lag af betydninger, at efterfølgende læsninger vil lade værket åbent for mange forskellige tolkninger. Hvordan man så tolker en klassiker, må derfor følgelig afhænge af, hvilket udgangspunkt (ideologisk, menneskeligt mv.), man har som fortolker. Endelig er der værkets *mangestemmige flertydighed*, som knytter lidt an til det foregående kriterium om kompleksitet og sluttethed. Man kan derfor spørge, hvor meget en klassiker reelt lukker sig om sig selv, hvis dens flertydighed er den faktor, der gør udslaget for, at klassikeren bliver kendt og udråbes til klassiker. Det er netop ved den mangestemmige

⁷ Skyum-Nielsen (1997), s. 44-47.

⁸ (ibid.), s. 11.

⁹ Kriterierne er her gengivet efter Skyum-Nielsen (1995), s. 130-132.

¹⁰ Skyum-Nielsen (1995), s. 130.

¹¹ (ibid.), s. 131.

¹² (ibid.), s. 131.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

flertydighed, at klassikere formår at tale på tværs af historien, hen over grænser i tid, rum og geografi, og påvirke læsere i vor tid.¹³

Funktionskriterierne knytter sig til brugen af de litterære klassikere, og her er et meget vigtigt aspekt, at klassikerne skal leve *blandt læserne*. Dette vil sige, at læserne bruger klassikerne aktivt og bliver fascineret med hvert nyt møde med dem.¹⁴ For eksempel kunne man tænke sig, at begivenheder i vor tid vil få læsere til at vende sig mod de specifikke klassikere, som behandler denne tematik, og ved mødet føle at man har fået ny erfaring. Dette vil oftest manifestere sig i udlån på bibliotekerne samt bogkøb i boghandlere, mener Skyum-Nielsen.¹⁵ Det kan imidlertid diskuteres, om det primært er boghandlerne og bibliotekerne, der vil give udslaget til, om folk vender tilbage til klassikerne. Hvis en begivenhed aktualiserer klassikerne, kan det tænkes, at folk snarere vil sprede ordet via omtale og anbefaling til hinanden end via systematisk formidling i boghandler og biblioteker. Jeg skal vende tilbage til dette i omtalen af Ayn Rands bog, *Atlas Shrugged*, i Kapitel 2.

Klassikerne skal ydermere udgøre et kvalificeret modspil for *nye forfattere* og *hos forskerne*, og her spores en forbindelse til klassikernes væsen: Nemlig at kompleksiteten og den mangestemmige flertydighed sætter dem i stand til at være en konstant inspirationskilde for forfatterne og en fortolkningsmæssig udfordring for forskerne.¹⁶ Denne betingelse sætter også klassikerne i stand til at bruges *i undervisningen* i forskellige sammenhænge, fordi nyere generationer kan føle, at værket taler netop til dem, i kraft af klassikerens universalitet, som gennemgået ovenfor. Derved har klassikeren en ”(...) evne til at bringe en tradition videre til kommende slægter, således at fortiden bliver nærværende og nutiden bliver sat ind i de relationer af arv og kontrast, der (...) binder os til vores forudsætninger.”¹⁷

Jeg har i det ovenstående opstillet nogle definitioner af, hvad en litterær klassiker er. Men et er, hvad der kendetegner en klassiker rent formelt. Noget helt andet er, om disse definitioner medvirker til at indplacere klassikeren på en uforanderlig plads i kunstens hierarki, således at forstå, at opfattelsen af en klassiker aldrig kan revideres. Det er denne problematik, jeg vil belyse i det følgende.

1,1,2: Klassikerne og kunsten

Som vi har set i det ovenstående, er det at et værk udråbes til klassiker ensbetydende med, at værket bl.a. anses for at have en form for kunstnerisk eller litterær kvalitet, som kan transcenderer tid og rum og til stadighed inspirere nye læsere. Der melder sig nu et presserende spørgsmål, for hvad er litterær/kunstnerisk kvalitet, og hvordan opfattes det indenfor den institution, som benævnes ”kunst”?

Forstadiet til debatten om kunstnerisk kvalitet er fremsat af den tyske oplysningsfilosof Immanuel Kant i hans bog *Kritik der Urteilkraft* fra 1790. Kant definerer her den moderne

¹³ Skyum-Nielsen (1995), s. 131.

¹⁴ (ibid.), s. 133.

¹⁵ Skyum-Nielsen (1997), s. 17-18.

¹⁶ Skyum-Nielsen (1995), s. 133-134.

¹⁷ (ibid.), s. 134.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

æstetik, idet han sætter den æstetiske tankegang fri fra al politisk, etisk og videnskabeligt rationel tænkning. Ifølge Kant kan æstetikken deles op i hhv. det *skønne* og det *sublime*. Det skønne er en følelse, et behag, som fremkaldes af symmetrien og de rent formalistiske aspekter ved et kunstværk (eller naturen), mens det sublime er de følelsesmæssigt overvældende oplevelser, som en beskuer kan få af naturfænomeneres kræfter, f.eks. tordenvejr.¹⁸ I en kantiansk optik er kunstens opgave altså ”(...) at vække det interesseløse behag, frigjort fra etiske og politiske bindinger (...) men når han [Kant] skulle diskutere kvalitet og god smag, faldt han (...) tilbage til en henvisning til en fælles smag, som findes hos dannede individer.”¹⁹

Hos Kant ville en klassiker uden tvivl høre til det skønne, idet folk ville finde behag i de specifikke formalistiske træk, som findes i en klassiker (jf. diskussionen af klassikerbegrebet ovenfor). Men efter Kants definition af æstetikken spreder denne forestilling sig ud til et større område og begynder langsomt at udkrystallisere sig i f.eks. *kunstkritikken* og den *historiske kunstvidenskab*. Disse discipliner udviklede værktøjer til bedømmelse af værker ud fra den gode smags kriterier, og studerede objekter fra forgangne tider som et udtryk for en udvikling og en progression – en udvikling i ”kunsten”, hvilket var det samlebegreb, som æstetikken havde som sin forudsætning.²⁰

Netop dette samlebegreb, samt dannelsen af kunstkritikken og kunsthistorien, var tegn på, at kunsten havde udviklet en autonom sfære i samfundet; at den havde konsolideret sig som en institution fri for mæcenatet. Derfor var kunstinstitutionen fri til at udstikke normerne og idealerne for, hvad der var fin kunst og ikke-kunst, og dermed relativiserede Kants skønhedsbegreb – en relativisering, som vi stadig lever under i dag. Relativeringen er om muligt blevet endnu større, idet kunstinstitutionen – på trods af sin autonomi – til stadighed påvirkes af massemedierne, globaliseringen, individualiseringen mv.²¹

Kunstinstitutionens samtidige autonomi og påvirkning er derfor en vigtig pointe, når talen falder på klassikere. På grund af de førnævnte omstændigheder, må kunstbegrebet i dag betragtes som ganske åbent. Arnfinn Bø-Rygg skriver om kunstinstitutionen: ”Ethvert objekt som de innenfor kunstinstitusjonen som har kompetanse til det, nå engang utnevner til ”kunst”, blir kunst. (...) Vi kan ikke på forhånd, ut fra en definisjon, avgjøre hvor grensene for hva som er kunst går.”²² Heraf kan vi altså udlede, at selv de definitioner, som gælder for de værker, der bliver udråbt til klassikere, til en vis grad er påvirket af relativitet. Det antikke værk, som bliver kaldt en klassiker i mange århundreder, kan måske pludselig miste sin status, mens en forholdsvis ny bog hurtigt kan kaldes en klassiker, på trods af kun at have været på markedet i f.eks. 60 år. Selvfølgelig vil der være visse forfattere og værker, som f.eks. Shakespeares dramaer, som det ville være utænkeligt ikke at medregne som klassikere, men ”(...) historien står altid til diskussion, og historiske forandringer i sprog, foretrukne genrer og forestillinger om hvad der er relevant og oplevelsesværdigt skifter.”²³

¹⁸ Secher (2004), s. 47.

¹⁹ (ibid.), s. 47.

²⁰ Bø-Rygg (1985), s. 12.

²¹ Bø-Rygg (1985), s. 15; Secher (2004), s. 47-48.

²² Bø-Rygg (1985), s. 24.

²³ Secher (2004), s. 45.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Ud fra ovenstående diskussion kan vi se, at klassikerne har en etableret plads i kunstens autoritative hierarki, og at der deraf må følge en vis konsensus om, hvad der betragtes som klassikere. Altså hersker der en fælles forståelse af kunstnerisk kvalitet indenfor kunstinstitutionen. Men pga. relativeringen af Kants skønhedsbegreb, kunstinstitutionens samtidige autonomi og påvirkning fra forskellige sider i samfundet, og den deraf følgende uklarhed om, hvad der er kunst og ikke-kunst, må klassikernes plads i kunstens hierarki også betegnes som influeret af en vis relativitet. Dette kan muligvis være grunden til, at vi undertiden ser værker, der betegnes som ”nyklassikere”. Jeg skal vende tilbage til denne relativisme vedr. klassikerne i afsnit 2,2,1.

1,2: Computerspil

I det følgende vil jeg karakterisere computerspillets formmæssige aspekter, beskrive betragtninger om fortællinger i spil, samt diskutere opfattelsen af spil som kunst.

1,2,1: Computerspillets typologi

Det kan virke som en besværlig opgave at opstille en dækkende typologi for et medie med så mange facetter som computerspillet. Rent grundlæggende kan vi imidlertid slå fast, at et computerspil – uanset genre, målgruppe mv. – er:

”(...) en mål-orienteret oplevelse, der imidlertid sagtens kan udgøres af en række delmål. Spændingen og glæden ved oplevelsen består i at overvinde forskellige konfigurerede forhindringer ved hjælp af ressourcer i spillet, som er til rådighed. Som konsekvens af sine handlinger kan spilleren opnå belønning eller straf i spillet. Det være sig eksempelvis point eller spiltekniske fordele og ulemper.”²⁴

En nogenlunde enslydende definition finder man i det nye *Medie- og kommunikationsleksikon*, hvor definitionen af computerspil sidestilles med analoge spil: Altså som regelstyrede systemer, der indenfor deres afgrænsning indeholder en konflikt, som det er op til spilleren at løse, og hvor spillerens handlinger kun har effekt indenfor spillets rammer. Her åbnes også op for, at computerspil knytter an til forestillingen om leg i en kulturhistorisk kontekst.²⁵ Netop lege-begrebet giver os en nøgle til at forstå, hvad computerspil i grunden er. Upåagtet deres art, genre mv., vil alle computerspil fundamentalt set handle om det samme: Konkurrence, simulation, færdighedsforøgelse ved gentagelse, vinderinstinkt, laden-som-om mv. Altså aspekter, som vi traditionelt set forbinder med leg.²⁶

På trods af disse underliggende fælles karakteristika rubriceres computerspil i *genrer*. Genrerne tager udgangspunkt i, hvad der er det væsentligste aspekt ved spiloplevelsen: Er det selve det at navigere gennem et konfliktfyldt miljø for at nå enden på en bane, eller er det at bevare det strategiske overblik over en mindre nation, f.eks.? De fire traditionelle

²⁴ Konzack (2005), s. 51. (Min understregning.)

²⁵ Se Sandvik (2009a), s. 81.

²⁶ Konzack (2005), s. 54; Walther (2003), s. 244; Walther (2005), s. 106.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

hovedgenrer indenfor spil er *actionspil*, *adventurespil*, *strategispil* og *rollespil*.²⁷ Her spores igen en sammenhæng mellem spil og leg, idet disse fire genretyper ligger i forlængelse af de legetyper, som anses for fremherskende i ludologien, læren om leg. Disse er *konkurrence*, *chancespil*, *rusleg*, *rolleleg* og *konstruktionsleg*.²⁸ Andre genrer henter derimod deres forbilleder fra litteraturens og filmens verden – *fantasy*, *horror* og *science fiction*, f.eks. –, og skaber derved en interreferentialitet mellem spillet og disse æstetiske former.²⁹ Dette skal jeg vende tilbage til i afsnittet om konvergens (afsnit 1,3) nedenfor.

Nu da vi har afklaret computerspillenes natur og grundlæggende former, kan vi rette blikket mod, hvad de egentlig består af. Et godt udgangspunkt for en sådan betragtning præsenteres af Lars Konzack i bogen *Spillets verden* vha. nedenstående ”syvlagsmodel”³⁰:

Socio-kultur
Interreferentialitet
Semantik
Gameplay
Grænseflade
Programkode
Hardware

Fig. 1: Syvlagsmodellen

De lag i modellen, der er markeret med **fed**, repræsenterer de helt essentielle lag i et computerspils opbygning. Hvis ikke vi havde hardware, kunne vi ikke tale om *computerspil*, idet et sådant forudsætter tilstedeværelsen af computerhardware. Uden gameplay har vi intet spil, og uden en lyst til at spille spillet, som formes i en socio-kulturel diskurs, har vi ingen spillere af spillet. Udover disse lag har vi imidlertid en række mellemliggende lag, som ikke åbenbares lige så tydeligt som de essentielle, men alligevel er vigtige for opbygningen af et spil. Dette gælder f.eks. den førnævnte interreferentialitet, som baner vejen til en snak om gameplayet i det socio-kulturelle fællesskab, men også grænsefladen, der er det visuelle udtryk for programkoden, som køres af hardwaren.³¹

Det lag, som jeg vil fokusere mest på i det efterfølgende, er *gameplayet*, fordi det er her vi bl.a. finder spillets *rum* og derigennem dets narrativitet, dets fortælling.³²

²⁷ Sandvik (2009a), s. 82.

²⁸ Konzack (2005), s. 54.

²⁹ (ibid.), s. 54.

³⁰ Modellen er gengivet efter Konzack (2005), s. 47.

³¹ Konzack (2005), s. 46

³² (ibid.), s. 51.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Når man skal undersøge spillets rum, opererer Bo Kampmann Walther med tre nyttige idealtyper, som alle findes i varierende grad i et givent spil: Det *narrative*, det *fænomenologiske* og det *semiotiske* spilrum.³³ I det semiotiske spilrum er det at skabe betydning af forskellige tegn det centrale. Det ser man f.eks. i adventurespil, hvor man som spiller skal bruge sin hjerne på detektivisk vis for at løse de spor, der gives på skærmen og dermed komme videre i spillet.³⁴

Det er dog ikke denne semiotiske rumtype, som jeg mener er genstand for konvergens med de litterære klassikere. Jeg hælder derimod til en opfattelse af, at såvel det fænomenologiske som det narrative rum konvergerer med litteraturen på forskellig vis (som jeg vil demonstrere i Kapitel 2).

Disse to rumtyper er diametralt væsensforskellige. I det fænomenologiske rum er spillerens tilstedeværelse det centrale. ”*Spillets [fænomenologiske] rum skal sikre, at det går hurtigt, at der er overraskelser, at verdenen yder modstand, og at spilleren kan blive bedre og bedre til at beherske rummets udfordringer.*”³⁵ Det handler altså om bl.a. at kunne manipulere med spilverdenens objekter i rummet, samt at finde sin vej igennem en rum-struktur, som byder på udfordringer og tests af spillerens evner. Modsat forholder det sig i det narrative rum, hvor spillets fortælling er den drivende kraft. Det at man som spiller udforsker rummet, gør også at man selv er med til at ”narrativisere” historien. Der ligger som oftest en baggrundshistorie til grund for spillerens tilstedeværelse i rummet, og det er den man udbygger, mens man krydser rummet og med sine egne handlinger beriger historien.³⁶

For at forstå det narrative rum fuldt ud, må man ty til nogle betragtninger om narrativitet i spil, for hvor er det egentlig, at spil og bøger er forskellige, når det kommer til at fortælle historier? Jeg vil kort gennemgå nogle af disse betragtninger i det nedenstående.

1,2,2: Spil og narrativitet

”(…) *mange af computerspillets universer har ”bogen” i sig*”, refererer Steffen Larsen i en artikel i *Børn og bøger*.³⁷ Ifølge Bo Kampmann Walther kan man også tale om, at spillet er ”(…) *en ramme, indenfor hvilken fiktionen er placeret.*”³⁸ Spil har typisk en fiktiv fortælling i sin grundkerne, ligesom enhver bog vil have det (jf. forklaringen af det narrative rum ovenfor). Forskellen på de to skal imidlertid findes i måden, hvorpå fortællingen opleves af hhv. læseren og spilleren.

Computerspils fortælling – hvis de har en sådan³⁹ – er ikke, som i bogen, et finit foretagende. Bogens fortælling skildrer, hvad der *vil* ske og hvordan det sker. Computerspillets fortælling er i højere grad åben; den behandler hvad der *kan* ske, alt efter hvordan spilleren interagerer med spillets narrative rum (jf. ovenfor).⁴⁰ Dog vil den baggrundshistorie, som forklarer

³³ Walther (2005), s. 112.

³⁴ (ibid.), s. 115.

³⁵ (ibid.), s. 114.

³⁶ (ibid.), s. 112-113.

³⁷ Se Larsen (2010), s. 19.

³⁸ Walther (2003), s. 250.

³⁹ Se Jenkins (2004).

⁴⁰ Walther (2003), s. 241.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

spillerens tilstedeværelse i rummet, oftest være rimelig stabil og upåvirket af spillerens handlinger. ”Vi skal med andre ord ikke forledes til at tro, at fordi selve spilleaktiviteten karakteriseres ved en tilsyneladende friere og ubundet intervention (...), at så bliver hele fortællingens univers til en flydende og udestimerbar begivenhed.”⁴¹

Medieforskeren Henry Jenkins følger denne linje, idet han opfatter narrativitet i spil som en måde for spildesignere at bygge spillets narrative rum på. Han argumenterer for, at historier i spil er ”*spatial stories*”, en slags byggesten til det narrative rum, som kan udfolde baggrundshistorien på forskellig vis: ”*Spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives.*”⁴² Her refererer han til, at spilhistorier kan trække på allerede kendte historier/verdener i deres rum (f.eks. et spil med tilknytning til *Star Wars*). De kan også opsætte punkter hvor historien bliver fortalt, når spilleren passerer det i det narrative rum (f.eks. små film i spillet eller forudbestemte handlingsbegivenheder). De kan have bidder af historien i deres eget rum som spilleren manipulerer for at finde meningen (jf. det semiotiske spilrum, hvor spilleren selv skaber mening i tegnene). Endelig kan spilrummet konstrueres med narrativt potentiale (men ingen defineret baggrundshistorie), således at spilleren konstruerer historien helt selv, f.eks. ved sine figurer i *The Sims*.⁴³

Computerspillene og bogen har altså fællestræk rent narrativt, idet der oftest vil lægge et plot, en baggrundshistorie eller en fiktion til grund for spillerens tilstedeværelse i det narrative spilrum, som tilmed et relativt statisk, ganske som historien i en bog. Dog vil oplevelsen af denne historie ikke være finit, ligesom læsningen af en bog, men derimod være præget af spillerens interaktion med spillets narrative rum. Disse betragtninger leder til et uomgængeligt spørgsmål, hvis vi skal betragte spil som en kunst- og kulturbærende medie på linje med bogen: Er spil i det hele taget kunst?

1,2,3: Spil som kunstform i det 21. århundrede

Debatten om spil som kunst kan sammenlignes med mediepanikken omkring tegneserier, hvor tegneserierne og de kulørte hæfter måtte holde for, når de beskyldtes for at være kulturelt underlødige og bidragende til vold og destruktive tendenser.⁴⁴ For en kulturelt orienteret/dannet person har spil hidtil nærmest været synonyme med underlødighed og en total negation af alt, hvad der har med kultur at gøre.⁴⁵

Denne opfattelse har dog ændret sig indenfor de sidste år. Mange spilforskere og anmeldere er begyndt at se spil som et kulturbærende medie ganske på linje med andre former for kunst, og selve spillene er samtidig også begyndt at tage sig selv alvorligt som kunstform. Blandt andet er *Bioshock* – et af de spil, som jeg vil analysere i Kapitel 2 – del af en konsensus blandt anmeldere og forskere, som udråber det til et mesterværk indenfor spilindustrien.

⁴¹ Walther (2003), s. 251.

⁴² Jenkins (2004).

⁴³ (ibid.)

⁴⁴ Se Larsen (2010), s. 19; Schmeink (2009); Tavinor (2009a), s. 9.

⁴⁵ Schmeink (2009).

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Grunden hertil skal findes i spillets historie og design, som sætter en helt anden standard for, hvordan noget sådant kan eksekveres i et traditionelt actionspil.⁴⁶

Ydermere sker der indenfor selve spilmediet en trang til at eksperimentere med kunstbegrebet, hvilket fører til design af spil med radikalt anderledes æstetiske udtryksformer. Denne udvikling finder både sted indenfor de små samt de mere kommercielt bundne udviklere, og fører bl.a. til spil som *Fatale*. Det er baseret på et drama af Oscar Wilde og udfoldes som et lille digitaliseret drama. Her afviger det fra de foreskrevne normer om ”(...) højere fotorealisme og større eksplosioner (...)”.⁴⁷ Et andet prominent eksempel på spilmediets trang til at eksperimentere med kunsten er spillet *Heavy Rain*, som udkom til Playstation 3 i februar 2010. Dette spil eksperimenterer med filmmediet således, at spilleren føres igennem en række filmiske ”scener” med en række spillerkarakterer. I hver scene skal spilleren på bestemte tidspunkter vha. knaptryk træffe valg om, hvordan man vil gribe bestemte situationer an. Med andre ord spiller man ikke disse sekvenser; man vælger blot, hvordan man vil reagere, og så fortsætter historien derfra. Action-elementerne i spillet udføres heller ikke ved at styre hovedpersonen igennem de penible situationer, men i stedet ved en række knaptryk i sekvens, hvor graden af præcision bestemmer udfaldet.⁴⁸

Denne udvikling og lyst til at eksperimentere har altså indenfor de seneste år flyttet opfattelsen af spil fra en farlig og ukulturel beskæftigelse til spil som en livsstil og en etableret kunstform i vor tid. Dette drives også af, som nævnt ovenfor, at spillene selv aktivt forsøger at prøve grænserne af for, hvad der kan betragtes som kunst indenfor spillenes verden. Men når spillene aktivt låner fra filmenes og bøgernes udtryksformer, er de ikke længere ”rene” spil i traditionel forstand. De *konvergerer* med de medier, de låner fra. Men hvordan kan man klassificere en sådan konvergens? Det vil det næste afsnit handle om.

1,3: Konvergens

I det følgende vil jeg kort skitsere de kulturelle betingelser, der har ført til, at vi i dag kan tale om konvergens mellem medier, i modsætning til særskilte medier. Herefter vil jeg gennemgå nogle forskellige typer af konvergens til brug for mine senere analyser, og til sidst vil jeg diskutere forskellene på de to begreber ”konvergens” og ”remediering”.

1,3,1: Kulturelle forudsætninger for konvergens

Den største forudsætning for, at medierne begynder at smelte sammen, er – udover de digitale mediers opblomstring⁴⁹ – nok det fænomen, som mange kulturteoretikere betegner som overgangen til det *postmoderne samfund* eller til *postmodernismen*.

Tilføjelsen af det latinske præfiks ”post-” til betegnelsen *modernisme* indikerer, at den postmoderne tid kommer efter modernismen. Modernismen er i bredere kulturkredse betragtet som en tidsalder, hvor en universel norm for kultur, kunst og fornuft styrer vores

⁴⁶ Se Bray (2007); Gaudiosi (2007); Hodges (2007); Tavinor (2009a), s. 9; Tavinor (2009b).

⁴⁷ Vigild (2010a).

⁴⁸ Vigild (2010b).

⁴⁹ Jensen (2003), s. 12.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

tilværelse. Tiden er præget af en dominerende rationalitet, som fremskriver nogle grænser og retningslinjer for, hvad der f.eks. er givende kunst og dannelse. Meningsskabelse i det moderne samfund kommer af, at man – som f.eks. beskuer af et kunstværk – kan genkende de formmæssige og æstetiske koder, der er på spil, for derved at få indsigt. Over alt andet betoner det moderne en skarpt defineret enhedskultur, som på overindividuel og rationel vis udstikker normerne for vurdering, tilegnelse og oplevelse af kunst.⁵⁰

Når vi bevæger os ind i det postmoderne, vender dette billede nærmest diametralt modsat. Her er de store fortællinger døde, hedder det hos filosofen Jean-Francois Lyotard. Det vil med andre ord sige, at de store ideologier (religion mv.) har mistet deres legitimitet som enheder, der bidrager til meningsskabelse, og meningsdannelsen er derfor i høj grad lagt på individets egne skuldre.⁵¹ Dette bevirker endvidere, at den førnævnte enhedskultur og den universelle kulturelle norm forsvinder, og at kulturbilledet pludselig præges af en omfattende pluralisme og relativisme.⁵² Karakteriserende for den postmoderne kultur kan man sige, at den ”(...) ikke mere er en enhed af moralske, politiske og æstetiske problemfelter, at forskellene mellem høj og lav kultur er udvisket. Der eksisterer ikke mere kun en kultur (...)”⁵³

Opløsningen af den universelle norm bevirker også, at virkeligheden mister sit skær af virkelighed. ”Thus everywhere the hyperrealism of simulation is translated by the hallucinatory resemblance of the real to itself,” skriver den franske sociolog Jean Baudrillard i sin bog om simulationer.⁵⁴ Ifølge Baudrillard eksisterer der ingen virkelig referent til et objekt; disse skabes i stedet i en såkaldt hypervirkelighed, som bl.a. udgøres af de elektroniske medier (tv, computer mv.). Følgelig bevirker det, at den elektroniske virkelighed – eller snarere den elektroniske kopi/simulation – opleves som mere virkelig end selve virkeligheden.⁵⁵ Hypervirkeligheden har pr. definition ingen tilknytning til den ydre virkelighed; den er ”(...) produced from a radiating synthesis of combinatory models in a hyperspace without atmosphere.”, som Baudrillard skriver.⁵⁶ Netop fordi dette er den postmoderne hypervirkeligheds grundvilkår, betyder det også, at kunsten sættes fri på en helt anden måde end tidligere. Traditionen er ikke længere noget urørligt og sakralt; tværtimod bruges etablerede traditioner lystigt i de nye kunstneriske udtryk. Kunsten mister derved sin betydning som erkendelsesformende enhed og får snarere karakter af oplevelse, intertekstualitet og collage.⁵⁷

Her mener jeg, at man kan spore en ansats til den interreferentialitet mellem spillene og de litterære genrer, som jeg nævnte i afsnit 1,2,1.⁵⁸ Hvis vi stadig levede under den modernistiske kulturopfattelse, ville der ikke være basis for, at noget nye medie trak sin inspiration fra et andet for at skabe kunst. Det ville enhedskulturens og kunstens normer ikke tillade. Men på grund af vores eksistens i den postmoderne hypervirkelighed er en sådan pluralisme næsten mere reglen end undtagelsen. Virkeligheden er draget i tvivl, og

⁵⁰ Se bl.a. Emerek (1990), s. 6-8; Himmelstrup (2004), s. 28-29; Pedersen (1996), s. 459.

⁵¹ Emerek (1990), s. 14-15; Himmelstrup (2004), s. 29.

⁵² Emerek (1990), s. 13; Himmelstrup (2004), s. 28; Pedersen (1996), s. 463.

⁵³ Emerek (1990), s. 13. (Min fremhævnings.)

⁵⁴ Baudrillard (1994), s. 23.

⁵⁵ Himmelstrup (2004), s. 28; Pedersen (1996), s. 475.

⁵⁶ Baudrillard (1994), s. 2.

⁵⁷ Emerek (1990), s. 13; Himmelstrup (2004), s. 28.

⁵⁸ Se Konzack (2005), s. 54, samt Sandvik (2009b), s. 83.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

traditionerne kan frit anfægtes og bruges på ny – og altså også de genrer, som ellers tilskrives andre medier. Vi aner her de første spæde skridt hen imod en egentlig mediekonvergens, som jeg vil uddybe nedenfor.

1,3,2: Typer af konvergens

Konvergens er et begreb med mange sider og opfattelser indenfor medieforskningen. Jeg vil her gennemgå de væsentligste af disse opfattelser, samt argumentere for, hvilke typer af konvergens, der kan beskrive forholdet mellem de nye spil og de litterære klassikere.

Der er generel konsensus om, at konvergens betegner en sammensmeltning/fusionering af flere medier, som førhen var adskilt, således at de konvergerende medier får flere nye funktioner eller udtryk.⁵⁹ Uenigheden manifesterer sig i opfattelsen af, hvilke typer konvergens, vi kan operere med. I sin artikel i *Medie- og kommunikationsleksikon* opstiller Niels Ole Finnemann fire strengt teknologiske typer af konvergens:

”1. Netværkskonvergens, forstået som sammensmeltning af it og telekommunikationsnetværk. 2. Terminalkonvergens, forstået som samling af forskellige betydningsfunktioner i samme terminal. 3. Markedskonvergens forstået som fusionering af it-, telekommunikations- og mediekorporationer, og 4. Tjenestekonvergens i form af sammensmeltning af f.eks. avis- og tv-markedet (...) hvor det samme indhold spredes ud via alle medier.”⁶⁰

Selv om Finnemanns betragtninger er ganske korrekte, tager de dog ikke højde for, at konvergens også kan forstås som et kulturelt fænomen der udspiller sig blandt medierne, som f.eks. Henry Jenkins gør det. I sin bog *Convergence culture* tager Jenkins kraftigt afstand fra opfattelsen af konvergens som kun et teknologisk fænomen. ”*Instead, convergence represents a cultural shift as consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content.*”⁶¹

Vi finder dog også medieforskere, som tager et standpunkt mellem disse to poler. Bo Kampmann Walther opererer i bogen *Konvergens og nye medier* bl.a. med en forståelse af konvergens som både et teknologisk begreb, knyttet til mediernes kombination af teknologiske funktioner, og som et kulturbegreb, der kan bruges til at karakterisere de kulturelle implikationer af f.eks. sammensmeltningen mellem spillets og filmens æstetik.⁶² Han skelner mellem en *funktionel konvergens* (sammensmeltningen af mediernes teknologiske funktioner, jf. Finnemann), en *kulturel konvergens* (mediernes indvirkning på – og brug af – kulturen og det deraf følgende nye mediebillede), samt en *systemisk konvergens* (det forhold, at vi bliver nødt til at bruge flere forskellige videnskabsteorier, hvis vi skal forstå æstetikken i de konvergerende medier).⁶³ Andetsteds i bogen karakteriserer Walther dog også den kulturelle konvergens som en konvergenstype ”(...) hvor høj kultur og

⁵⁹ Se Finnemann (2009a), s. 325; Jensen (2003), s. 17; Walther (2005), s. 17.

⁶⁰ Finnemann (2009a), s. 325. (Min fremhævnings.)

⁶¹ Jenkins (2006), s. 3.

⁶² Walther (2005), s. 17, 18, 28

⁶³ (ibid.), s. 40-41.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

populærkultur forenes (...)”⁶⁴ En forståelse, som er relevant for forholdet mellem spillene og de litterære klassikere.

Endelig behandler Klaus Bruhn Jensen i *Dansk Mediehistorie* det danske mediemiljø omkring årtusindskiftet. Her opregner han otte typer af konvergens, der ud over Finnemanns fire ovenfor nævnte også indbefatter *teknologisk konvergens* (brugen af de samme teknologier indenfor forskellige medier), *forbrugsmæssig konvergens* (at vi bruger flere medier på samme tid i stedet for kun et), *æstetisk konvergens* (at gamle og nye medier låner fra hinandens udtryksformer og sætter dem sammen på nye måder), og *kulturel/global konvergens* (her i betydningen sammensmeltning af kulturelle udtryksformer fra mange dele af verden grundet de internationale medier, f.eks. musikgenrer).⁶⁵

Begrebet ”æstetisk konvergens” er her særligt interessant, hvis man skal karakterisere de spil, som bygger på de litterære klassikere. Klaus Bruhn Jensen skriver om denne type konvergens: ”Medierne låner fra hinandens udtryksformer og stilarter og sætter dem sammen på nye måder, måske på længere sigt som led i en fælles æstetik. Man taler om, at ét medie oversætter eller ”remedierer” et andet medie.”⁶⁶ Her dukker imidlertid et andet begreb op, remediering, som vi må forholde os til, hvis vi skal beskrive forholdet mellem computerspil og klassikere. Jeg vil kort diskutere de to begreber nedenfor.

1,3,3: Konvergens eller remediering?

Mens jeg har defineret konvergens i det ovenstående som en sammensmeltning af forskellige medier på mange måder, såvel teknologisk som kulturelt, bruges begrebet *remediering* om det faktum, at medier – specielt de nye – låner fra andre mediers udtryksformer og bruger dem selv. Det kan f.eks. dreje sig om filmatiseringen af en roman, en avis der går online mm.⁶⁷

Betegnelsen stammer fra medieforskerne Jay David Bolter og Richard Grusins bog *Remediation*, hvori de definerer remediering som ”(...) *the representaiton of one media in another (...)*”⁶⁸ Bemærk ordet ”representation” i definitionen; der er altså ikke tale om et decideret nyt medie, som opstår ved remediering, men snarere en ny repræsentation af et andet medie. Selvom det nye medie skulle prøve på at minimere kontinuiteten mellem de to medier, ville det ikke kunne lade sig gøre, mener Bolter & Grusin: ”*The new medium remains dependant on the older one in acknowledged or unacknowledged ways.*”⁶⁹ En anden vigtig pointe hos Bolter & Grusin er, at de medier, som remedierer andre medier, gør det på en sådan måde, at de ikke efterlader nogen åbenlyse henvisninger til det værk, som remedieres.⁷⁰ F.eks. eksemplificerer de remedieringen af en roman til en film, hvor filmen så vidt muligt undgår eksplicit at referere til forlægget for ikke at bryde sin status som film.⁷¹

⁶⁴ Walther (2005), s. 146.

⁶⁵ Jensen (2003), s. 19-21.

⁶⁶ (ibid.), s. 20.

⁶⁷ Se Finnemann (2009b), s. 465; Walther (2005), s. 23-24.

⁶⁸ Bolter & Grusin (1999), s. 45.

⁶⁹ (ibid.), s. 47.

⁷⁰ (ibid.), s. 46 og 48.

⁷¹ (ibid.), s. 44.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Det er præcis denne sidste egenskab ved remedieringen, der gør, at jeg finder remedieringsbegrebet utilstrækkeligt i sig selv til at beskrive forholdet mellem computerspil og litterære klassikere. Ganske vist låner spillene nogle kunstneriske udtryk fra klassikerne og bruger dem selv, sådan som remedieringen foreskriver. Men den æstetik, der herved kommer til udtryk i spillene, er tydeligt influeret af det litterære forlæg, som jeg vil demonstrere i Kapitel 2. Derfor vil jeg hævde, at vi snarere kan tale om en *æstetisk konvergens* såvel som en *kulturel konvergens* mellem spil og klassikere i disse tilfælde (jf. diskussionen af konvergensens typer ovenfor). Ved at bruge konvergens-begrebet i en æstetisk og kulturel forståelse har vi en terminologi, som tager hensyn til denne eksplicite reference.

Ydermere vil jeg mene, at denne æstetiske konvergens mellem bog og spil, samt den kulturelle konvergens mellem høj- og populærkultur, finder sted både i spillenes narrative og fænomenologiske rum (jf. Bo Kampmann Walthers rumtyper i computerspil, gennemgået i afsnit 1,2,1).

Alt dette vil jeg undersøge nærmere i Kapitel 2. Først skal vi kort se på, hvordan disse spil udfordrer nutidens dannelsesbegreb.

1,4: Dannelsesbegrebet: Fra renæssance til reflektiv læring

I de følgende afsnit vil jeg give en kort karakteristik og diskussion af dannelsesbegrebets udvikling over tid, samt ræsonnere over, hvad denne udvikling kan betyde for vores brug af de nye ”konvergerende” spil.

1,4,1: Renæssancen og Oplysningstiden: Det fuldkomne individ

”Mennesker fødes ikke, de dannes,” lyder et citat fra Erasmus af Rotterdam.⁷² Denne tænkning er yderst central for den traditionelle dannelse, som den kom til udtryk under renæssancen. Ifølge denne tids fremherskende filosofi – humanismen – var menneskets fremmeligste opgave i sin tid på jorden at opnå en tilpas mængde almen dannelse. Denne dannelse skulle bl.a. komme fra studier af antik litteratur, og skulle med tiden føre til, at det enkelte menneske opnåede ansvarlighed, selvstændighed og fornuft i alle sine gøremål og i sine anskuelser af verden. Dog var mennesket stadig ”underordnet” Gud som altings ophav og skaber, men mennesket havde i lighed med Gud mulighed for selv at skabe ting, på baggrund af netop sin dannelse. Renæssance-dannelse var altså ikke en slags tidlig ateisme, men mere en proces til at selvstændiggøre individet, selv om vedkommende stadig var et resultat af guddommelige processer.⁷³

Guds bagvedliggende formål fejes dog af bordet, da Oplysningstiden gør sit indtog i 1700-tallet. Oplysningstiden har som sit formål ”(...) betoningen af menneskets egen myndighed og autonomi på bekostning af den guddommelige åbenbarings dogmatik, den sociale autoritets tyranni og de historiske traditioners træghed.”⁷⁴ Her ser vi grunden lagt til et menneske, hvis dannelse og erkendelse baserer sig på den frie fornuft og er befriet for

⁷² Himmelstrup (2004), s. 18.

⁷³ Himmelstrup (2004), s. 28; Thorhauge (1993), s. 93.

⁷⁴ Emerek (1993), s. 130.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

religiøse bagtanker. Mennesket kan dannes og udvikle sin kultur til at blive fordomsfrit og selvstændigt.⁷⁵

To modstridende opfattelser findes indenfor Oplysningstidens tanker om dannelse af mennesket. Den engelske filosof John Locke var garant for en *rationalistisk* tilgang til opdragelse og dannelse. Ifølge Locke skal vi have fornuft og dannelse ind i vores hoveder udefra. Vi fødes som en *tabula rasa*, en tom tavle, hvorpå vores opdragere har ansvaret for at aflejre fornuft og kritisk dømmekraft.⁷⁶ I opposition hertil står Jean Jacques Rousseau, som insisterer på en *subjektiv-følsom* version af Lockes dannelsesideal. Rousseau mener også, at individet skal læres moral og kritisk fornuft, men disse værdier skal kultiveres og fremelskes indefra, og ikke påtvinges udefra som hos Locke.⁷⁷

I løbet af renæssancen og Oplysningstiden ser vi altså et dannelsesideal bestående af det kritisk tænkende, fornuftstyrede, selvstændiggjorte og fuldkomne individ. I renæssancen er personen underordnet Gud som skaber, for derefter at skulle opdrages med mere verdslige idealer i Oplysningstiden, så vedkommende kan tilegne sig fornuften. Men holder dette billede stadigvæk?

1,4,2: Dannelsesrelativisme? Læring og viden i vor tid

At dannelses tanken har ændret sig i vor tid skyldes mange faktorer, men nok allermest den postmoderne relativisering af alle autoritative værdier (jf. afsnit 1,3,1), samt de mange digitale muligheder som folk har i dag for at tilegne sig viden og oplevelser. Mediebilledet i dag er med andre ord blevet flermedialt og foranderligt, og dermed bortfalder de rimelig faste mediemæssige betragtninger, som knyttede sig til renæssancens og Oplysningstidens enhedskulturer.⁷⁸

Naturligvis vil dette også have som konsekvens, at tanken om dannelse ændrer sig. Forestillingen om, hvad dannelse er, må i givet fald passe til det mediebillede og den kultur, som er fremherskende i et givent samfund. Jan Graulund præsenterer i en artikel om dannelse og folkebiblioteker den nye type dannelse således: ”*Nyere dannelsesforestillinger (...) har taget afsæt i publikums selvfølgerige ageren i oplevelsesmedier. (...) Dannelse bliver en dynamisk, interaktiv og processuel størrelse med subjektet som iscenesætter og med oplevelsesmedier i alle afskygninger som afsæt.*”⁷⁹ Her ser vi et skred væk fra renæssancens og Oplysningstidens fokus på det enkelte menneskes tillæring af universelle principper fra en enhedskultur. I stedet sættes individet i centrum som katalysator for sin egen refleksive udvikling.

Netop det refleksive aspekt er vigtigt i denne sammenhæng. Ifølge Bo Kampmann Walther kan vi tale om en type af ”refleksiv læring”, som nutidens flermediale mediebillede giver anledning til. I denne læringsforståelse efterspørges både kompetencer med oprindelse i den

⁷⁵ Himmelstrup (2004), s. 19.

⁷⁶ Emerek (1993), s. 135.

⁷⁷ (ibid.), s. 135-136.

⁷⁸ Se Graulund (2006), s. 55-58; Juncker (2008), s. 203; Walther (2005), s. 143-162.

⁷⁹ Graulund (2006), s. 57.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

nye mediekultur, samt en historisk bevidsthed på baggrund heraf.⁸⁰ Beth Juncker mener også, at: *”Nye dannelsesforestillinger må kombinere adgangen til både ældre og nyere medier med evnen til at analysere, vurdere, formgive og kommunikere.”*⁸¹ Vi ser her en stigende interesse i dannelsesøjemed for at trække paralleller mellem de gamle og de nye medier, og at gøre fremtidige generationer klar over naturen af såvel de gamle som nye medier.

Det er her, at de konvergerende medier bliver interessante: Dannelsesmæssigt ligger de i området mellem den klassiske dannelse med sin betoning af enhedskulturen og bogen som eneste valide medie overfor den nye digitale dannelse, hvor flermedialiteten og evnen til at navigere i den betones.⁸² Det postmoderne brud med enhedskulturen og dens universelle validitet har, koblet med den teknologiske udvikling, skabt helt nye forudsætninger for dannelse i vor tid, så vi ikke længere kan fortsætte i 1800-tallets kanon-tankegang. I tråd med denne betragtning mener Bo Kampmann Walther, at vi skal betragte de gamle og de nye medier side om side i et stort mulighedsfelt, hvor de forskellige medietyper både har potentiale sammen og hver for sig.⁸³ Endvidere mener han, at *”(...) Vi skal både analysere de nye medier i dybden og i bredden – dvs. med øje for det intertekstuelle, hvor vi genkender en fortælling eller en figur fra en anden fortælling eller opdager andre former for korrespondance.”*⁸⁴

Spil, som konvergerer med litterære klassikere, vil være en oplagt mulighed for enhver lærer at gribe fat i som et perfekt eksempel på såvel forskelle som ligheder mellem de gamle og nye medier. Vha. forskellige analyseredskaber kan læreren tænkes at drage disse sammenhænge frem. Men skolen er ikke det eneste sted, hvor en sådan flermedial eller ”digital” dannelse bør foregå. Bibliotekerne har som kulturinstitutioner i høj grad også et ansvar for, at denne form for dannelse kommer ud blandt den brede befolkning. Hvordan dette kan foregå, vil jeg give nogle bud på i Kapitel 3, men først skal vi se på nogle eksempler på æstetisk og kulturel konvergens mellem spil og klassikere i næste kapitel.

⁸⁰ Walther (2005), s. 155-156.

⁸¹ Juncker (2008), s. 209.

⁸² Madsen (2007), s. 47; Walther (2005), s. 145-146 og 151.

⁸³ Madsen (2007), s. 47.

⁸⁴ (ibid.), s. 49.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Kapitel 2: Konvergensen sat i spil – Analyser af konkrete computerspil og klassikere

I dette kapitel vil jeg underkaste to nyere computerspil, som konvergerer med litterære klassikere, en nærmere analyse for at fastslå, hvordan konvergensen reelt manifesterer sig i de forskellige titler. I analyserne nedenfor vil jeg først gennemgå både det litterære værk og spillet i korte fremstillinger, før jeg vil se på eksempler på konvergens – eller mangel på samme. Disse betragtninger vil i Kapitel 3 blive sat i relation til folkebibliotekernes kulturelle virke.

2,1: Med Virgil som rejseguide – ”Dantes Guddommelige Komædie” og ”Dante’s Inferno”

Dante’s Inferno er et fremtrædende eksempel på, hvordan konvergensen med et litterært værk (*Den Guddommelige Komædie*) former sig i såvel en æstetisk som en kulturel konvergens. Ydermere er det et godt eksempel på, hvordan disse konvergens-typer kan optræde i spillets fænomenologiske rum, men *ikke* i det narrative. Det vil blive belyst nærmere i det nedenstående.

2,1,1: Kort præsentation af ”Dantes Guddommelige Komædie”

Af pladshensyn refereres her hovedpunkter. For en mere detaljeret præsentation af værket, se Bilag 1.

I verdenslitteraturen står *Den Guddommelige Komædie* (herefter ”Komædien”), det episke digterværk af Dante Aligheri, solidt som et billede på 1300-tallets tankegange, verdensbillede og moral.⁸⁵ På det grundlæggende plan handler digtet om en mand – Dante – som befinder sig i en uoverskuelig krise midt i livet.⁸⁶ Den hjælpes han dog ud af hhv. den antikke romerske digter Virgil og siden sin elskede Beatrice, som får ham til at gennemskue verdens rette (gudskabte) sammenhæng. Dette gør de ved at lede ham igennem de tre dødsriger – Helvedet, Purgatoriet (Skærsilden) og endelig Paradiset, hvor Dante til sidst skuer Gud, altings endelige ophav og formål ifølge 1300-tallets tænkning.⁸⁷

Netop Helvedet, som Dante føres gennem af Virgil, er centralt for min senere analyse, så her skal gives en kort beskrivelse af, hvordan Dantes Helvede er inddelt: Der findes, ud over Helvedets forgård, i alt ni helvedes-kredse. Kredsene er opdelt efter den synd, som man har begået. I den første kreds, Limbo, straffes de ædle hedninge, de antikke filosoffer og de udøbte børn; ikke med fysisk straf, men med evig længsel efter Gud. I anden kreds straffes de vellystne ved at blive pisket rundt i en evig storm. I tredje kreds straffes de forslugne med evigt slud og regn. I fjerde kreds straffes de nærige og ødsle ved at skulle skubbe store sten foran sig til evig tid. De vrede og rasende slås ved floden Styx i femte kreds, hvor også de dovne er nedsænket i Styx’ vande. I sjette kreds ligger kættere i brændende grave, mens

⁸⁵ Se Klem (1982), s. 15; Michaëlis (2005), s. 67-71; Thorhauge (1993), s. 99.

⁸⁶ Thorhauge (1993), s. 101.

⁸⁷ Klem (1982), s. 15-17; Meyer (2009a), s. 32; Thorhauge (1993), s. 100.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

voldsmænd i syvende kreds sidder fast i kogende blod, som udgør floden Flegethon. I syvende kreds findes også en skov af selvmordere og en brændende ørken, hvor bl.a. gudsbespottere og sodomitter straffes. I ottende kreds straffes forskellige typer falsknere og forrædere, mens endelig den niende kreds rummer forrædere mod egen slægt. De sidder fast i floden Kokytos, som er permanent frossen pga. den kolde luft, som udgår fra Lucifer i midten. Således er kredsene organiseret i en tragt, der falder nedad mod verdens midte, hvor Lucifer sidder.⁸⁸

En finurlighed ved Komedien er den måde, hvorpå forfatteren Dante placerer antikke skikkelser, historiske personer og samtidige venner og fjender i de forskellige dødsriger. Mest slående er nok den måde, hvorpå Dante har ”reserveret” en plads i Helvedets ottende kreds, hvor bl.a. simonister (handlere af kirkelige embeder) straffes, til pave Bonifacius VIII, som ødelagde hans hjemby Firenze.⁸⁹ Selv om Komediens handling er sat i år 1300,⁹⁰ begyndte Dante først arbejdet på den i 1307, så han har haft rigeligt med historie at tage af i mellemtiden. Ydermere er forfatteren Dante ikke en forfatter som sådan, men et *medium*, et redskab for Skaberen.⁹¹ Ifølge ham selv er det kun Guds vilje, at disse folk skulle placeres her, når de engang dør; han kan ikke drages til ansvar.⁹² Placeringen er blot et led i den guddommelige verdensorden, som udtrykkes i Komedien.⁹³

Vi aner her konturerne af et værk, som til fulde opfylder Skyum-Nielsens væsens- og funktionskriterier for at blive døbt ”klassiker” (jf. afsnit 1,1,1).⁹⁴ Men hvad med spillet, som konvergerer med bogen?

2,1,2: Kort præsentation af ”Dante’s Inferno”

Se Bilag 2 for en mere detaljeret præsentation af spillet.

I *Dante’s Inferno* er Dante en korsridder, som tager del i belejringen af Det Hellige Land i 1191. Under kamp bliver han dræbt, og straks efter ankommer Døden for at tage hans sjæl. Dante kæmper imod og får faktisk besejret Døden, hvorefter han tager Dødens le til sig selv og sætter kursen hjemad for at gense sin elskede Beatrice. Da han kommer hjem, er Beatrice og hans far Alighiero imidlertid blevet brutalt nedslagtet, og bedre bliver det ikke af, at Dante ser Beatrices sjæl fare til Helvede i Lucifers hænder. Fast besluttet på at redde hende fra en grum skæbne sætter han efter hende, og ved nedgangen til Helvedet møder han Virgils sjæl, som følger ham og giver ham gode råd.⁹⁵

Rent genremæssigt er spillet et actionspil, hvor det for spilleren handler om at navigere korsridderen Dante igennem en serie levels (Helvedets ni kredse), hvor udfordringerne bliver gradvist sværere at overkomme, f.eks. i form af stærkere monstre med forskellige angreb. Til

⁸⁸ Se Klem (1982), s. 30-31, samt indholdsfortegnelsen til *Dantes Guddommelige Komædie* (2009).

⁸⁹ *Dantes Guddommelige Komædie* (2009), Helvedet, sang XIX, vers 52-84; Klem (1982), s. 20 og 61; Meyer (2009b), s. 467-468.

⁹⁰ Se bl.a. Meyer (2009a), s. 30; Thorhauge (1993), s. 102.

⁹¹ Klem (1982), s. 20.

⁹² Se *Dantes Guddommelige Komædie* (2009), Paradiset, sang XXV, vers 1-2.

⁹³ Klem (1982), s. 16-17.

⁹⁴ Se Skyum-Nielsen (1995), s. 130-132.

⁹⁵ Se bl.a. *Dante’s Inferno* (2010), *Dante’s Inferno (video game)* (2010); Popper (u.å.).

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

det formål skal spilleren sørge for at opgradere sine evner og sine våbens duelighed. Opgradering af evner og våben sker ved udveksling af sjæle, som man får fra dræbte fjender, samt fra enten at straffe eller forlade forskellige fordømte sjæle deres synder. Disse sjæle er en bred repræsentation af de skikkelser, som digteren Dante har befolket Helvedet med. Alt efter om man forlader dem deres synder eller straffer dem, får man som spiller hhv. hellige eller profane erfaringspoint, som opgraderer angreb og effektivitet til hhv. ens hellige kors eller Dødens le.

Efter denne opridsning af hhv. bogen og spillet er det tid til at se på arten af konvergens, som udspiller sig imellem dem.

2,1,3: Konvergens mellem Komediens og ”Dante’s Inferno”

For det første er det fra ovenstående gennemgange tydeligt at se, at eksempler på konvergens ikke skal findes i spillets narrative rum. Hvis den æstetiske og kulturelle konvergens havde fundet sted i det narrative rum, skulle man som spiller – i overensstemmelse med Komediens tematik – gradvist have oplevet Dantes stigende afklaring af den gudskabte verdens natur, efterhånden som man kæmpede sig vej igennem Helvedet og dermed ”narrativiserede” historien, jf. Bo Kampmann Walthers betragtninger om det narrative spilrum.⁹⁶ Dette gør vi netop ikke, fordi designerne af spillet har truffet nogle kunstneriske beslutninger om, hvordan hovedkarakteren skal være, og deraf har de så udledt hvilken baggrundshistorie der skal ligge til grund for hans vandring ned i Helvedet.

Hovedproducenten Jonathan Knight har udtalt, at man ikke kan bruge en helt, der besvimer hele tiden, i et videospil.⁹⁷ Han refererer her til de steder i Komediens, hvor Dante bliver så overvældet af Helvedets natur, at han simpelthen falder om. Endvidere er der også steder, hvor Dante lader Virgil bære sig over farlige passager, og derved ikke forcerer dem selv.⁹⁸ En sådan inaktivitet på spillerens part ville ikke være at foretrække i et computerspil, hvor det netop er spillerens egen handling, der driver spillet fremad. Derfor besluttede holdet, at Dante skulle fremstilles som en syndende korsridder på jagt efter sin elskede Beatrice for at angre sine synder.⁹⁹

Knights devise forhindrer designholdet i at opnå en æstetisk konvergens mellem bogen og spillet i det narrative rum, fordi denne beslutning radikalt forkaster Komediens tema. I deres udlægning af historien lader holdet sig begrænse af actionspillets indholdsmæssige kriterier, hvor handling i det fænomenologiske rum betones kraftigt. Besvimende hovedpersoner forekommer med stor succes i andre spil såsom *Silent Hill*-serien, men i disse spil er det spillerens udforskning af det narrative rum, der driver historien frem. Modsat fortælles historien i *Dante’s Inferno* udelukkende af cut-scenes (film i spillet). Hermed forklarer designerne nok spillerens tilstedeværelse i det narrative rum, som de har opbygget, men samtidig forspilder deres særlige historie muligheden for konvergens med Komediens og vender Komediens tematik fuldstændigt på hovedet. I virkeligheden er det netop Beatrice,

⁹⁶ Walther (2005), s. 112-113.

⁹⁷ Popper (u.å.)

⁹⁸ Se *Dantes Guddommelige Komædie* (2009), Helvedet, sang III, vers 133-136; Helvedet, sang V, vers 139-142; Helvedet, sang XIX, vers 34-45.

⁹⁹ Popper (u.å.)

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

der redder digteren Dante ud fra hans livs forvildelse ved at lade ham skue altings guddommelige sammenhæng. Hun bliver ligefrem opfordret af helgenen Lucia til at hjælpe Dante.¹⁰⁰ Da Beatrice overtaler Virgil til at hjælpe Dante på vej, skriver digteren om hendes grund:

*”(...) min ven, men ikke lykkens, er på
vejen
op ad en øde skråning blevet hindret
af frygt, og er vendt om, skræmt af sin
rædsel.
Og så forvildet er han allerede,
at jeg må frygte, efter hvad jeg hørte
i himlen, at jeg tøved alt for længe.”¹⁰¹*

Kritikere af spillet har da også peget på, at denne forvanskning af historien kan være problematisk for fremtidige generationer, som måske ikke vil kaste sig lige så ivrigt over bogen, som de vil over spillet. Derved vil deres kendskab til Dantes værk blive præget af en vis misfortolkning, hvis de følger historien, som spillet har udlagt.¹⁰²

Jeg vil, på baggrund af ovenstående diskussion, hævde at konvergens mellem klassiker og spil i dette tilfælde udspiller sig i det fænomenologiske spilrum, hvor spillerens tilstedeværelse er det centrale, og hvor det handler om at kunne navigere igennem de levels fyldt med forhindringer, som spillet består af.¹⁰³ For det er netop i dette rum, at vi finder de ni helvedeskredse + Helvedets forgård, som Dante skriver om. Vi skal som spillere eksempelvis krydse det farlige terræn i de forslugnes tredje kreds; vi skal klare os igennem helvedesbyen Dis og bekæmpe hedninge og kættere ved siden af de flammende grave i sjette kreds; vi skal kæmpe mod djævle langs bredden af Flegethon og samtidig se de fordømte koge i flodens blod i syvende kreds.¹⁰⁴ Fejler vi på noget tidspunkt i denne konstante test af vores evner til at overkomme rummets udfordringer, dør vores figur ganske enkelt, og vi får ikke set mere af Helvedet i denne omgang.

Upåagtet Komediens oprindelige tematik sker der altså her en æstetisk såvel som kulturel konvergens i spillets fænomenologiske rum. I den *æstetiske* konvergens bliver de kredse, som Dante litterært fremstiller som repræsentationer af den guddommelige gengældelse for synden, omformet til konfliktfyldte levels, som vi som spillere skal overkomme, hvis vi vil videre. Endvidere bliver de sjæle, som Dante skriver om som udtryk for hans samtids åndelige og politiske klima, her omformet til muligheder for ekstra kraft til spilleren. Eksempelvis møder spilleren i Helvedets anden kreds både Francesca da Rimini og Paolo da Malatesta, som straffes for deres utroskab.¹⁰⁵ Hvis man giver dem lov, fortæller de hver især en lille bid af deres historie, men man kan til hver en tid stoppe det ved at gå hen og brutalt gribe dem om halsen. Herefter får man så valget imellem, om man vil forlade dem deres

¹⁰⁰ *Dantes Guddommelige Komædie* (2009), Helvedet, sang II, vers 103-105.

¹⁰¹ (*ibid.*), Helvedet, sang II, vers 61-66.

¹⁰² Se *From Hot Sauce to X-box...* (2010); Popper (u.å.).

¹⁰³ Se Walther (2005), s. 114.

¹⁰⁴ *Dante's Inferno* (2010)

¹⁰⁵ *Dantes Guddommelige Komædie* (2009), Helvedet, sang V, vers 97-142; Michaëlis (2005), s. 68-70; Thorhauge (1993), s. 102.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

synder eller straffe dem – alt efter om man vil gøre sit kors eller sin le kraftigere i styrke.¹⁰⁶ Det er altså ikke historien bag disse sjæle, der er vigtig, men alene det faktum, at de bibringer spilleren ekstra evner, så han blive bedre til at takle de videre udfordringer i det fænomenologiske rum. Jeg vil dog mene, at hvis der ikke havde været tale om netop en *konvergens* mellem medierne, kunne udviklerholdet sagtens have udformet et spil om Helvedet ganske anderledes.

Endelig kan man sige, at den *kulturelle* konvergens formidles af Virgil i det fænomenologiske rum. Citater fra Virgils dialog i Komædien er her udvalgt som små passager, som Virgils sjæl fortæller spilleren, når man taler med ham forskellige steder i de mange levels.¹⁰⁷ Det er ingenlunde obligatorisk at gøre det, men det bringer digtet i spil som en del af spillets rum og løsriver de enkelte passager fra deres overordnede, komplekse lyriske helhed. Således bliver de en del af en helt anden – og nok mere kulturelt bred – udtryksform.

I det ovenstående har vi set, hvordan en æstetisk konvergens mellem klassiker og spil kan manifestere sig i spillets fænomenologiske rum ved at omforme litterære repræsentationer af guddommeligt vilje til spilbare levels, hvis arkitektur er præcist bestemt af det litterære forlæg. I det fænomenologiske rum konvergerer Dantes lyrik også kulturelt med nogle af spilkarakterernes dialog. Vi har dog også set, hvordan de to konvergenstyper er fraværende i det narrative rum pga. designernes valg af en historie, der er mere i overensstemmelse med actiongenrens krav end med Dantes tænkning.

2,2: Det objektivistiske Atlantis – ”Atlas Shrugged” og ”Bioshock”

Bioshock, som skal analyseres i det følgende, konvergerer med klassikeren *Atlas Shrugged*, og er et spil, hvor den æstetiske og kulturelle konvergens kommer til udtryk i både det narrative og det fænomenologiske spilrum.

2,2,1: Kort præsentation af ”Atlas Shrugged”

Se Bilag 3 for en mere detaljeret præsentation af værket.

Atlas Shrugged fra 1957 er den russisk-amerikanske forfatterinde Ayn Rands store mesterstykke.¹⁰⁸ Romanen fortæller historien om den standhaftige forretningskvinde Dagny Taggart, som sammen med sin bror driver Taggart Transcontinental, et stort jernbaneselskab, i et fremtidigt USA. USA er her ved at forfalde, idet alle skaberne – industrialisterne, forretningsmændene og kunstnerne – stille og roligt forsvinder fra landet uden nogen spor der kan fortælle, hvor de bliver af.¹⁰⁹

Mens USA's forfald når dertil, hvor staten antager nærmest kommunistisk karakter for at holde landet kørende, finder Dagny ud af, at ingeniøren John Galt står bag skabernes

¹⁰⁶ Dante's *Inferno* (2010).

¹⁰⁷ Dante's *Inferno* (2010); Popper (u.å.).

¹⁰⁸ Hansen (2008), s. 180-182.

¹⁰⁹ Hansen (2008), s. 183.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

forsvinden. Det viser sig, at Galt uden tvang har ”bortført” de store industrialister, kunstnere og forretningsmænd til sin egen private dal i bjergene, kaldet ”Galt’s Gulch”, beskyttet af en slags luftspejling.¹¹⁰ Her er de gået i strejke for at vise verden, hvad der sker, når de skabende folk lader den være. ”*We are on strike against those who believe that one man must exist for the sake of another. (...) We have withdrawn the works of our minds from society. (...) We have ceased burdening the weak with our ambitions and have left them to prosper without us,*” som Galt formulerer det.¹¹¹ Senere i bogen holder Galt en 60 sider lang forsvarstale, hvor han udlægger sine idealer for masserne udenfor dalen.¹¹² Hans grundlæggende standpunkt er dette: ”*(...) man – every man – is an end in himself; he exists for his own sake, and the achievement of his own happiness is his highest moral purpose.*”¹¹³ Til slut tages Galt til fange af den undertrykkende statsmagt, fordi de har brug for hans fornuft til at drive landet ordentligt videre. Det lykkes Dagny og mange andre karakterer at redde ham hjem igen.

Atlas Shrugged er en bog, som til fulde lever op til Skyum-Nielsens væsenskriterier for en klassiker. Endnu mere interessant er det, at den i nyere tid også har bevist, at den stadig kan leve blandt læserne – og dermed opfylder Skyum-Nielsens funktionskriterium for en klassiker.¹¹⁴ Under finanskrisen er salget af bogen steget voldsomt – uden tvivl pga. romanens universalitet i de temaer om økonomi og kapitalisme, som den anslår – og kritikere sammenligner USA's nuværende regerings-situation med skrækscenariet om en regering der styrer vha. reformer og regulativer som hos Rand.¹¹⁵ Dette viser samtidig også den relativisme, som præger forståelsen af klassiker-begrebet, idet en bog, som ”kun” er 53 år gammel kan udråbes til en klassiker (jf. afsnit 1,1,2). Rands bog er dog tidligere blevet beskyldt for at være virkelighedsfjern, fordi den er så tæt bundet op på hendes eget moralske system. Derfor fremstår hendes karakterer ikke helt menneskelige, men snarere som illustrationer af en detaljeret moralsk teori.¹¹⁶ Som svar har Rand selv erklæret, at det hun forsøger at opnå gennem sin litterære produktion er portrættering af et ideelt menneske, der er drevet af et moralsk ideal.¹¹⁷ Dette moralske ideal er hendes egen filosofi, objektivismen, som jeg for forståelsens skyld skal give en meget kortfattet introduktion til nedenfor.

2,2,2: Ayn Rands objektivisme – en indføring

I sin bog om objektivistisk epistemologi skriver Ayn Rand:

*”Man is a being of volitional consciousness, beyond the level of percepts
(...) man has to acquire knowledge by his own effort, which he may
exercise or not, and by a process of reasoning, which he may apply*

¹¹⁰ Rand (1999), s. 704.

¹¹¹ (ibid.), s. 740-741.

¹¹² Se Cox (1986), s. 23; Rand (1999), s. 1009-1069.

¹¹³ Rand (1999), s. 1014.

¹¹⁴ Se Skyum-Nielsen (1995), s. 133.

¹¹⁵ Se Coleman (2009); Moore (2009).

¹¹⁶ Cox (1986), s. 23; Hansen (2008), s. 185; Murdoch (2007).

¹¹⁷ Cox (1986), s. 20; Peikoff (1991), s. xi-xii.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

*correctly or not. (...) He needs a method of cognition, which he himself has to discover; he must discover how to use his rational faculty (...)*¹¹⁸

Ifølge Rand er menneskets højeste attribut altså dets *fornuft*, fordi det er den, der hjælper mennesket med at forme billedet af den objektive virkelighed omkring det. Mennesket er endvidere også i besiddelse af komplet fri vilje; det har et valg om, hvordan det vil bruge sin egen fornuft, og denne brug kan og skal aldrig dikteres den enkelte af andre. Mennesket handler i en virkelighed, der er objektivt givet, og dette afspejler Rands objektivisme ved at operere ud fra fire hierarkisk ordnede niveauer af viden – metafysik, epistemologi, etik og politik – hvor hvert underliggende niveau følger som en funktion af de øvre.¹¹⁹

Ayn Rand lader John Galt udtrykke mange af de følgende pointer om hendes filosofi i hans forsvarstale i *Atlas Shrugged: Øverst* i Rands begrebskæde har vi metafysikken, der knytter sig til tre grundaksiomer. ”*Existence exists*” er det første: Virkeligheden er objektiv, upåagtet de bevidstheder, der måtte begribe den. Heraf følger, at ”*existence is identity*”; at ting er, hvad de er, og intet andet. Endelig kommer vi til aksiomet om, at ”*consciousness is identification*”; at opgaven for enhver bevidsthed er at begribe virkelighedens objektivitet.¹²⁰ Dette fører os over i Rands epistemologi, som betoner menneskets fornuft og ret til fri vilje/valg som grundlaget for tilegnelse af viden. Heri ligger også menneskets moralske værdisæt, som den enkelte retter sig efter, når han skal foretage de mange fornuftsbetonede valg, der definerer menneskets natur.¹²¹ Herfra går vi over til etikken, der betoner at mennesket selv skal finde ud af, hvilke værdier der vil gavne hans eksistens, i overensstemmelse med de tre hoved-dyder, som mennesket bør have ifølge Rand: *Fornuft*, at leve med *produktiv skabelse*, samt *selvværd*. Man kan ikke stole på religion for etisk retvisning; det er for de ukritiske og dem der ikke stiller spørgsmål.¹²² Endelig kan man til sidst tale om politik, som hos Rand defineres som etikken anvendt på samfundsspørgsmål. Rand forsvarer her kapitalismen som den eneste rigtige samfundsform, der kan rumme alle objektivismens dyder og varetage individets fuldstændige frihed fra staten.¹²³

Det skal bemærkes, at Ayn Rand fødtes i Rusland og voksede op under den bolsjevikiske revolution. Hun har derved oplevet kommunismen og socialismens kollektivismen på nært hold.¹²⁴ Dette kan forklare hendes filosofis stærke betoning af individualismen og en begrænset statsmagt. Men hvordan kan den konvergere med et spil?

2,2,3: Kort præsentation af ”Bioshock”

Se Bilag 4 for en mere detaljeret præsentation.

Spillet *Bioshock* er i sin genre et førstepersons-skydespil, hvor man ser handlingen fra hovedpersonens øjne. Til sin hjælp har man, udover traditionelle våben, også genetiske

¹¹⁸ Rand (1990), s. 78. (Fremhævnningen er Rands).

¹¹⁹ Hansen (2008), s. 186.

¹²⁰ Hansen (2008), s. 187; Rand (1990), s. 3-4; Rand (1999), s. 1015-1016.

¹²¹ Hansen (2008), s. 188-189; Rand (1990), s. 33; Rand (1999), s. 1013.

¹²² Hansen (2008), s. 186 og 189; Rand (1999), s. 1018.

¹²³ Hansen (2008), s. 194 og 196.

¹²⁴ (ibid.), s. 179.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

modifikationer kaldet ”plasmids”. Disse giver bæreren bestemte egenskaber, såsom f.eks. at skyde ild, is eller elektricitet ud ad hånden som våben, bruge telekinese (manipulation af objekter ved tankens kraft), usynlighed mv. Plasmids koster dog ressourcer at skaffe, i form af det genetiske råstof ADAM, som laves af genmanipulerede små piger, ”Little Sisters”, der strejfer om i spillets levels beskyttet af stærke vogtere i dykkerdragter, ”Big Daddies”. Når man har nedlagt en Big Daddy, skal man som spiller foretage et valg: Vil man udtage al den ADAM, som en Little Sister bærer – og derved dræbe hende i processen – eller vil man kun dræne en smule ADAM, men til gengæld redde pigens fra sin grumme skæbne?¹²⁵

Udenom dette gameplay står en omfangsrig og detaljeret historie, som skal skitseres her. Spillet tager sin begyndelse i 1960, hvor hovedpersonen Jack styrter ned i Atlanterhavet med et fly. Han finder vha. et efterladt transportsystem vej til Rapture, en undersøisk by bygget i 1940’erne af industrimagnaten og entreprenøren Andrew Ryan. Andrew Ryan byggede byen, fordi han var træt af ”parasitterne”; de folk og regeringer på overfladen, der – ifølge Ryan – uretmæssigt lukrerer på de ting, som skabende folk (industrialister, kunstnere mv.) selv har fremstillet. Til byen drager samfundets bedste kreative og intellektuelle for at leve i komplet frihed for regeringer og censur, der ellers hæmmer deres individuelle udfoldelse. Det holder dog ikke længe, idet klasseforskellen hurtigt vokser mellem eliten og underklassen – ikke mindst takket være de genetiske modifikationer/plasmids, som introduceres på det frie marked af industrimanden og gangsteren Frank Fontaine samt videnskabskvinden Brigid Tenenbaum. Klasseskellet leder Rapture til et genetisk våbenkapløb, hvor Fontaine kæmper mod Ryan i en indædt borgerkrig. Fontaine dør i en ildkamp, men Rapture er nu uigenkaldeligt i forfald.¹²⁶

Da Jack, dirigeret af den fremmede Atlas, efter mange forviklinger finder frem til Andrew Ryan, der besidder den eneste nøgle ud ad Rapture, afslører Ryan en forstyrrende sandhed: Jack er Ryans uægte søn, som fra fødslen to år før spillets begyndelse er blevet solgt til andre kræfter i Rapture, gjort kunstigt ældre og indkodet med kontrolsætningen ”would you kindly?” i sit hoved. Dette bevirker, at den der ytrer sætningen, kan få Jack til at gøre, hvad han bliver bedt om – og man indser, at Atlas netop har brugt denne sætning mange gange, når han har givet en råd over radioen. Alle de minder om familie, livet på overfladen mv. som Jack har, er falske billeder som ad neurologisk vej er blevet plantet i hans hoved. Ryan bruger kontrolsætningen til at få Jack til at dræbe sig på sine egne betingelser, hvorefter Atlas afslører sig som Frank Fontaine. Fontaine iscenesatte sin egen død og skabte Jack for at have et alternativ mod Ryan i borgerkrigen. Dr. Tenenbaum, som skabte de mange Little Sisters, kommer Jack til hjælp ved at bryde Fontaines mentale kontrol over ham, hvorefter Jack – nu et frit menneske – tager kampen op mod Fontaine og vinder.¹²⁷

2,2,4: Konvergens mellem ”Atlas Shrugged” og ”Bioshock”

Jeg vil hævde, at den æstetiske og den kulturelle konvergens mellem *Atlas Shrugged* og *Bioshock* finder sted i såvel det narrative som det fænomenologiske spilrum.

¹²⁵ Se Bray (2007); Gaudiosi (2007); Hodges (2007); Tavinor (2009b), s. 91-92; Weise (2008), s. 152.

¹²⁶ Evans (2009), s. 7-8; Weise (2008), s. 151.

¹²⁷ Se Evans (2009), s. 8; Hourigan (2009), s. 21; Tavinor (2009b), s. 103-104.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Hele det narrative rums præmis med Andrew Ryan og Rapture er en æstetisk og kulturel konvergens mellem spilmediets narrativitet og Rands litterære og filosofiske betragtninger i *Atlas Shrugged*: For det første sker der en *kulturel* konvergens mellem bogen og det narrative rum, idet Rapture er 2K Games’ kreative hovedmand Ken Levines ide om Ayn Rands ”Galt’s Gulch” udført i praksis.¹²⁸ Med *Bioshock* vil Levine vise, at den konstante og ubrydelige moral, som Rand indpoder i sine karakterer (jf. afsnit 2,2,1) ikke kan være til stede, når man har med rigtige mennesker at gøre. ”*Real people aren’t perfect. (...) Real people carry out ideologies. So even the best of intentions gets screwed up*”, som Levine udtrykker det.¹²⁹ Derved bliver Rands vidtløftige filosofiske roman altså udsat for en kritik i spilform; et glimrende eksempel på en konvergens mellem den smalle og brede kultur.¹³⁰

For det andet sker der her en *æstetisk* konvergens, idet karakterernes ideologiske standpunkter, som hos Rand udtrykkes ved et litterært formsprog, udbredes i *Bioshock* ved spillerens interaktion med det narrative rum. Det er repræsenteret ved forskellige båndoptagelser fra Raptures befolkning, som man kan finde spredt omkring i Rapture.¹³¹ F.eks. lader Rand John Galt udtrykke følgende standpunkt i sin forsvarstale i *Atlas Shrugged*: ”*Reality demands of man that he act for his own rational interest; your gun demands of him that he act against it.*”¹³² ”Pistolen” er en metafor for den tvang, som regulativer og love ifølge Rand pålægger det skabende individ.

Det er selvfølgelig op til spillerens udforskning af det narrative rum, hvor meget af historien i et spil vi får fortalt.¹³³ Dette er i *Bioshock* helt afhængigt af, hvor mange båndoptagelser, som spilleren finder. Vi kan dog finde et meget lignende synspunkt hos Andrew Ryan i båndoptagelsen med titlen *The Great Chain*:

*”I believe in no God, no invisible man in the sky. But there is something more powerful than each of us, a combination of our efforts, a Great Chain of industry that unites us. But it is only when we struggle in our own interest that the chain pulls society in the right direction. The chain is too powerful and too mysterious for any government to guide. Any man who tells you different either has his hand in your pocket, or a pistol to your neck.”*¹³⁴

Som en sand objektivist fornægter Ryan her religion og hylder individets produktivitet. Men bemærk, at vi sagtens som spillere kunne være foruden denne oplysning, hvis vi havde overset eller undgået at tage båndoptagelsen med. Det er altså i høj grad spillernes udforskning, der bestemmer historiens detaljer, men det åbner dog op for Rands litterære filosofi, som her er æstetisk konvergeret med spilmediets handlingsbetonede narrative rum.

Rand og Ryan deler i det hele taget mange overbevisninger, bl.a. deres brug af ordet ”parasitter” som betegnelse for dem, som ikke selv har nogen ambition om at skabe, men

¹²⁸ Bray (2007).

¹²⁹ Murdoch (2007). (Se også Tavinor (2009b), s. 104.)

¹³⁰ Bray (2007); Evans (2009), s. 7; Hourigan (2009), s. 22; Tavinor (2009b), s. 91.

¹³¹ Schmeink (2009).

¹³² Rand (1999), s. 1023.

¹³³ Se Walther (2005), s. 112-113.

¹³⁴ *Bioshock* (2008).

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

blot bruger de produkter, som rationelle menneskers produktivitet har frembragt.¹³⁵ Et andet centralt tema i både bogen og spillet er *valg*. Ifølge Ayn Rand er nødvendigheden af at vælge et af de kendetegn, som definerer et menneske (jf. afsnit 2,2,2). Man vælger selv, hvordan man vil skabe verdenen og sit moralske grundlag, og hvis man fraskriver sig retten til frit valg, fraskriver man sig også sin status af menneske, mener Rand.¹³⁶

Dette tema konvergerer *æstetisk* med det narrative såvel som det fænomenologiske spilrum i *Bioshock*. I det narrative rum ser vi det bl.a. i fortællingens grundpræmis: Ved at bygge Rapture *valgte* Andrew Ryan at ”gøre det umulige”, som han selv siger. Ydermere er Ryans motto: ”*A man chooses, a slave obeys.*”¹³⁷ Det paradoksale i denne sammenhæng er blot, at Jack/spilleren netop ikke har dette frie valg, hvad narrativiteten angår. Alle de steder, man er blevet sendt hen i Rapture, er steder man er blevet sendt hen på opfordring af Atlas/Fontaine, der venligt har spurgt: ”Would you kindly...?”, før vejen derhen åbnes. Dette var netop den frase, der aktiverede Jacks indbyggede mentale kontrol, og dermed berøves han sit frie valg. Konvergens mellem Rands filosofi og spillets narrativitet demonstreres også glimrende, når man konfronterer Ryan i hans kontor. Her bruger Ryan kontrol-frasen til at demonstrere Jacks egen handlingslammelse, når frasen bruges mod ham. Her træder spillets eneste cut-scene (film i spillet) i kraft. Det har netop været en anke mod cut-scenes, at de fratager spilleren hans mulighed for at handle, men her bruges dette som en narrativ pointe.¹³⁸ Som spiller har man netop ingen fri vilje i dette øjeblik, men er som en slave tvunget til at gøre hvad Ryan beder en om, inklusiv at dræbe ham (og ifølge både Ayn Rand og Andrew Ryan mister man derfor her sin status af menneske).

I det fænomenologiske spilrum konvergerer Rands teori om frit valg *æstetisk* med det valg, man som spiller skal foretage ang. drabet på eller redningen af en Little Sister. Redder man dem alle, får man mindre ADAM til køb af plasmids mv., men spillet ender lykkeligt for alle parter, både Jack og de nu menneskelige Little Sisters.¹³⁹ Dræber man dem alle, får man mere ADAM, men spillet toner ud på en ulykkelig slutning, hvor en atomubåd erobres af Raptures muterede befolkning.¹⁴⁰ Levines kritik af objektivismen manifesterer sig også her i en *kulturel* konvergens mellem bogen og spillet i det fænomenologiske spilrum, hvor den strengt objektivistiske tilgang til situationen – at dræbe Little Sisters for egen vindings skyld – altså resulterer i en ulykkelig slutning.¹⁴¹

Vi har ovenfor set eksempler på, hvordan den æstetiske og kulturelle konvergens mellem klassiker og spil både kan manifestere sig i et spils narrative og fænomenologiske rum. I det narrative rum omformes Rands litterære og filosofiske idealer til konkrete situationer, personer og narrative fragmenter (båndoptagelserne) i *Bioshock*, som det er op til spilleren at undersøge og narrativisere med sin egen handling og interaktion. I det fænomenologiske rum fremstilles Rands epistemologiske standpunkt om menneskets frie valg som et konkret valg mht. Little Sisters, som spilleren skal træffe for at komme videre. Konvergens sker med så

¹³⁵ *Bioshock* (2008) (bl.a. båndoptagelsen ”*Impossible Anywhere Else*”); Peikoff (1991), s. x; Rand (1999), s. 1014.

¹³⁶ Rand (1999), s. 791 og 1013.

¹³⁷ Hourigan (2009), s. 21; Tavinor (2009b), s. 91.

¹³⁸ Tavinor (2009b), s. 103.

¹³⁹ Schmeink (2009; Tavinor (2009b), s. 105.

¹⁴⁰ Schemink (2009).

¹⁴¹ Schmeink (2009); Tavinor (2009b), s. 104-105.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

høj en grad af akkuratelse som muligt i forhold til *Atlas Shrugged*, for netop at udstille en kritik af objektivismen og Rands ubrydelige moral.

Med disse former for hhv. æstetisk og kulturel konvergens mellem bøger og spil klarlagt, skal vi i sidste kapitel se på, hvordan disse former for konvergens kan bruges i en biblioteksmæssig sammenhæng.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Kapitel 3: Konvergens på bibliotekerne? – Forslag til brug af mediekonvergens i det bibliotekariske arbejde

I det følgende vil jeg relatere mine betragtninger om den nye dannelse fra Kapitel 1 og de forskellige typer af konvergens i Kapitel 2 til det moderne folkebiblioteks virke, både med henblik på folkebibliotekets situation i en dannelsesmæssig og kulturpolitisk kontekst, samt hvordan konvergens mellem spil og klassikere kunne tænkes brugt i bibliotekernes kulturelle arbejde.

3,1: Bibliotekerne og dannelsen i medielandskabet og kulturpolitikken

Folkebibliotekerne befinder sig nu i en situation med mediemæssig pluralisme og en udvikling hen imod både en funktion som kulturarena og etableret oplysningsinstitution.¹⁴² Denne udvikling kan tilskrives det postmoderne samfunds medieopblomstring og grundlæggende ideologiske relativisme (jf. afsnit 1,3,1) såvel som udviklingen indenfor selve biblioteksvæsenet fra 1960’erne og frem. I 60’erne var biblioteket drevet af en eneste gyldig forestilling om oplysning. ”Der var ét medium, nemlig bogen, og ét kvalitetsbegreb, hvor kvalitet blev betragtet som noget universelt, der kom til udtryk i det enkelte værk.”¹⁴³ I midten af 60’erne startede en sammenslutning af yngre bibliotekarer imidlertid et ”oprør” i tidsskriftet *Biblioteksdebat*, hvor de slog til lyd for mere frihed til populærkulturen og mere brugerorienteret formidling på landets folkebiblioteker. Herved skred bibliotekernes førhen så faste oplysningsgrundlag ud, og svaret på, hvad et folkebibliotek var, blev meget flersidet. Bibliotekerne begyndte her at varetage andre funktioner som f.eks. kulturelt fristed, forsamlingssted, visningsrum for de populærkulturelle medier mv.¹⁴⁴

Dette skred manifesterer sig også rent kulturpolitisk i biblioteksvæsenet. Man kan med kulturforskeren Dorte Skot-Hansens definitioner sige, at folkebibliotekerne i dag befinder sig mellem en *instrumentel* og en *ekspressiv* logik i kulturpolitikken.¹⁴⁵ Den instrumentelle logik betragter kulturelle tiltag og aktiviteter som et middel til at opnå et andet formål. F.eks. betragtedes bibliotekernes oplysnings-funktion som vejen til at gøre borgerne dannede og i stand til at indgå i et demokrati.¹⁴⁶ I modsætning hertil står den ekspressive logik, som betoner kulturens umiddelbare værdi i sig selv som æstetisk oplevelse; altså ikke nødvendigvis som led i en større proces. Grundet sin natur er dette ikke noget, som kan defineres ad kanon-inspirerede veje; det skal snarere komme til udtryk via sin mangfoldighed. I biblioteksmæssigt regi betyder det, at kunsten og kulturen skal formidles gennem mange forskellige æstetiske udtryk – med andre ord, gennem forskellige medier.¹⁴⁷

Som resultat af de kulturpolitiske betragtninger stiller diversiteten i medieudbuddet igen nye krav til folkebibliotekets oplysende funktion, for hvordan skal man oplyse i traditionel forstand, nu hvor bogen ikke er det eneste valide medie? Populærkulturens og

¹⁴² Andersen (2010); Jochumsen & Rasmussen (2006), s. 18.

¹⁴³ Jochumsen & Rasmussen (2006), s. 18.

¹⁴⁴ (ibid.), s. 18.

¹⁴⁵ Skot-Hansen (2006), s. 38.

¹⁴⁶ (ibid.), s. 34.

¹⁴⁷ (ibid.), s. 34 og 36.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

oplevelsesmediernes store indtog på bibliotekerne i 1980'erne gjorde ikke dannelses-situationen lettere. Der blev plæderet for en ligestilling af de forskellige nye medier (således at nogle medier ikke betragtedes som havende mere kvalitet end andre), og de nye medietyper blev alle tilskrevet et iboende dannelsespotentiale, som manifesterer sig i publikums brug af mediet.¹⁴⁸ Denne relativisme mht. dannelsesbegrebet og oplysningsfunktionen svarer godt til det nye dannelsesbegreb, som jeg har skitseret i afsnit 1,4,2: I dag handler dannelse om at trække paralleller mellem de gamle og de nye medier, som udgør vores flermediale kultur, samt at lære fremtidens generationer sammenhørigheden mellem de to medietyper.

En sådan dannelsesmæssig dualisme markerer sig naturligvis også i biblioteksmæssigt øjemed. I en rapport for Århus Kommunes Biblioteker argumenterer Kirsten Drotner og hendes medforfattere for begrebet ”digital dannelse” som en ny betegnelse for vor tids dannelsesbegreb: ”Det omfatter både oplysning og oplevelse, både rationelle og emotionelle læringskomponenter, og ”gamle” såvel som ”nye” medier, dvs. trykte og audiovisuelle såvel som digitale udtryk.”¹⁴⁹ Tidligere tiders bibliotekariske formidling af en universelt udlagt enheds- og oplysningskultur er endegyldigt forbi. Forfatterne præsenterer i rapporten en række konkrete anbefalinger til håndteringen af den digitale dannelse på bibliotekerne. Her hedder det bl.a. ”Udnyt synergien mellem forskellige materialer (...)” ”Tag afsæt i genrer og temaer. Vis sammenhænge mellem forskellige materialer ved at præsentere dem sammen.”¹⁵⁰ Det er netop her, at den æstetiske og kulturelle konvergens mellem klassikere og spil, som påvist i Kapitel 2, kan finde sin berettigelse som relevant formidlingstiltag. Går man efter definitionen af digital dannelse i det ovenstående, vil man se, at de konvergerende bøger og spil passer godt med det nye dannelsesbegreb. Jeg vil mene, at integrationen af konvergerende medier i formidlingen er yderst vigtig for folkebibliotekerne i fremtiden.

Nedenfor skal gives et par forslag til, hvordan det kan gøres.

3,2: Klassikere, spil og konvergens på folkebiblioteket – forslag til en praksis

Hans Hertel bemærker i en artikel i Politiken, at folkebibliotekernes bogbestand er faldet alarmerende over de senere år, hvilket også er gået ud over klassikerne.¹⁵¹ Han gør samtidig opmærksom på, at det er en ganske vigtig opgave at få formidlet klassikerne på trods af materiale-knaphed.¹⁵² Nutidens nye mediebillede og kulturelle pluralisme kan muligvis få denne proces til at fremstå som noget nær umulig. Jeg mener, at den kan løses med de rette formidlingsmæssige greb.

Et af disse kunne være at tage et skridt hen imod et nyt formidlingsbegreb end det, der traditionelt har præget folkebibliotekerne. Ifølge Kirsten Drotner kan det gamle formidlingsbegreb karakteriseres som et *afsenderperspektiv*, hvor kulturinstitutionen (her biblioteket) har fokus på sig selv som en erklæret kulturinstitution. De objekter den formidles er derved prædefinerede som noget, der utvivlsomt har relevans for publikum. Formidlingen

¹⁴⁸ Graulund (2006), s. 64-65.

¹⁴⁹ Drotner, Jørgensen & Nyboe (2006), s. 67.

¹⁵⁰ Begge citater: Drotner, Jørgensen & Nyboe (2006), s. 71.

¹⁵¹ Hertel (2010), s. 3.

¹⁵² (ibid.), s. 3.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

er meget sober og baseret på publikums normative forståelser af de kulturobjekter, der snakkes om.¹⁵³ Med nutidens mediebillede *in mente* er det dog svært at være så entydig, så i stedet skulle bibliotekerne måske gå over til, hvad Drotner kalder et fokus på *budskabsperspektivet*. Dette betoner langt mere selve formidlingens objekter som det centrale for formidlingen, samt de processer der fører til, at publikum uddrager noget væsentligt fra de formidlede objekter.¹⁵⁴ Selvom Drotner applicerer disse formidlingsformer på børnekultur, vil jeg hævde at definitionerne er universelle nok til at bruges i denne sammenhæng.

På denne baggrund kunne man forestille sig, i tråd med bibliotekernes håndtering af den digitale dannelse (jf. ovenfor), at nogle folkebiblioteker f.eks. iværksatte en pendant til læsekredsene: En slags *Gaming- & læseklubber*, eller hvordan hybriden nu end ville blive navngivet. Formålet skulle her være at samle interesserede brugere af biblioteket, som holdt af at spille spil og læse bøger. Det ville her være en fordel, hvis man både fik fat i brugere, der prioriterede den ene af de to interesser, samt brugere der satte begge ting lige højt. Et sådant grundlag ville give grobund for en god synergi mellem f.eks. hardcore-litteraterne og hardcore-spillerne, hvor de mere ”jævne” forbrugere af begge medier ville kunne virke som en slags ”mæglere” i debatten. Under vejledning af en bibliotekar udvælges så spil og litterære klassikere, der står i et konvergerende forhold til hinanden – f.eks. de spil og værker, som jeg har analyseret i Kapitel 2. Ideen er så at starte en debat brugerne imellem, efter at de har fået tid til hhv. at læse klassikeren og spille spillet (ganske som i en traditionel læsekreds). Debatten om og den praktiske erfaring med bogen og spillet kan for det første bidrage til brugernes kulturelle aktivitet, samt opfylde den digitale dannelses krav om illustration af samhørigheden mellem gamle og nye medier. For det andet kan de fremhæve potentialet i de to medietyper for en kulturelt betinget debat og erkendelse.

Man skal imidlertid holde sig et par ting for øje, før man som formidler iværksætter disse tiltag: For det første er det ikke sikkert, at den trend, der er med de konvergerende spil i disse år, fortsætter videre ud i fremtiden. For det andet skal man også have en vis indsigt i de medier, som man formidler, for at kunne genkende de titler, der rent substantielt vil kunne holde til en sådan behandling. Langtfra alle spil prioriterer dybden og det mærkbart refleksive i deres historier eller verdener – for slet ikke at tale om litterære/kunstneriske ambitioner. Ligeledes behøver man nok ikke at skue til Antikken efter de store klassikere – man kan ligeså godt nøjes med at kigge mod starten af 1900-tallet pga. den vide forståelse af klassiker-begrebet i vore dage (jf. afsnit 1,1,2).

¹⁵³ Drotner (2006), s. 11.

¹⁵⁴ (ibid.), s. 10 og 11.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Konklusion & perspektivering

Som udgangspunkt er litterære klassikere og computerspil to forskellige medier med hver deres distinkte kendetegn. Bøgerne er medier, som ved deres formalistiske træk og lineære fremstilling af en fortælling er kendetegnet ved en fast og urokkelig plads i det etablerede kunsthierarki, hvor visse bøger opnår så høj anerkendelse og status for deres komposition og universalitet, at de bliver udråbt til klassikere. Computerspil er derimod karakteriserede ved deres interaktive natur og påvirkelighed fra spillerens side. Det er i høj grad spillerens handlinger, der skaber historien i et computerspil og som former det gameplay, der ligger til grund for spillerens overvindning af spillets forhindringer. Nogle spil revolutionerer dog denne grundformel så meget eller på så kunstnerisk vis, at de hyldes som nyklassikere af anmelderne og ses som et forsøg på at løfte spilmediet ind i kunstens hierarki.

Der findes derved også spil, hvor kendetegnene fra bøgerne og spillene smelter sammen. Konvergens-begrebet gør det muligt at forklare sammensmeltningen af nogle af disse kendetegn i de nye spil, ud fra hhv. en æstetisk og kulturel opfattelse af konvergens. Her forstås en æstetisk konvergens som en sammensmeltning af bøgernes og spillenes udtryksformer og stilarter, mens en kulturel konvergens er en sammensmeltning af høj og lav kultur, på tværs af kulturelle skel. Disse to arter af konvergens kan i spilmæssigt øjemed både udspille sig i spillets narrative (fortællemæssige) og fænomenologiske (konkrete) rum; altså som en direkte narrativ tematisering af det litterære værk, men også som referencer til værket gennem de levels, valg mv., man som spiller skal overkomme.

Det ses f.eks. i *Dante's Inferno*, hvor en æstetisk konvergens mellem *Den Guddommelige Komædie* og spillet udtrykkes i spillets fænomenologiske rum ved at omforme litterære repræsentationer af guddommelig vilje til spilbare levels, hvis arkitektur er præcist bestemt af det litterære forlæg. Eller i *Bioshock*, hvor en kulturel konvergens mellem *Atlas Shrugged* og spillet resulterer i en kritik i spilform af Ayn Rands filosofiske grundlag, som herved bliver fjernes fra sin vidtløftige litterære status.

De konvergerende medier skriver sig ind i et nyt dannelsesbegreb, der kan karakteriseres som ”digital dannelse”. Frem for kanon-baseret, enhedskulturel dannelse, som det kendes fra renæssancen og Oplysningstiden, handler det nu om at trække paralleller mellem og opnå færdigheder med både de gamle og nye medier. Dannelsesmæssigt ligger konvergerende spil i området mellem den klassiske dannelse med sin betoning af enhedskulturen og bogen som eneste valide medie, samt den nye digitale dannelse, hvor flermedialiteten og evnen til at navigere i den betones.

De konvergerende mediers plads i den digitale dannelse gør dem til en oplagt formidlingsmulighed for folkebibliotekerne, som nu mere og mere påvirkes af mediebildet og den kulturelle pluralisme. Med funktioner som både kulturarenaer og oplysningsinstitutioner vil det være oplagt for bibliotekerne at sætte de konvergerende klassikere og spil til afprøvning og debat blandt brugerne, ligesom i læsekredsene. Det vil styrke bibliotekernes formidlingsindsats mht. de nye medier, så længe at de ansvarlige bibliotekarere holder sig spil- og bogverdenens udvikling og kvalitetskriterier for øje.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Litteraturliste

Bøger:

Faglitteratur:

Andersen, Axel (1993): Oldtiden. I: Nan Dahlkild, Erland Munch-Petersen & Anders Ørom (red.): *Kultur- og idehistorie: En essaysamling til BDI-uddannelsen, bind 1* (s. 13-54). Kompendium. København: Danmarks Biblioteksskole.

Baudrillard, Jean (1994): *Simulacra & simulation*. Michigan: University of Michigan Press.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999): *Remediation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Brier, Søren (1993): Naturvidenskabens fødsel som autonomt videnssystem. I: Nan Dahlkild, Erland Munch-Petersen & Anders Ørom (red.): *Kultur- og idehistorie: En essaysamling til BDI-uddannelsen, bind 1* (s. 107-125). Kompendium. København: Danmarks Biblioteksskole.

Bø-Rygg, Arnfinn (1985): Institusjonen kunst. I: Arnfinn Bø-Rygg & Hild Sørby (red.): *Kunst- og kulturformidling* (s. 11-26). [Oslo]: Universitetsforlaget A/S.

Drotner, Kirsten (2006): Formidlingens kunst – formidlingsformer og børnekultur. I: *Når børn møder kultur: En antologi om formidling i børnehøjde* (s. 8-15). København: Børnekulturens Netværk.

Drotner, Kirsten; Jørgensen, Heidi & Nyboe, Lotte (2006): *Børnebiblioteket som læringsrum – kultur, kommunikation og transformation*. Syddansk Universitet: Center for Børne- og Ungdomsmedier.

Emerek, Leif (1993): Oplysningstiden. I: Nan Dahlkild, Erland Munch-Petersen & Anders Ørom (red.): *Kultur- og idehistorie: En essaysamling til BDI-uddannelsen, bind 1* (s. 129-152). Kompendium. København: Danmarks Biblioteksskole.

Finnemann, Niels Ole (2009a): Mediekonvergens. I: Søren Kolstrup, Gunhild Agger, Per Jauert & Kim Schrøder (red.): *Medie- og kommunikationsleksikon* (s. 325). [København]: Sanfundslitteratur.

Finnemann, Niels Ole (2009b): Remediering. I: Søren Kolstrup, Gunhild Agger, Per Jauert & Kim Schrøder (red.): *Medie- og kommunikationsleksikon* (s. 465-466). [København]: Sanfundslitteratur.

Graulund, Jan (2006): Folkebiblioteket – et rum for dannelse? I: Leif Emerek, Casper Hvenegaard Rasmussen & Dorte Skot-Hansen (red.): *Folkebiblioteket som forvandringsrum: Perspektiver på folkebiblioteket i kultur- og medielandskabet* (s. 55-71). Danmarks Biblioteksforening og Danmarks Biblioteksskole.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Hansen, Per Henrik D. (2008): Ayn Rand – den konsekvente fornuft. I: *13 frihedstænkere* (s. 177-201). København: Forlaget Center for Politiske Studier.

Hertel, Hans (red.) (1985): *Verdens litteraturhistorie*. [København]: Gyldendal.

Himmelstrup, Kristian (2004): Kulturbegrebet. I: *Kulturens former og institutioner: Grundbog I kulturformidling* (s. 16-30). [København]: Hans Reitzels Forlag.

Jenkins, Henry (2006): *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press. (Lokaliseret d. 18. marts 2010 på <http://www.google.com/books?id=RIRVNikT06YC&printsec=frontcover&dq=%22convergence+culture%22&lr=&hl=da&cd=1#v=onepage&q&f=false>)

Jensen, Klaus Bruhn (2003): Det danske mediemiljø omkring årtusindskiftet. I: Klaus Bruhn Jensen (red.): *Dansk mediehistorie, bind 4. 1996-2003* (s. 11-27). [København]: Samfundslitteratur.

Jochumsen, Henrik & Rasmussen, Casper Hvenegaard (2006): Oplysning i senmoderniteten. I: Leif Emerek, Casper Hvenegaard Rasmussen & Dorte Skot-Hansen (red.): *Folkebiblioteket som forvandringsrum: Perspektiver på folkebiblioteket i kultur- og medielandskabet* (s. 13-24). Danmarks Biblioteksforening og Danmarks Biblioteksskole.

Juncker, Beth (2008): Børn & kultur – mellem gamle begreber og nye forestillinger. I: Mogens Sørensen (red.): *Dansk, kultur og kommunikation* (s. 201-228). København: Akademisk Forlag.

Klem, Lone (1982): *Eksistens og form*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag A/S.

Konzack, Lars (2005): Syvlagsmodellen. Analysestrategi til computerspilskritik. I: Bo Kampmann Walther & Carsten Jessen (red.): *Spilletts verden* (s. 45-58). København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.

Madsen, Monica C. (2007): Nye strategier til at danne børn i det nye medielandskab. I: Anna Enemark & Vibeke Cranfield (red.): *Bogen i et nyt medielandskab* (s. 46-51). København: Biblioteksstyrelsen.

Meyer, Ole (2009a): Oversætterens forord. I: *Dantes Guddommelige Komædie* (5. udg., s. 29-39). [København]: Multivers.

Meyer, Ole (2009b): Dante og hans tid. I: *Dantes Guddommelige Komædie* (5. udg., s. 462-470). [København]: Multivers.

Michaëlis, Bo Tao (2005): *Verdenslitteraturens store forfærere*. København: JP/Politikens Forlagshus A/S.

Pedersen, Poul Pøder (1996): En postmoderne nutid? I: *Klassisk og moderne samfundsteori* (s. 458-478). [København]: Hans Reitzels Forlag.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Peikoff, Leonard (1991): Introduction to the 35th anniversary edition. I: Ayn Rand: *Atlas shrugged* (s. ix-xv). New York: Plume.

Rand, Ayn (1990): *Introduction to objectivist epistemology*. (2. udg.) New York: Meridian.

Sandvik, Kjetil (2009a): Computerspil. I: Søren Kolstrup, Gunhild Agger, Per Jauert & Kim Schrøder (red.): *Medie- og kommunikationsleksikon* (s. 81-82). [København]: Sanfundslitteratur.

Sandvik, Kjetil (2009b): Computerspilteori. I: Søren Kolstrup, Gunhild Agger, Per Jauert & Kim Schrøder (red.): *Medie- og kommunikationsleksikon* (s. 83-84). [København]: Sanfundslitteratur.

Skot-Hansen, Dorte (2006): Biblioteket i kulturpolitikken – mellem instrumentel og ekspressiv logik. I: Leif Emerek, Casper Hvenegaard Rasmussen & Dorte Skot-Hansen (red.): *Folkebiblioteket som forvandringsrum: Perspektiver på folkebiblioteket i kultur- og medielandskabet* (s. 25-39). Danmarks Biblioteksforening og Danmarks Biblioteksskole.

Skyum-Nielsen, Erik (1995): De universelle: Om klassikernes stadige genkomst. I: Erland Munch-Petersen (red.): *Litteratursociologi* (2. udg., s. 125-135). DBC.

Skyum-Nielsen, Erik (1997): *Den oversatte klassiker: Tre essays om litterær traditionsformidling*. København: Museum Tusulanums Forlag.

Tavinor, Grant (2009a): *The art of videogames*. West Sussex: Wiley-Blackwell. (Lokaliseret d. 4. februar 2010 på

<http://www.google.com/books?id=LM3hnwGb8xUC&printsec=frontcover&dq=%22the+art+of+videogames%22&lr=&hl=da&cd=1#v=onepage&q&f=false>)

Thorhauge, Jens (1993): Renæssancens gennembrud i Italien. I: Nan Dahlkild, Erland Munch-Petersen & Anders Ørom (red.): *Kultur- og idehistorie: En essaysamling til BDI-uddannelsen, bind 1* (s. 89-106). Kompendium. København: Danmarks Biblioteksskole.

Walther, Bo Kampmann (2003): *Laterna magica. På sporet af en digital æstetik*. Odense: Syddansk Universitetsforlag.

Walther, Bo Kampmann (2005): *Konvergens og nye medier*. Århus: Academica.

Skønlitteratur:

Dantes guddommelige komedie (2009). (5. udg.) På danske vers af Ole Meyer. [København]: Multivers.

Rand, Ayn (1999): *Atlas shrugged*. New York: Plume.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Spil:

Bioshock (2008): Udviklet af Irrational Games. Udgivet af 2K Games. Playstation 3.

Dante's Inferno (2010): Udviklet af Visceral Games. Udgivet af Electronic Arts. Playstation 3.

Artikler:

Tidsskriftsartikler:

Emerek, Leif (1990): Kvalitet i 90'ernes materialevalg. *Biblioteksarbejde*, nr. 31, s. 5-27.

Larsen, Steffen (2010): Et spil er et spil! *Børn og bøger*, 63(1), s. 19-21.

Secher, Claus (2004): Litterær kvalitet, den litterære institution og den litterære kanon. *Biblioteksarbejde*, nr. 67/68, s. 45-56.

Avisartikler:

Andersen, Carsten (2010): Biblioteket skal være kulturarena. *Politiken, Kultur* (2. sektion). Torsdag d. 25. marts 2010, s. 3.

Hertel, Hans (2009): Rødder, vinger og arabiske nætter. *Politiken, Bøger* (4. sektion). Lørdag d. 7. november 2009, s. 44-45.

Hertel, Hans (2010): Hvad har klassikerne gjort? *Politiken, Bøger* (4. sektion). Lørdag d. 20. februar 2010, s. 2-3.

Vigild, Thomas (2010a): Herodes og Salome spiller op. *Politiken, Kultur* (2. sektion). Onsdag d. 6. januar 2010, s. 5.

Vigild, Thomas (2010b): Film noir som film moi. *Politiken, Kultur* (2. sektion). Tirsdag d. 2. marts 2010, s. 5.

Internet-dokumenter:

Internetsider:

Bray, Hiawatha (2007): *Bioshock lets users take on fanaticism through fantasy*. Lokaliseret d. 10. marts 2010 på

http://www.boston.com/ae/games/articles/2007/08/27/bioshock_lets_users_take_on_fanaticism_through_fantasy/

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Coleman, Mark (2009): *Ayn Rand's Atlas Shrugged climbs up charts during recession*. Lokaliseret d. 6. april 2010 på <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/4965345/Ayn-Rands-Atlas-Shrugged-climbs-up-charts-during-recession.html>

Dante's Inferno (video game) (2010). Lokaliseret d. 19. april 2010 på [http://en.wikipedia.org/wiki/Dante%27s_Inferno_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Dante%27s_Inferno_(video_game))

From hot sauce to X-box, Dante still rocks (2010). Lokaliseret d. 9. april 2010 på <http://www.bowdoin.edu/news/archives/1academicnews/007064.shtml>

Gaudiosi, John (2007): *Head deep into Bioshock*. Lokaliseret d. 10. marts 2010 på <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/10/11/AR2007101100623.html>

Hodges, Gary (2007): *Atlas drowned*. Lokaliseret d. 10. marts 2010 på <http://www.villagevoice.com/2007-08-28/screens/atlas-drowned/>

Jenkins, Henry (2004): *Game design as narrative architecture*. Lokaliseret d. 9. april 2010 på <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>

Moore, Stephen (2009): *Atlas Shrugged: From fiction to fact in 52 years*. Lokaliseret d. 6. april 2010 på <http://online.wsj.com/article/SB123146363567166677.html>

Murdoch, Julian (2007): *BioShock*. Lokaliseret d. 10. marts 2010 på <http://www.gamerswithjobs.com/node/32465>.

Popper, Benjamin (u.å.): *Dante Alighieri: Epic poet, ass-kicker*. Lokaliseret d. 9. april 2010 på <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2010/02/dante-alighieri-epic-poet-ass-kicker/7936/>

Tidsskriftsartikler:

Cox, Stephen (1986): Ayn Rand: Theory versus creative life. *The journal of libertarian studies*, 8(1), s. 19-29. Lokaliseret d. 3. april 2010 på http://mises.org/journals/jls/8_1/8_1_2.pdf

Hourigan, Benjamin (2009): A slave obeys, a player chooses. *Institute of public affairs review*, 61(1), s. 20-23. Lokaliseret d. 31. januar 2010 på http://www.ipa.org.au/library/publication/1260241342_document_60_6-hourigan.pdf

Schmeink, Lars (2009): Dystopia, alternate history and the posthuman in Bioshock. *Current objectives of postgraduate American studies*. 10. Lokaliseret d. 4. februar 2010 på http://www-copas.uni-regensburg.de/articles/issue_10/10_05_text_schmeink.php

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Tavinor, Grant (2009b): Bioshock and the art of Rapture. *Philosophy and literature*, 33, s. 91-106. Lokaliseret d. 4 februar 2010 på

http://muse.jhu.edu/journals/philosophy_and_literature/v033/33.1.tavinor.pdf

Weise, Matthew Jason (2008): Bioshock. A critical historical perspective. *Eludamos. Journal for computer game culture*, 2(1), s. 151-155. Lokaliseret d. 10. marts 2010 på

<http://eludamos.org/eludamos/index.php/eludamos/article/viewFile/34/66>

Konferencebidrag:

Evans, Monica (2009): Aliens, avatars and Andrew Ryan: Representations of humanity in science fiction games. *4th global conference. Visions of humanity in cyberculture, cyberspace and science fiction. Mansfield College, Oxford, 6.-8. juli 2009* (s. 1-10). Lokaliseret d. 4. februar 2010 på

http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2009/06/evans_draft_paper.pdf

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Bilag 1: Detaljeret præsentation af ”Dantes Guddommelige Komedie”

Dante Aligheri fødtes i Firenze i 1265 og døde i landflygtighed i Ravenna i 1321. Han tog som ung aktivt del i sin hjembys politiske liv, hvor han hørte til partiet guelferne, hvis modstandere var ghibellinerne. Dantes parti, guelferne, splittede sig imidlertid i 1286/1287 i to fraktioner, de Hvide og de Sorte. Disse fraktioner repræsenterede to modstridende holdninger til paven Bonifacius VIII, som ansås for en meget magtbegærlig pave, selv efter middelalderens standard. Mens de Sorte ønskede at alliere sig med paven pga. handelsmæssige fordele, så de Hvide helst, at bystaterne skulle forblive uafhængige af kirken. Efter interne stridigheder fraktionerne imellem, øjnede Bonifacius en mulighed for at få indflydelse på florentinsk politik, så han sendte prinsen Karl af Valois med en mindre hær til Firenze. De blev straks accepteret af de Hvide guelfer, der nu ikke længere vovede at bryde med pavestyrer. Karl af Valois gik herefter i gang med at landsforvise alle Hvide guelfer af betydning. Således skete det også for Dante, der pga. sin indædte modstand mod pavens indblanding blev dømt til døden for landsforræderi i 1302 og opholdt sig forskellige steder i Italien indtil sin død.¹⁵⁵ Selvfølgelig mener man blev forfattet fra ca. 1307 til Dantes død i 1321.¹⁵⁶

Disse detaljer er vigtige for at forstå, hvorfor Dante skriver Komedien som han gør. Der er nemlig et spænd mellem fortælleren Dante og personen Dante/Pilgrimmen, som optræder i digtet. ”*Den jeg-person, fortællingen handler om (...) er det svage, usikre menneske, Enhver. Derimod er den som skriver om rejsen – kaldet fortælleren – absolut ingen hvemsomhelst [sic!]. Han er et skabende menneske og selv et redskab for Skaberen.*”¹⁵⁷ I digtet karakteriserer Dante også sit værk som: ”(...) *dette digt som jordens/såvel som himlens hånd har skrevet med på/ (...)*”¹⁵⁸ Dante bruges her – ifølge ham selv – som medium eller redskab for Skaberen selv, der igennem Dantes pen udlægger den guddommelige orden for alle. Derfor kan Dante også med usvigelig sikkerhed tildele pladser til såvel sine venner og fjender i Helvedet, Purgatoriet og Paradis (mere om dette nedenfor). Det er netop ikke digteren Dante, der har ansvaret for denne fordeling, men derimod hele den verdensorden, som er objektivt gyldig og bestemt af Gud.¹⁵⁹

I digtet udlægger Dante den gudskabte virkelighed bag vores jordiske verden, bestående af tre hovedområder: Helvedet, Purgatoriet og Paradiset. Disse er organiserede i den aristoteliske kosmologi, som var kendt og accepteret på Dantes tid. Dante har imidlertid videreudviklet kosmologien lidt.

Hos Aristoteles består den *sublunare* verden (verdenen under månen, fra latin ”sub luna”) af Jorden i midten og vandets, luftens og ildens sfærer udenom den. Herfra og ud består de næste sfærer af æteren eller *kvintessensen* (fra latin ”quinta essentia”, det femte element). Her finder vi særligt tætte områder i æteren, som er de sfærer der bærer Månen, solen og planeterne, før vi når til fiksstjernehimlen. Yderst ude begrænses universet af krystalsfæren *primum mobile* (den første bevæger), hvis bevægelse styrer alle de andre sfærer.¹⁶⁰ I Dantes udlægning af Aristoteles’ kosmologi har han tilføjet Empyreum – de saliges bolig/Paradis –

¹⁵⁵ Klem (1982), s. 20; Meyer (2009b), s. 467-468.

¹⁵⁶ Meyer (2009b), s. 32.

¹⁵⁷ Klem (1982), s. 20. (Min fremhævnings).

¹⁵⁸ *Dantes Guddommelige Komedie* (2009), Paradiset, sang XXV, vers 1-2.

¹⁵⁹ Klem (1982), s. 16-17.

¹⁶⁰ Andersen (1993), s. 39; Brier (1993), s. 109; Klem (1982), s. 24.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

udenfor primum mobile, samt indføjjet Helvedet og Purgatoriet som steder på Jorden. Helvedet var den tragt der skabtes, da Lucifer styrtede fra himlen og ramte Jorden, og Purgatoriet var det bjerg, som skød op på den anden side som resultat af Lucifers sammenstød med Jorden.¹⁶¹

Igennem disse lag må Dante rejse, men han kan intet selv. Han skal ledes, og det bliver han gennem Helvedet og Purgatoriet af digteren Virgil, som tjener et allegorisk formål som symbolet på fornuften. Fra toppen af Purgatoriet og gennem det meste af Paradiset tager Beatrice så over (symbolet på kærlighed i Dantes tilfælde), mens den sidste vej mod Gud gøres overkommelig for Dante af helgenen Bernhard af Clairvaux (symbolet på den guddommelige nåde).¹⁶² Særlig Beatrice er her interessant, for Dante har som niårig mødt en Beatrice Portinari i 1274 og været ganske betaget af hende. Senere har han formentlig nok kun set hende på afstand (hun døde i 1290), men for Dante udgør hun altså en slags muse, en ledestjerne gennem Paradiset og et vendepunkt i hans liv, som han beskriver i sin delvist selvbiografiske kærlighedsfortælling *Vita Nova* fra ca. 1294.¹⁶³

Netop Helvedet, som Dante føres gennem af Virgil, er centralt for min senere analyse, så her skal gives en kort beskrivelse af, hvordan Dantes Helvede er inddelt: Der findes, ud over Helvedets forgård, i alt ni helvedes-kredse formet som koncentriske cirkler, hvor de yderste er de største. Kredsene er opdelt efter den synd, som man har begået. I den første kreds, Limbo, straffes de ædle hedninge, de antikke filosoffer og de udøbte børn; ikke med fysisk straf, men med evig længsel efter Gud. I anden kreds straffes de vellystne ved at blive pisket rundt i en evig storm. I tredje kreds straffes de forslugne med evigt slud og regn. I fjerde kreds straffes de nærige og ødsle ved at skulle skubbe store sten foran sig til evig tid. De vrede og rasende slås ved floden Styx i femte kreds, hvor også de dovne er nedsænket i Styx' vande. I sjette kreds ligger kættere i brændende grave, mens voldsmænd i syvende kreds sidder fast i kogende blod, som udgør floden Flegethon. I syvende kreds findes også en skov af selvmordere og en brændende ørken, hvor gudsbespottere, sodomitter og andet straffes. I ottende kreds straffes forskellige typer falsknere og forrædere (alkymister, tyve mv.), mens endelig den niende kreds rummer forrædere mod egen slægt. De sidder fast i floden Kokytos, som er permanent frossen pga. den kolde luft, som udgår fra Lucifer i midten. Således er de organiseret i en tragt, der falder nedad mod verdens midte, hvor Lucifer sidder.¹⁶⁴

En sidste finurlighed ved Komedien er den måde, hvorpå forfatteren Dante placerer antikke skikkelser, historiske personer og samtidige venner og fjender i de forskellige dødsriger. Således møder vi i Helvedet alene en broget skare af personer. F.eks. Dantes gamle lærer, Brunetto Latini, som straffes for sodomi (homoseksualitet); et par fra en af tidens store skandaler om utroskab – Francesca da Rimini og Paolo da Malatesta – som hvirvles rundt i stormen i anden kreds, og mange flere.¹⁶⁵ Mest slående er nok den måde, hvorpå Dante har ”reserveret” en plads i Helvedets ottende kreds, hvor bl.a. simonister (handlere af kirkelige embeder) straffes ved at blive stoppet ned i glødende sprækker, til pave Bonifacius VIII, som

¹⁶¹ Brier (1993), s. 109; Thorhauge (1993), s. 100.

¹⁶² Meyer (2009a), s. 31; Thorhauge (1993), s. 101.

¹⁶³ Meyer (2009b), s. 462; Michaëlis (2005), s. 69 og 71.

¹⁶⁴ Se Klem (1982), s. 30-31, samt indholdsfortegnelsen til *Dantes Guddommelige Komædie* (2009).

¹⁶⁵ *Dantes Guddommelige Komædie* (2009), Helvedet, sang V, vers 97-142; og Helvedet, sang XV, vers 22-33; Michaëlis (2005), s. 68-70; Thorhauge (1993), s. 102.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

ødelagde hans hjemby Firenze.¹⁶⁶ Selv om Komediens handling er sat i år 1300,¹⁶⁷ begyndte Dante først arbejdet på den i 1307, så han har haft rigeligt med historie at tage af i mellemtiden. Ydermere er forfatteren Dante netop ikke en forfatter som sådan, men et *medium*, et redskab for Skaberen (jf. ovenfor). Så ifølge ham selv er det kun Guds vilje, at disse folk skulle placeres her, når de engang dør; han kan ikke drages til ansvar. Placeringen er blot et led i den guddommelige verdensorden, som udtrykkes i Komediens.

¹⁶⁶ *Dantes Guddommelige Komædie* (2009), Helvedet, sang XIX, vers 52-84; Klem (1982), s. 61.

¹⁶⁷ Se bl.a. Meyer (2009a), s. 30; Thorhauge (1993), s. 102.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Bilag 2: Detaljeret præsentation af ”Dante’s Inferno”

Dante er her en korsridder, som tager del i belejringen af Det Hellige Land i 1191. Under kamp bliver han dolket fatalt i ryggen af en ukendt angriber, og straks efter ankommer Døden for at tage hans sjæl med til Helvedet. Dante kæmper imod og får faktisk besejret Døden, hvorefter han tager Dødens le til sig selv og sætter kursen hjemad for at gense sin elskede Beatrice. Da han kommer hjem, er Beatrice og hans far Alighiero imidlertid blevet brutalt nedslagtet, og bedre bliver det ikke af, at Dante ser Beatrices sjæl fare til Helvede i Lucifers hænder. Fast besluttet på at redde hende fra en grim skæbne sætter han efter hende, og ved nedgangen til Helvedet møder han Virgils sjæl, som følger ham og giver ham gode råd. Dante begynder herfra sin nedstigning igennem Helvedets ni kredse. Jo længere han kommer ned, desto klarere bliver det at han selv har begået alvorlige synder under korstoget. Bl.a. har han brudt sin løfte om troskab til Beatrice ved at have seksuelt samkvem med en anden kvinde under belejringen af Det Hellige Land. Da Dante endelig konfronterer Lucifer og Beatrice omkring sjette helvedeskreds, formår Lucifer at korrumpere Beatrices dydige selv ved at få hende til at spise kernerne fra et æble fra Kundskabens Træ. Hun undergår en dæmonisk metamorfose og hyldes nu som dronning af Helvedet. Dante fortsætter sin nedstigning, men den besværliggøres af Beatrice, der nu sender Helvedets djævlé efter ham. På grænsen af nedstigningen til niende kreds angrer Dante endelig sine synder overfor Beatrice, og kraften fra hans hellige kors rensar Beatrice for Lucifers indflydelse. Mens hun farer til Paradis, stiger Dante ned til Kokytos, hvor hans sidste afgørende slag med Lucifer står. Efter kampen ser man Dante komme ud ad en snæver klippehule og skue Purgatoriebjerget i det fjerne, inden spillet slutter.¹⁶⁸

Rent genremæssigt er spillet et actionspil, hvor det for spilleren handler om at navigere korsridderen Dante igennem en serie levels (Helvedets ni kredse), hvor udfordringerne bliver gradvist sværere at overkomme, f.eks. i form af stærkere monstre med forskellige angreb. Til det formål skal spilleren sørge for at opgradere sine evner og sine våbens duelighed. Man bærer som Dante både rundt på Dødens le til brug i nærkamp, samt et helligt kors, der kan skyde energi i hovedet på fjender på afstand. Opgradering af evner og angreb med våbnene sker ved udveksling af sjæle, som man får fra dræbte fjender samt fra enten at straffe eller forlade forskellige fordømte sjæle deres synder. Disse sjæle er en bred repræsentation af de skikkelser, som digteren Dante har befolket Helvedet med. Alt efter om man forlader dem deres synder eller straffer dem, får man som spiller hhv. hellige eller profane erfaringspoint, som opgraderer angreb og effektivitet til hhv. korset eller Dødens le. Endelig finder man relikvier gemt rundt omkring, som giver passive bonusser til ens evner. Disse kan man også få af Virgil, når man stopper op for at tale med hans sjæl på forskellige steder i spillet. Virgil citerer Komædien i sin dialog *in-game*, når han forklarer om de forskellige synder, som folk i de forskellige kredse har begået.¹⁶⁹

¹⁶⁸ Se bl.a. *Dante’s Inferno* (2010), *Dante’s Inferno (video game)* (2010); Popper (u.å.).

¹⁶⁹ Se *Dante’s Inferno* (2010); Popper (u.å.).

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Bilag 3: Detaljeret præsentation af ”Atlas Shrugged”

Atlas Shrugged er den russisk-amerikanske forfatterinde Ayn Rands store mesterstykke. Romanen blev udgivet i 1957 efter succeserne med hendes forrige bøger, romanerne *We the Living* (1936), *Anthem* (1938) og *The Fountainhead* (1943).¹⁷⁰

Atlas Shrugged fortæller historien om den standhaftige forretningskvinde Dagny Taggart, som sammen med sin bror James driver Taggart Transcontinental, et stort jernbaneselskab, i et fremtidigt USA. Europa er faldet under en kollektivistisk ideologi og mange lande, der før var selvstændige, er nu reduceret til ”folkestater”, som kun overlever under det kollektivistiske styre ved at få forsyninger bragt på nødhjælpsskibe fra USA. Ydermere er USA også ved at forfalde, idet alle skaberne – industrialisterne, forretningsmændene og kunstnerne – stille og roligt forsvinder fra landet uden nogen spor der kan fortælle, hvor de bliver af.¹⁷¹

Dagny oplever dette på egen krop i starten af romanen, hvor en af hendes cheffingeniører roligt afgiver sin opsigelse. Da hun udspørger ham om grunden hertil, svarer han kun, at det ikke har noget med hendes firma at gøre og vender spørgsmålet mod hende selv med frasen ”*Who is John Galt?*”¹⁷² Denne episode animerer Dagny til at opspore John Galt, som ofte nævnes i dette kryptiske spørgsmål, særligt i forbindelse med forsvindingen af endnu et fremtrædende medlem af den skabende klasse. Igennem sin undersøgelse kommer hun i berøring med mange forskellige personer, hvoraf de to vigtigste nok er Hank Rearden og Francisco d’Anconia. Rearden er ejeren af et stort stålværft og en meget moralsk bevidst industrialist (i Rands forstand): ”*He despised causeless affection, just as he despised unearned wealth.*”¹⁷³ Francisco er derimod et sandt geni, som frivilligt spilder sine evner på dyre fester og kvinder. Han var også Dagnys første kæreste, og det er ham, der erklærer at den mest foragtelige type af menneske er ”*The man without a purpose.*”¹⁷⁴ Disse karakterer er i symbolsk forstand ganske essentielle i romanen overordnede tematik, idet Dagny Taggart repræsenterer selve sjælen og praksissen ved kapitalismen, Hank Rearden kapitalismens produktivitet, Francisco d’Anconia den ubændige glæde ved livet, og endelig John Galt, der repræsenterer fornuften.¹⁷⁵

Mens USA's forfald når dertil, hvor staten antager nærmest kommunistisk karakter for at holde landet kørende, finder Dagny John Galt efter en hæsblæsende jagt på de forsvundne skabere. Det viser sig, at Galt uden tvang har ”bortført” de store industrialister, kunstnere og forretningsmænd til sin egen private dal i bjergene, kaldet ”Galt’s Gulch”, beskyttet af en slags luftspejling.¹⁷⁶ Her er de gået i strejke for at vise verden, hvad der sker, når de skabende folk lader den være. ”*We are on strike against those who believe that one man must exist for the sake of another. (...) We have withdrawn the works of our minds from society. (...) We have ceased burdening the weak with our ambitions and have left them to prosper without us,*” som Galt formulerer det.¹⁷⁷ Senere i bogen holder Galt en 60 sider lang forsvarstale, hvor han udlægger de objektivistiske idealer for masserne udenfor dalen, som

¹⁷⁰ Hansen (2008), s. 180-182.

¹⁷¹ Hansen (2008), s. 183.

¹⁷² Rand (1999), s. 25-26.

¹⁷³ (ibid.), s. 37.

¹⁷⁴ (ibid.), s. 99.

¹⁷⁵ Hansen (2008), s. 183.

¹⁷⁶ Rand (1999), s. 704.

¹⁷⁷ (ibid.), s. 740-741.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

ikke har set lyset endnu.¹⁷⁸ Hans grundlæggende standpunkt er dette, som også kendetegner objektivismen generelt: ”(...) *man – every man – is an end in himself; he exists for his own sake, and the achievement of his own happiness is his highest moral purpose.*”¹⁷⁹ Til slut tages Galt til fange af den undertrykkende statsmagt, fordi de har brug for hans fornuft til at drive landet ordentligt videre. Netop fordi de ikke selv besidder fornuft – ifølge Rand – kan de kun overtale ham ved tortur, men det lykkes Dagny, Hank Rearden, Francisco d’Anconia m.fl. at redde ham hjem igen.

¹⁷⁸ Se Cox (1986), s. 23; Rand (1999), s. 1009-1069.

¹⁷⁹ Rand (1999), s. 1014.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

Bilag 4: Detaljeret præsentation af ”Bioshock”

Spillet *Bioshock* er i sin genre et førstepersons-skydespil, hvor man ser handlingen fra hovedpersonens øjne. Spilleren skal som hovedpersonen Jack styre sig selv igennem byen Rapture, som er bygget på bunden af Atlanterhavet. Turen bliver besværliggjort af de fjendtligsindede beboere i byen, kendt som ”splicers” pga. deres overdrevne forbrug af genspøjsning. Til sin hjælp har man – udover en pistol, et maskingevær, et haglgevær, en granatkaster m.fl. – også selv genetiske modifikationer kaldet ”plasmids”. Disse giver bæreren bestemte egenskaber, såsom f.eks. at skyde ild, is eller elektricitet ud ad hånden som våben, bruge telekinese (manipulation af objekter ved tankens kraft), usynlighed mv. Plasmids koster dog ressourcer at skaffe, i form af det genetiske råstof ADAM, som laves af genmanipulerede små piger, ”Little Sisters”, der strejfer om i Rapture beskyttet af stærke vogtere i dykkerdragter, ”Big Daddies”. Når man har nedlagt en Big Daddy, skal man som spiller foretage et valg: Vil man udtage al den ADAM, som en Little Sister bærer – og derved dræbe hende i processen – eller vil man kun dræne en smule ADAM, men til gengæld redde pigen fra sin grumme skæbne?¹⁸⁰

Udenom dette gameplay står en omfangsrig og detaljeret historie. Spillet tager sin begyndelse i 1960, hvor Jack styrter ned i Atlanterhavet med et fly. Han finder vha. et efterladt transportsystem vej til Rapture, en undersøisk by bygget i 1940’erne af industrimagnaten og entreprenøren Andrew Ryan. Under vejledning af en fremmed ved navn ”Atlas” over radio begynder Jack sin vandring gennem byen for at finde en vej ud. Fra spredte båndoptagelser hører han efterhånden om Raptures baggrund: Andrew Ryan byggede byen, fordi han var træt af ”parasitterne”; de folk og regeringer på overfladen, der – ifølge Ryan – uretmæssigt lukrerer på de ting, som skabende folk (industrialister, kunstnere mv.) selv har fremstillet. Han bygger derfor Rapture det eneste sted, hvor parasitterne ikke kan røre ham (under havet) og grundlægger byen som et kapitalistisk laissez-faire foretagende. Hertil drager samfundets bedste kreative og intellektuelle for at leve i komplet frihed for regeringer og censur, der ellers hæmmer deres individuelle udfoldelse. Det holder dog ikke længe, idet klasseforskellen hurtigt vokser mellem eliten og underklassen – ikke mindst takket være de genetiske modifikationer/plasmids, som introduceres på det frie marked af industrimanden og gangsteren Frank Fontaine samt videnskabskvinden Brigid Tenenbaum. Klasseskellet leder Rapture til et genetisk våbenkapløb, hvor Fontaine kæmper mod Ryan i en indædt borgerkrig. Fontaine dør dog i en ildkamp, men Rapture er nu uigenkaldeligt i forfald.¹⁸¹

Da Jack, dirigeret af Atlas, efter mange forviklinger finder frem til Andrew Ryan, der besidder den eneste nøgle ud ad Rapture, afslører Ryan en forstyrrende sandhed: Jack er Ryans uægte søn, som fra fødslen to år før spillets begyndelse er blevet solgt til andre kræfter i Rapture, gjort kunstigt ældre og indkodet med kontrolsætningen ”would you kindly?” i sit hoved. Dette bevirker, at den der ytrer sætningen, kan få Jack til at gøre, hvad han bliver bedt om – og man indser, at Atlas netop har brugt dette spørgsmål mange gange, når han har givet en råd over radioen, f.eks. ”*Would you kindly lower your weapon for just a minute?*” (hvorefter våbnet automatisk sænkes). Alle de minder om familie, livet på overfladen mv. som Jack har, er falske billeder som ad neurologisk vej er blevet plantet i Jacks hoved. Ryan bruger kontrolsætningen til at få Jack til at dræbe sig på sine egne

¹⁸⁰ Se Bray (2007); Gaudiosi (2007); Hodges (2007); Tavinor (2009b), s. 91-92; Weise (2008), s. 152.

¹⁸¹ Evans (2009), s. 7-8; Weise (2008), s. 151.

”Klassikere på spil – Konvergens mellem moderne computerspil og litterære klassikere, med perspektiver til folkebiblioteket.”

Bacheloropgave 2010. Af Jakob Meerwald Jensen, årgang 2007, Danmarks Biblioteksskole, København.

betingelser, hvorefter Atlas afslører sig som Frank Fontaine. Fontaine iscenesatte sin egen død og skabte Jack for at have et alternativ mod Ryan i borgerkrigen. Dr. Tenenbaum, som skabte de mange Little Sisters, kommer Jack til hjælp ved at hjælpe ham til at bryde Fontaines mentale kontrol, hvorefter Jack – nu et frit menneske – tager kampen op mod Fontaine og vinder.¹⁸²

¹⁸² Se Evans (2009), s. 8; Hourigan (2009), s. 21; Tavinor (2009b), s. 103-104.