

Tekst, tegn og 3D-shootere

Anmeldelse af Lars Konzacks *Softwaregenrer*

Af Jonas Heide Smith, Film- og Medievidenskab, KU

Forskere fra så forskellige traditioner som informatik, litteraturvidenskab, sociologi og datalogi har alle følt at IT-udviklingen har betydning for deres felt og har, med forskellige grader af held, fundet sig kaldet til at udtrykke denne påvirkning i ord. Desværre har resultatet været 'flerfagligt' snarere end 'tværfagligt' – perspektiverne har været mange, men synteserne få. I *Softwaregenrer* forsøger Lars Konzack at samle de litteraturvidenskabelige tråde.

Spacewar. Hvis navnet ikke siger dig noget skal du ikke være ked af det. *Spacewar* fra 1962 var det første egentlige computerspil og dermed forløber for en industri, der for længst har overgået f.eks. filmindustrien i omsætning. Denne succes har dog ingen steder, og slet ikke i Danmark, medført bredere kulturel opmærksomhed end sige akademisk interesse af betydning. På trods af spillenes omfattende popularitet er det altså et fænomen vi ved meget lidt om.

Noget ved vi dog.

1980'ernes computerspilforskning var præget af en lang række effektstudier af socialpsykologisk tilsnit. Senere, i slipstrømmen fra 1990'ernes kvalitativt orienterede danske medieforskning, opstod et entydigt fokus på computerspillet som kulturel og social instans, som centrum for en børne- og ungdomskultur på linie med andre legekulturer. Især denne traditions pragmatiske tilgang og generelt positive opfattelse af computerspillets potentiale har stået i grel kontrast til den offentlige debat om museskader, afhængighed og forråelse.

Med al denne fokus på eksterne forhold kunne man forestille sig at den æstetisk orienterede computerspilforskning befinder sig tæt ved år nul. Det er også nærmest tilfældet om end det dog må tilføjes at adventuregenren har været noget af en *darling* i litteraturteorien i et godt stykke tid. På denne omtrent uopdyrkede mark kunne man så forestille sig at nogen foretog en jordbundsanalyse, testede forskellige frøtyper og generelt lagde et forsigtigt, men solidt fundament. Lars Konzack har dog helt andre planer.

Bogen *Softwaregenrer* er en genreteoretisk tour-de-force. Konzack sætter sig i førerhuset på en damptromle af et teoriapparat som han styrer ud på førnævnte mark hvor han et godt stykke over jordhøjde sonderer terrænet. Et så drabeligt forehavende burde næsten gå galt. Men det tjener til forfatterens ære at han på forunderlig, og uendeligt systematisk, vis formår at holde fast om styretøjet.

Bogen hovedinteresse er at opstille en taksonomi for software, dog primært computerspil. Fra forfatterens semiotiske udgangspunkt gøres dette ved at sammenfatte og sammenligne eksisterende genre teori og knytte denne til den såkaldte legeteori. Legeteori beskæftiger sig med legens natur og funktion og har haft ganske betydelig vind i sejlene i de seneste år. Konzack støtter sig dog til en lidt ældre variant repræsenteret ved Johan Huizinga, der beskæftigede sig med sammenhængen mellem kulturel udvikling og leg, og Roger Caillois, der systematisk opdelt leg i fire hovedgenrer (konkurrence, chance, simulation og svimmelhed). Denne kobling mellem litterær genre teori og legeteori er ikke helt uden fortillælde, men er hos Konzack udført med hidtil uset konsekvens og systematik.

Herpå benyttes de midlertidige konklusioner til en analyse af elleve computerspil og endelig opstilles en model for inddeling af software i genrer – et forgrenet genretræ.

Hvis man beskæftiger sig med genreteori er spørgsmålet man indledningsvist bør still: Hvad er en genre? Svaret man må give er at, på det formelle plan, er en genre en gruppering af tekster ud fra en række formelle kriterier. Ved at inddele i genrer kan man håndtere tekster analytisk og ikke mindst kortlægge større strukturer og den historiske udvikling. En genreopdeling er altså snarere et middel end et mål i sig selv og er under alle omstændigheder en abstrakt konstruktion. Hvis jeg f.eks. synes at de to hovedgenrer i mængden af computerspil er spil *med* henholdsvis spil *uden* 3D-grafik er der ingen der kan argumentere for at det er direkte forkert. Værdien af opdelingen afhænger af det analytiske formål.

Dette forhold synes ikke at stå helt klart i *Softwaregenrer*.

Endvidere synes forfatteren enkelte steder ikke helt at kunne håndtere den definitions-mæssige stringens. Konzack leverer en udmærket kritik af litteraturteoretikeren Espen Aarseths typologier, men når den forkerte konklusion. Konzack bemærker at Aarseths metode klassificerer spillet *15-spil* som adventurespil. Med dette gør ikke Aarseths metode hverken mere rigtig eller mere forkert – selvom det muligvis strider mod almindelig sund fornuft.

En række passager gør det tillige uklart for læseren hvad projektet egentlig er. Det kan til tider virke som om Konzack i forvejen ved hvilke fænomener der er spil og leg og udfra denne viden vurderer eksisterende teorier. F.eks. skriver han: ”At påstå at leg er uproduktivt, er ikke direkte forkert, men heller ikke absolut sandt.” og et andet sted at ”Det spørgsmål, der naturligt nok rejser sig, er, hvorvidt disse faktorer er til stede i alle andre spil.”. Sådan kan man kun skrive hvis man i forvejen har fastlagt hvad henholdsvis leg og spil er – og hvis dette er tilfældet er en inddeling ikke særlig relevant.

Det skal dog siges at dette er detaljer i en ellers højsystematisk fremstilling og at Konzacks gåpåmod og fremstilling i øvrigt er rosværdig, om end vel abstrakt til tider. Om produktet, det forgrenede genretre, er af varig værdi er ikke oplagt, men processen, den systematiske behandling af et kaotisk forskningsfelt, er både lærerig og vigtig. Emnet er snævert, men bogen lever fuldt op til sin ambition.

Konzack, Lars (1999). *Softwaregenrer*. Århus: Aarhus Universitetsforlag. (152 sider).