

Klik her for at fortsætte

- Af Jonas H. Smith (jonas@medias-res.dk)

Fremtiden tegner lys, ingen tvivl om det. Ja, vi har endda grund til at glædes, vi som befinder os på kanten af medieviklingen. For kammerater, brødre og søstre! - nu er den lige ved at være der, revolutionen. Lad enhver kritisk røst forstumme i pinligt tavshed. Lad dommedagsprofeterne tage sof-

Interaktivitet. Smag engang på ordet. For de fleste smager det sukkersødt, frisk og appetitvækkende. Det er der en række grunde til. I løbet af de seneste 10-15 år har ordet sneget sig ind i snart taget enhver diskussion om fremtidens mediebillede. Begrebet er blevet snoet, bøjer og strukket til at dække en yderst bred vifte af fænomener; fra video-on-demand over CD-ROM-leksika til dogmebrødres småavantgardistiske tv-eksperimenter, hvor seeren selv får lov at blive 'producer'. Den grundlæggende idé er den at modtageren længe nok har ladet sig underholde passivt - det er tid til feedback, dialog og autonomi; tid til at fravriste eliten sit formidlingsmonopol og placere hr. og fru Danmark i instruktørstolen med kontrol over eget liv og programflade. Interaktivitet er altså hamrende demokratisk.

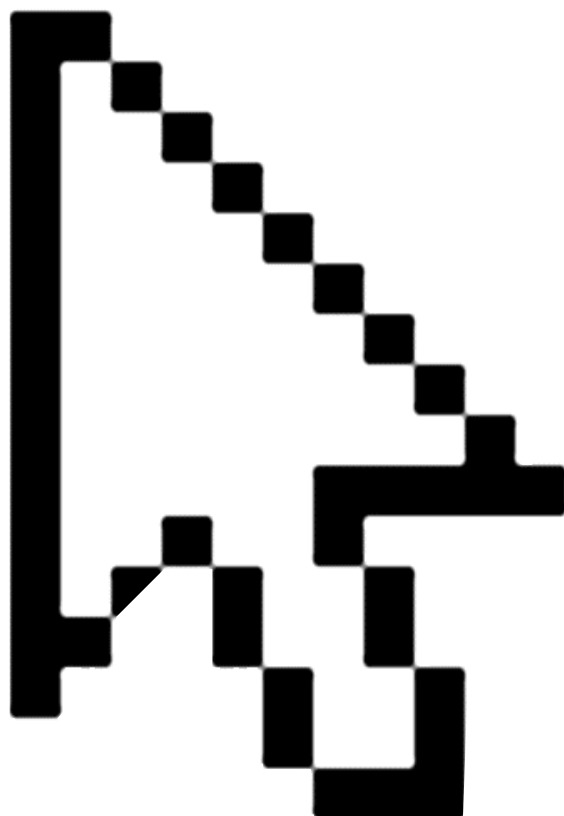
Dertil kommer at begrebet har været en ledestjerne for en industri med et overordentlig godt øje til det nye og spændende. Interaktivitet er blevet udråbt til selve essensen i de 'nye' medier, som den merværdi, der gør det ikke blot sensibelt, men bydende nødvendigt at omstille sig til morgendagens digitale kultur.

Det kan derfor næppe undre at det har været vanskeligt at tilnærme sig en analytisk anvendelig definition på interaktivitet: begrebet er indsmurt i såvel ideologi som store økonomiske interesser.

For medievidenskaben har det ikke hjulpet på problemet at man næppe har ord tilbage til at beskrive det nye. Birgitte Holm Sørensen, lektor ved Danmarks Lærehighskole, skrev i 1993 følgende om børns tv-brug: "På baggrund af den forskning - primært receptionsforskningen - der ligger i dag, må man antage, at børn generelt betragtes forholder sig aktivt, udvælgende og betydningsdannende i deres anvendelse af tv.". I 2000 skriver hun om børns brug af computerspil: "Sammenlignes computerspil med tv, film og video er den iøjnefaldende forskel, at spillene er interaktive. Spillerne har mulighed for at foretage valg og handle, og handlinger får konsekvenser for det videre forløb.". Udsagnene er ikke identiske, men illustrerer at skellet mellem tv-modtagerens tolkningskompetence og computerspillerens fysiske interaktion med spillet er endog særdeles hårfin.

Hertil kommer at interaktivitet langt hen ad vejen er et spørgsmål om gradbøjning. Du har, som læser, nu mulighed for at bladre tre sider baglæns og læse en anden artikel. Men hvis du stadigvæk er med her vil du nok give mig ret i at det er lidet meningsfuldt at kalde Inquirer for interaktivt. Bladet er random access - det består af en række enheder som modtageren i princippet kan navigere rundt i efter for godt befindende.

Da vi nu befinder os på det helt principielle plan kan vi tage et skridt videre: en videofilm er også random access; modtageren kan spole frem og tilbage og således strukturere scenerne som vedkommende lyster. Ja, modtageren har endog indflydelse på filmens fremtræden eftersom vedkommende har kontrol med lydstyrke, kontrast og lysstyrke.. Alligevel opfattes hverken tidsskrifter eller videofilm almindeligvis som interaktive. Det gør CD-ROM-leksika til gengæld. Men hvad er det vi har med at gøre her? Forbundne informationsstumper uden lineær struktur. Bevares, CD-ROM-leksikonnet er nemmere at bære rundt på end papirversionen og tilbyder overlegne søgeredskaber, men Lademanns Multimedieleksikon er hverken mere eller mindre interaktivt end sin analoge forgænger.



Vi befinder os nu i en ubehagelig position. Hvis vi vil fastholde at noget er interaktivt og andet ikke må vi forlade det helt formelle niveau og beskæftige os med noget så gnidret som indhold. I narrativ sammenhæng melder et ubehageligt adjektiv sig: meningsfuld. Medieforsker Jens F. Jensen har foretaget en grundig analyse af interaktivitetsbegrebet og ender med det kriterium at brugeren skal have mulighed for at påvirke tekstens udtryksside og at denne påvirkning skal være "betydningsbærende for medietekstens indholdsside". Det modtager-brugeren gør ved teksten skal altså, hvis vi nu snakker om fortællinger, give mening for historien. Men som enhver, der har beskæftiget sig med montage ved skal der særdeles meget til for at modtageren ikke kan danne mening i en nok så usammenhængende fortælling. Definitionen er uholdbar fordi den ikke er en rigtig definition – den giver bare sorteper videre og udmunder i spørgsmålet: "Hvad er betydningsbærende?". Og dette spørgsmål kan ikke besvares formelt.

For at opsummere. Det nytter ikke at kalde muligheden for at strukturere scener, tekststumper eller andre informationsenheder i en vilkårlig rækkefølge for interaktivitet. Og ej heller nytter det at indføre tågede kriterier om at interaktionen skal være 'meningsfuld'.

Forholdet mellem de gamle og de nye medier kan for de fleste typers vedkommende beskrives med en simpel metafor. En lineær medietekst svarer til en prækomponeret flerrettersmenu, mens en ikke-lineær ditto svarer til en stående buffet. Pointen er naturligvis at buffetens ingredienser er valgt 'ovenfra'. Det at kunne vælge mellem de elementer andre har fremlagt er netop ikke frihed, men svarer til klippeøvelser i AV-formidling hvor man sammensætter andres materiale som man nu har lyst.

Litteraturforskeren Espen Aarseth foreslår at man helt bandlyser begrebet 'interaktiv fiktion' fra den videnskabelige ordbog. Der er næppe brug for så radikale tiltag, men der er bestemt brug for mådehold i forhold til diskussionen om de nye medier. Indtil videre har den været præget af mere hype end skarpsindighed.

Måske er det fortællingen, der er noget galt med. Måske er der, som nogle hævder, en afgrundsdyb kløft mellem interaktivitet og narrativ. Er slutningen givet (som det er tilfældet i det meste 'interaktive fiktion') er interaktiviteten ikke stort andet end et spil for galleriet, et par kryds-og-tværsere kastet ind i et lineært narrativ. Men hvis dette er tilfældet er der måske så alligevel håb. For computermediets interaktive fortællinger er ved at opløses og rekonstrueres i retning af mindre linearitet. Når forfatteren endelig tør give dramaet løs og for alvor overdrage modtageren magten til at handle kan det være at det virkelig vil give mening at tale om interaktivitet som noget kvalitativt nyt. Det kan være at on-line-rollespil som Ultima Online og Asheron's Call i virkeligheden bør betragtes som en revolution – såvel medieteoretisk som narrativt.

Kommentarer? Deltag i diskussionen på <http://inquirer.ifm.ku.dk>

Litteratur

Løngreen, Hanne & Sørensen, Birgitte Holm (1994).
Deltagerobservation – TV: det elektroniske familiemedlem.
I: **Mediekultur**, 21:58-69.

Sørensen, Birgitte Holm & Jessen, Carsten (2000).
**"Det er bare noget, der er lavet..." – Børn, computerspil,
vold og virkelighed**. København: Statens Information.

Jensen, Jens F. (1999). Interaktivitet & Interaktive Medier.
I: Jensen, Jens F. (ed.). **Multimedier, Hypermedier,
Interaktive Medier**. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.