

J. K. ROWLING

Harry Potter

Og undersøgelsen af interaktiv
fanfiktion som litteratur



Et projekt af
Benjamin A.P. Neperus
Carl Juul Nielsen
Julie Bloch Frandsen
Kristian Bjørk Mouritzen
& *Rikke M.B. Stentzer*

Vejleder:
Lasse Horne Kjældgaard



Indholdsfortegnelse

1	Indledning	3
1.1	Sitets litterære udgangspunkt	3
1.2	Strukturen af sitet Hogwartsschool	3
1.2.1	Kommunikation på sitet	5
1.2.2	Regler	8
1.3	Problemfelt	8
1.3.1	Problemformulering	9
1.4	State of the art	10
1.4.1	Fankultur	10
1.4.2	Harry Potter som fanfiktion	11
1.4.3	Hogwartsschool og transmedialitet	13
1.4.4	Refleksioner over litteraturbegrebet	15
1.5	Metodologi	17
1.5.1	Forholdet mellem spil og litteratur	17
1.5.2	Udvælgelsen af empirisk materiale	18
2	Litteraturteoretiske analysebegreber	20
2.1	Karakter	20
2.2	Udsigelsesforhold	21
2.3	Komposition	23
3	Litterær analyse	25
3.1	Hogwartsschools karakterer	26
3.1.1	<i>Sneboldskampens</i> hoved- og bipersoner	26
3.1.2	Morbus – en antihelt	30
3.1.3	Opsamling på karakteranalysen	35
3.2	Udsigelse og komposition	35
3.2.1	Nulfokalisering som imiteret indre fokalisering	36
3.2.2	En usynlig fortæller? - indre og ydre fokalisering	37
3.2.3	Flerstemmighed	38
3.2.4	Flere forfattere	39
3.2.5	Den implicitte kommunikation	39
3.2.6	Komposition	40
3.2.7	Opsamling på udsigelses- og kompositionsanalysen	44
3.3	Stilistiske virkemidler	45
3.3.1	Brugen af troper - Silkes blodrøde hue	47
3.3.2	Anderledes tegnsætning	47
3.3.3	Opsamling på brugen af stilistiske virkemidler	48
3.4	Settingen - Harry Potter-universets logikker	49
3.4.1	Opsamling af Harry Potter-universets logikker	50
4	Spilteori	51
4.1	Interaktivitet og narrativitet	52
4.2	Formål og narrativitet i spil	52
4.3	Følelsen af fordybelse i spil	54
4.4	Socialt spil	56

5	Diskussion.....	58
5.1	Hogwartsschools litterære kvaliteter	58
5.2	Den spilmæssige fordybelse i Hogwartsschool.....	59
5.3	Plottets styring.....	61
5.3.1	Det individuelle narrativ over for det samlede plot	62
5.3.2	Social gaming og bottom-up-strukturen	63
5.3.3	Emnernes udeblivende afslutninger	64
5.3.4	Forhandlinger	64
5.4	Om at vinde på Hogwartsschool	65
5.5	Integration, discernability og parallelle verdener	67
6	Kritiske refleksioner	69
7	Perspektiverende konklusion	70
8	Litteraturliste	71

1 Indledning

Internettet giver mulighed for mange nye og interessante mediefænomener. Et af dem er sitet ved navn hogwartsschool.dk, som dette projekt handler om. Sitet bliver brugt af Harry Potter-fans, der skriver historier med hinanden inden for Harry Potter-universet. Kombinationen af en række genrer og medieformer gør umiddelbart sitet svært at kategorisere. Vores interesse i sitet skyldes bl.a., at det er meget anderledes end mere klassiske medieformer som bøger, film og radio. Dette giver et frisk pust og er med til at holde refleksionen, over hvad medier er og kan være, i gang. Vi er dog særligt interesserede i, hvordan sitet blander elementer fra litteratur med elementer fra spil.

For at give læseren et indblik i fænomenet, som vil være projektets omdrejningspunkt, starter vi med en dybdegående redegørelse for sitet. Dette er en nødvendighed for at tydeliggøre udgangspunktet for projektet.

1.1 Sitets litterære udgangspunkt

Sitet bygger som nævnt på bogserien Harry Potter (1997-2007), som er skrevet af den britiske forfatter J.K. Rowling. Bøgerne handler om den 11-årige dreng Harry Potter, der starter på en skole for troldmænd og hekse kaldet Hogwarts, som også lægger navn til sitet. Man følger ham i syv år, under hans tid på skolen og på diverse eventyr. Bøgerne er fulde af magiske objekter, besværgelser og væsner. Tematisk fylder både en ydre og en indre kamp mellem godt og ondt, hvor Harry Potter må kæmpe imod onde troldmænd og sine indre dæmoner. Bogserien strækker sig over syv bøger, som desuden er blevet filmatiseret til otte film og har været udgangspunktet for en række computerspil.

1.2 Strukturen af sitet Hogwartsschool

Hogwartsschool kan ses som en nutidig, online udgave af Hogwarts, hvor hver bruger har sin egen karakter, som agerer ved at der skrives små fælles historier med de andre karakterer. Der er desuden et væld af andre muligheder og funktioner på sitet, som alle simulerer aktivi-

teter, man kan foretage sig som elev på Hogwarts. Vi har valgt at præsentere et par screenshots for at hjælpe med forståelsen:

The screenshot shows the Hogwartsschool.dk website. At the top, there's a header with the site name and a navigation menu with links like 'ROVERKORDET', 'BRUGERLISTE', 'KOLLEGEPOST', 'BRUGER', 'KOM GODT I GANG', 'REGLER', and 'FACECLAIM'. The main content area is titled 'Ugens Stjerne, uge 5 - årgang 39' and features a large graphic with the text 'Ugens Stjerne Uge 5'. Below this, there are sections for 'Bemærkninger' and 'Stjernesystemet fungerer således'. The left sidebar shows a user profile for 'Årgang: 1' with 'Antal point: 0' and 'Galleoner: 275'. The right sidebar contains a calendar for 'Uge 6 - Juni', a 'BLIV VI.W.' section, and a 'NYHEDER' section with various announcements.

De ting, der sker på Hogwarts i Rowlings bøger, er historiske begivenheder for de karakterer, der nu går eller arbejder på Hogwarts, og sitet bliver således en slags fortsættelse af bøgerne, hvor universet står i centrum som rammen for, hvad ens karakter kan foretage sig.

Som ny bruger starter man som 11-årig førsteårselev. Først bliver man fordelt på et kollegium¹, hvilket har indflydelse på ens karakter, da flere af de aktiviteter, man kan deltage

¹ Eleverne i Harry Potter-universet bliver fordelt på fire forskellige kollegier, hvor de bor resten af deres skoletid. Eleverne fordeles ud fra deres personlighedstræk. De fire kollegier er: Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw og Hufflepuff.

i, er bundet op på kollegierne. Man kan eksempelvis lave lektier, for hvilke man indtjener point til sit kollegium, og man kan komme på sit kollegiums Quidditchhold². Derudover bliver der oprettet særlige events, som kun eleverne på samme kollegium har mulighed for at deltage i, såsom award-uddelinger eller konkurrencer.

Et år tager otte uger på sitet, hvoraf de syv udgør skoleåret, mens den sidste er sommerferien. I slutningen af skoleåret kan man gå til eksamen med spørgsmål svarende til de lektier, man gennem skoleåret har haft mulighed for at aflevere, men som dog ikke er obligatoriske. Består man eksamenerne, bliver ens karakter et år ældre og rykker en årgang op.

Som elevkarakter kan man blive ansat i et kollegiejob, som Quidditchspiller, vejleder, skribent eller lærerassistent. Som voksenkarakter kan man blive ansat som journalist, lærer, overhoved for et af kollegierne, rektor, minister for magi eller afdelingschef. Det er i høj grad dem, der er ansat i disse titler, der med til at holde sitet kørende, da det eksempelvis er lærerne, der sørger for at oprette lektier til alle årgange i deres fag, samt at rette lektierne og give karakterer, mens afdelingscheferne står for de videregående uddannelser, som elevkarakterer kan tage, når de har gennemført de syv år, det tager at få sin endelige eksamen fra Hogwarts.

Ud over disse titler, kan man få særlige statusser, som ikke relaterer sig specifikt til Hogwarts som skole. Eksempelvis kan man være med i plotenheden, hvor man træffer beslutninger, der har betydning for hele skolen, og som kan sætte rammen for, at der sker noget andet eller mere usædvanligt på sitet. Dette kunne eksempelvis være et varulveangreb eller at alle pludselig mister deres magiske evner. Desuden er der en administrator, som har det overordnede ansvar for sitet, og som har mulighed for at slette brugere, der bryder sitets regelsæt.

1.2.1 Kommunikation på sitet

De handlinger, man kan udføre på Hogwartsschool, er inddelt i forskellige former for kommunikation, hvoraf noget er *in game*, mens andet er *out of game*. In game vil sige, at det, der er skrevet skal læses som en del af den historie, der bliver skabt på sitet. Out of game vil sige tekst, der skal læses som information, som hører til uden for denne historie, og i stedet fungerer som brugernes direkte måde at skrive til hinanden på. Disse er begreber, som typisk bliver

² Quidditch er den officielle troldmandssport i Harry Potter-universet, hvor der flyves på koste.

brugt inden for rollespil, også kaldet *RPG* (role playing game). Overordnet kommunikerer man gennem følgende platforme:

- Emner
- Profiler
- Gæstebøger
- Uglepost

I *emner* skriver brugerne historier sammen, hvor de bl.a. udvikler deres karakterer. Det foregår således, at man vælger et forum på sitet, som skal simulere et sted på Hogwarts, fx et klasseværelse, Storsalen eller nede ved søen uden for Hogwarts. Den, der opretter emnet, skriver en indledning til historien, hvor man skriver om omstændighederne for den kommende handling og om, hvad ens karakter tænker, føler og siger. Herefter kan andre brugere skrive, hvordan deres karakterer reagerer på den situation, som er beskrevet i oplægget. Således skiftes man til at skrive indlæg til historien, hvis handling kan være mere eller mindre aftalt på forhånd. Følgende billede viser, hvordan det ser ud, når man skriver emner på sitet:

Sneboldskampen - ÅBENTI, D. 26/12/2014 19:12.

//ÅBENTI ^^

Silke svang sit brune halstærklæde om halsen og den grønne frakke over skuldrene. Det var koldt udenfor, men dog overraskende blidt i vejret, usagt den høje sne og dybfrosne sø. Snefnugene var store og tydelige og faldt roligt til jorden, hvor de lagde sig i den allerede knæhøje sne. Skoven var blevet hvid og grenene bukkede sig af det tunge lag sne, der lå på deres blade og nåle. Himlen var bleg hvid, som var det én stor sky, men en tynd en, for solens svage stråler lyste gennem det blege lag og ned på sneen, der skinnede tilbage. Man skulle passe på man ikke blev sneblind i dette smukke vejr, men dog var sneen efterhånden blevet trampet godt ned og blevet mindre hvid de fleste steder, af de mange fodspor.

Silke fulgte sporene til hun nåede en stor forsamling af elever, der rullede snemænd og sad og snakkede i sneen.

Det så meget idyllisk og fredfyldt ud, men dog også en smule kedeligt, efter Silkes mening. Hun savnede at have det sjovt, sådan før alvor. Hun savnede at kunne le og smile, uden det kun var af venlighed, men også af morskab.

Silke stod et øjeblik og betragtede menneskemængden, mens hendes ånde dampede langvarigt for hendes læber. Så trak hun sin blodrøde hue længere ned over ørerne, stak hånden i frakkelommen og trak et par gråblå fingervanter op ad lommen. Hun tog dem på og bukkede sig ned til den høje sne.

Sneen var perfekt i dag. Det var lige omkring frysepunktet, så den var let at forme til et par skinnende bolde.

Snebolden fløj gennem luften og ramte en mørkhåret dreng i nakken. Et øjeblik blev alt og alle tavse og der lød næsten et gisp fra mængden. Så bukkede han sig ned og begyndte selv at kyle sne efter de omkringstående. Og straks var alle godt i gang med en god omgang sneboldskamp.

Skrevet 26/12/2014 19:12 | T: Eftermiddag (har lige fået fri fra de sidste lektioner) | O: Nær søens bred, på plænerne (omgivet af legende elever) | V: Svag sol og sneen daler, men det er vindstille og overraskende blidt vejr

Side: 1 2 3 4 5 6 7

#21 Carla gjorde modstand, men Marx havde et stærk tag om hende. Hun gav op og de blev hver især bundet til et træ. De fik alle taget deres tryllestav fra sig.

"Skal vi begynde?" Spurgte Lashau.

"Lad os det." Svarede Marc snedigt.

"Hvem skal vi begynde med?"

"Skal vi ikke bare tage en vær?"

"God idé. Jeg tager mors dreng." Sagde Lashau.

"Jeg tager Dodo." Sagde Marc.

"Dejligt, så kan jeg tage stof." Sagde William.

Carla stirrede på de tre drenge. De smilede, knækkede fingre, slikkede sig om munden... Carla vidste at det ville ende sådan. Sådan havde det også været da de var blevet fanget. Lashau havde fanget Morbus,

William havde fanget Silke og Marc Carla. De stillede sig hver foran sit offer og slikkede sig endten om munden, knækkede fingre eller grinede ondt. De stirrede hver deres offer i øjnene og kiggede så over på deres markere. De gik ind i midten og snakkede sammen om hvad de skulle gøre. Carla prøvede at lytte, men det var umuligt. De var for langt væk. Carla kiggede bekymret over på de andre.

"Har i en plan?" Spurgte hun idiotisk. Selvfølgelig havde de ikke det. Eller hvad? Det så ud til at drengene næsten var færdige med deres plan så hvis nogen havde en idé skulle de komme ud med det, nu! Før sent! Marc, Lashau og William stillede sig foran deres offer.

Skrevet 02/01/15 14:02

#22 Morbus mærkede sin lommekniv rasle i venstre støvle. Den lå der, så måske de kunne... Men han nåede kun at åbne munden - ikke mere end det - før Lashaus blik stirrede spottende på ham.

„Skal vi ikke bare tage dem med én af gangen?“ spurgte Lashau, uden at fjerne blikket fra Morbus. Morbus fik en ubehagelig smag i munden og på fornemmelsen, at de måske ikke ville komme tilbage til skolen, helt uskadt. Marc og William nikkede som svar på Lashaus spørgsmål.

„Jeg starter med Dodo...“ sagde Marc og gik hen til Carla. Han løsnede hende og tvang hende med sig væk, om bag en stor mængde buske. Morbus kunne høre slagene, ét efter ét.

„Lashau, kom lige og hjælp mig med at holde hende!“ lød Marcs stemme. Lashau fjernede blikket fra Morbus - tydeligvis modvilligt. Nu da William var den eneste der var tilbage - og hans opmærksomhed var rettet stift mod Silke - skyndte Morbus sig, forsigtigt at synke ned i knæ. Heldigvis blev stammen ikke

Silke



Carla



Morbus



Hver bruger har en *profil*, som især har til formål at beskrive dennes karakter. På denne måde har andre brugere mulighed for at finde ud af, hvem karakteren er, uden at skulle følge alle dennes emner. På profilen har man også mulighed for at sætte billeder ind, der skal repræsentere ens karakter. Typisk vælger brugerne af sitet en kendt person til at repræsentere deres karakter og gør krav på alene at måtte bruge denne som repræsentant, for ikke at komme til at have den samme visuelle repræsentation som andre brugere. Brugere kan desuden aftale, om deres karakterer skal have en indbyrdes relation (fx forlovede, fjender eller fætre).

Tilknyttet profilen har brugeren en *gæstebog*, hvor andre brugere kan sende beskeder til indehaveren af profilen. Disse beskeder er synlige for alle brugere. Kommunikationen i gæstebogen foregår primært out of game. Man kan eksempelvis komplementere hinandens profiler eller aftale at oprette et emne sammen, men man ser også ofte en slags mellemting mellem in game og out of game i sprogbruget.

Som det sidste har sitet et *uglepost*-system, hvilket refererer til den måde, post sendes på i Harry Potter-universet. Modsat gæstebogen er denne kommunikation privat og er kun tilgængelig for afsender og modtager. Her kan man fx aftale handlingen for ens emner, hvis man ikke synes, at dette skal være offentligt for andre karakterer.

1.2.2 Regler

På sitet findes en kort liste over regler, der har til formål at strukturere deltagelsen på sitet, således at alle handler på samme præmisser, og den overordnede idé om, at spillet skal imitere Hogwarts, overholdes. Man må fx ikke chikanere andre brugere, oprette pornografisk eller andet krænkende indhold. Derudover er der en række regler for, hvordan brugerne deltager i et emne. Disse regler er bl.a. til for, at brugerne ikke skal bryde med det opsatte univers' logik. Eksempelvis må man ikke opkalde sin karakter efter en kendt person. Derudover er der en regel om, at spillerne kun må handle på deres egen karakters vegne, hvilket betyder at man aldrig kan bestemme om en handling har den ønskede effekt på en anden brugers karakter. Dette vil altid være op til den anden bruger.

1.3 Problemfelt

I dette projekt vil vi forsøge at beskrive en type fænomen, der ikke findes mange undersøgelser af i forvejen. Flere mulige indgangsvinkler og mange forskellige metodiske tilgange kunne anvendes til denne opgave. Man kunne undersøge Hogwartsschool som et mediefænomen: Hvad er de multimedie muligheder, og hvordan fungerer de i samspil med interaktiviteten? Man kunne også undersøge sitet som et spil: Hvad er spillets regler og strukturer? Kan man, i en eller anden betydning, vinde spillet? Man kunne vælge at se på hele sitets struktur, og hvordan de forskellige elementer spiller sammen for at danne betydninger. Igen kunne man

også vælge et mere snævert udsnit af sitet og lave en mere dybdegående undersøgelse. Hvilken af disse indgangsvinkler, der vælges, vil være afgørende for, hvad undersøgelsen har mulighed for at finde, og et hvert valg vil være både et til- og et fravalg. På den anden side er det klart, at disse forskellige tilgange til en undersøgelse af Hogwartsschool også ville krydse hinanden på mange punkter, og at undersøgelsen af én af disse også vil kalde på forståelsen af de andre. Derfor vil alle de førnævnte perspektiver eller indgangsvinkler være til stede i dette projekt, mere eller mindre perifert. Dog vil hovedfokus være en undersøgelse af, hvordan litteraturteoretiske begreber og en litteraturinspireret tænkning kan ses og anvendes i forhold til de brugerskrevne emner, som er en central del af Hogwartsschool. Et andet fokus i projektet vil være at indføre spilteoretiske begreber i diskussionen af sitet, for på denne måde at sætte såvel sitet som den litterære tænkning af dette i et nyt perspektiv. Som resultat af denne tilgang melder spørgsmål sig som: Kan litterære begreber som karakter, plot, fortæller, dramaturgi etc. bruges på en meningsfuld måde til beskrivelsen af de brugerskrevne emner? Er forståelsen af disse emner som litteratur forenelig med opfattelsen af dem som en del af et tekstbaseret RPG? Hvad er grænserne for en litterær forståelse af sitet, og i hvilken grad kan spilbegreber videreudvikle denne forståelse? I forlængelse heraf er vi kommet frem til følgende problemformulering:

1.3.1 Problemformulering

Hvordan og i hvilken grad kan de brugerskrevne emner på Hogwartsschool forstås som litteratur?

- Hvilke muligheder og begrænsninger medfører en sådan litterær forståelse af Hogwartsschool?
- Og hvordan og i hvilken grad kan spilbegreber videreudvikle den litterære analyse af Hogwartsschool?

1.4 State of the art

I det følgende præsenteres det fankulturelle felt, fænomener som Hogwartsschool opstår indenfor. Desuden indeholder afsnittet en refleksion over litteraturbegrebet, hvilket står som baggrunden for koblingen mellem litteratur og Hogwartsschool.

1.4.1 Fankultur

Fankultur er noget, der eksisterer inden for mange arenaer. Idolisering er ikke begrænset til sportsmænd og popstjerner, men også mere komplekse størrelser kan blive fokus for fandom. Film- og romanbranchen er steder, hvor denne mindre personorienterede fandom trives. I stedet for at fokusere på en specifik skuespiller eller forfatter bliver det i højere grad værket i sin helhed, der er i fokus. Eksempler på film og litteratur, der har opnået denne status, inkluderer bl.a. *Star Wars*, *Lord of the Rings* og ikke mindst *Harry Potter*.

Selvom der er mange grader af fankultur, er fælles for dem, at de alle har en interesse, der strækker sig udover den almene læsers/seers. Fans forsøger at opbygge så stor viden som muligt om den pågældende udgivelse, og det er denne viden, der adskiller dem fra den almindelige læser. De begrænser sig dog ikke til historien, der udspilles i det givne værk, men interesserer sig også for det univers, plottet udspiller sig i. De køber merchandise, kostumer og legetøj, for både at kunne udleve historierne, men i høj grad også for at kunne opfinde deres egne historier inden for det skabte univers. Disse fanskabte historier påvirker som udgangspunkt ikke direkte originalteksten, men alligevel kan man ikke helt underkende deres indflydelse. Jonathan Gray forklarer, hvordan Bobba Fett, der var en bikaarakter i de første *Star Wars*-film, var populær som actionfigur, hvilket vandt ham en større rolle, da de nye film skulle opsættes (Gray, 2010:183). Dette viser, at fans' præferencer bliver taget alvorligt af producenterne; en effekt der er blevet tydeligere i takt med Web 2.0, som har gjort det muligt at være en aktiv bidrager til internettet. På internettet har fans fået mulighed for at være en del af en dialog mellem producent og læser. Dette ses bl.a. på sitet Pottermore, hvor Rowling besvarer spørgsmål om sine bøger og universet i dem. Denne form for interaktion mellem læser og forfatter giver læserne mulighed for at få svar på spørgsmål, de måtte have til bøgerne, fx en karakters skæbne, der er udeladt i bøgerne. Muligheden for at indhente yderligere information betyder, at fiktionen konstant er i udvikling og ikke forbliver statisk efter bøgernes udgivelse.

På samme måde, som det var tilfældet med de populære actionfigurer, giver computers virtuelle verden også muligheden for at udforske de kendte universer. Dette sker bl.a. gennem computerspil, hvor fans kan prøve kræfter i det samme univers, enten i form af en spilversion af bøgerne eller som en parallelhistorie. En anden mulighed er selv at skrive og dele historier, der foregår i samme univers, den såkaldte fanfiktion. Fans får mulighed for at skrive deres version af historien eller udfylde de huller, der måtte være i de publicerede historier. Disse fanskrevne historier bliver dog yderst sjældent anerkendte som en officiel del af plottet, men ikke desto mindre er produktionen af disse yderst populær. Der er skrevet fanfiktion baseret på mange forskellige værker, men i senere tid er Harry Potter det ultimativt mest populære (internetkilde 1).

1.4.2 Harry Potter som fanfiktion

Spørgsmålet, om hvorfor nogle værker giver anledning til en strøm af fanfiktion, mens andre ikke gør, er interessant, da det kan være med til at vise, hvilke kriterier der er med til at skabe fanfiktion. Man kunne umiddelbart tro, at det blot var et spørgsmål om popularitet, men der er ingen klar sammenhæng mellem antal solgte bøger og den medfølgende produktion af fanfiktion. En sammenligning mellem Agatha Christies *Then there were none*, der har solgt 100 millioner kopier og *Harry Potter and the Philosopher's Stone* der har solgt 107 million (internetkilde 2) viser, at mens de to bøger ligger tæt, hvad angår salg, har Christies bog næsten ingen fanfiktion skabt, mens Harry Potter-universet er yderst populært som udgangspunkt for fanfiktion.

Mens udgivelsestidspunktet og internettets opfindelse med sikkerhed har påvirket mængden af fanfiktion, synes der at være andre kriterier for, hvilken type litteratur der giver anledning til fanfiktion. Ser man på nedenstående tabel, begynder der at tegne sig et billede af, hvad der inspirerer fanfiktion.

Rank	Fandom	Category	No. of stories
1	<i>Harry Potter</i>	Books ^[9]	712,000
2	<i>Naruto</i>	Anime/Manga ^[10]	381,000
3	<i>Twilight</i>	Books	218,000
4	<i>InuYasha</i>	Anime/Manga	114,000
5	<i>Hetalia: Axis Powers</i>	Anime/Manga	111,000
6	<i>Glee</i>	TV Shows ^[11]	108,000
7	<i>Supernatural</i>	TV Shows	106,000
8	<i>Bleach</i>	Anime/Manga	80,300
9	<i>Pokémon</i>	Anime/Manga and Games ^[12]	80,000
10	<i>Kingdom Hearts</i>	Games ^[13]	72,300
11	<i>Doctor Who</i>	TV Shows	68,200
12	<i>Yu-Gi-Oh!</i>	Anime/Manga	65,500
13	<i>Percy Jackson and the Olympians</i>	Books	61,800
14	<i>Lord of the Rings</i>	Books	53,400
15	<i>Sherlock</i>	TV Shows	52,300
16	<i>Buffy the Vampire Slayer</i>	TV Shows	48,600
17	<i>Fullmetal Alchemist</i>	Anime/Manga	46,200
18	<i>Dragon Ball Z</i>	Anime/Manga	44,700
19	<i>Fairy Tail</i>	Anime/Manga	42,600
20	<i>Digimon</i>	Anime/Manga	42,500

Figur 1 - Dette er et skema over fanfiction på Fanfiction.net, der samler fanfiction fra forskellige sites.

Ser man på ovenstående tabel, synes det tydeligt, at genre har betydning for, hvilke bøger og tv-shows, der lægger op til produktion af fanfiction. *Twilight*, *Lord of the Rings*, *Supernatural* og *Harry Potter*, og for den sag skyld næsten al animeen, falder alle under kategorien fantasy, og det er måske her, man skal finde noget af svaret. Fantasy er kendetegnet ved at opsætte alternative universer, hvor fantasien får frit spil, og det virkelige livs logikker udfordres. Dette giver en frihed til kreativitet, hvilket måske er mere tiltalende for en fan end at skrive en historie, der overholder virkelighedens regler.

På den anden side er det værd at bemærke, at størstedelen af teksterne er henvendt til børn og unge. *Glee* er det mest direkte eksempel på dette, men både *Twilight* og *Percy Jackson* er eksempler på litteratur, der mest af alt behandler teenageproblemer forklædt i en fantasy-verden. Også *Harry Potter* lever op til dette kriterium. Bøgerne foregår det meste af tiden i en

setting, der mest af alt minder om en kostskole, og mange af de problemer, bøgerne omhandler, kunne for så vidt også være foregået i en almindelig kostskoleroman. Det handler om venskab, lektier og ikke mindst kærlighed.

En tredje kvalitet, der gør Harry Potter særlig egnet til fanfiktion, er bøgernes enorme persongalleri. Selvom det er relativt få personer, man kommer tæt på, bliver man som læser introduceret til et hav af karakterer, der spiller større eller mindre roller. Relativt udefinerede bikarakterer åbner mulighed for, at fans selv kan digte og nedfælde deres idéer om dem (Gray, 2010:178). Denne åbenhed står i stærk kontrast til hovedpersonerne i Harry Potter. Hvor bipersonerne kun er løst defineret og derfor giver mulighed for videreudvikling, er hovedpersonerne så klart defineret, at meget lidt er overladt til læseren. Et godt eksempel er bøgernes afslutning, der fortæller om hovedpersonernes voksne liv, hvilket overlader meget lidt til læserens egen fantasi. Dette afskrækker dog ikke fans fra også at skrive fanfiktion om hovedpersonerne.

1.4.3 Hogwartsschool og transmedialitet

Grey benytter sig af en atommetafor til at beskrive forholdet mellem en publikation og de transmedielle værker, det kan medføre. Disse kan være alt fra trailere til spoilers, men inkluderer også fanfiktion. Han beskriver hovedteksten som kernen i et atom, mens han kalder de tekster, der fødes heraf for elektroner, der kredser om kernen (Gray, 2003:16). Dette er en god måde at visualisere forholdet mellem primærtekster og fanfiktion. Bogserien Harry Potter vil derfor blive refereret til som dette projekts kernetekst, hvor omkring fanfiktion opstår.

For bedre at forstå Hogwartsschool som medie, er det nødvendigt at undersøge det forhold sitet har til kerneteksten. Dette afsnit har ikke til formål at beskrive kerneteksten i detaljer, da denne antages at være relativt alment kendt, men vil i stedet forsøge at beskrive forholdet mellem kerneteksten og Hogwartsschool som mediefænomen. Forholdet mellem de to medier vil blive beskrevet på baggrund af en række termer, som Henry Jenkins bruger til at klassificere transmedialitet.

Jenkins beskriver, hvordan fanfiktion udfylder to funktioner. Den ene er, hvad han kalder *drillability*, altså muligheden for at få en dybere forståelse af allerede kendt materiale fra kerneteksten (internetkilde 3). Dette kan fx være beskrivelser af hændelser fra kerneteksten

fra nye synsvinkler, som hjælper læseren til at bedre at forstå den handlendes motiv. Den anden funktion kalder Jenkins for *spreadability* (ibid.). I modsætning til drillability handler det ikke om at øge forståelsen af det allerede bekendte, men i stedet om at skabe noget nyt, der forstærker den verden som historien udspiller sig i. Dette kan fx være ved at skabe historier, der foregår simultant med kerneteksten, men ikke direkte berører den.

Et af Jenkins' centrale begreber er *worldbuilding*; en term der bruges til at beskrive en tendens til at fokusere på den fiktive verden, noget der i særdeleshed er blevet populært inden for fantasy og science fiction genrerne (ibid.). Dette dækker over, at forfatteren i stedet for at fokusere på en enkeltstående historie, som skal drive en bogserie, fokuserer på den verden, hvori historien udspilles. På den måde afgrænses fortællingen ikke af den enkeltstående histories plot, men der åbnes i stedet op for en verden, hvor flere historier kan udspilles, både kontinuerligt, men også simultant. Inden for denne fastsatte verden udspilles forskellige historier, der ikke nødvendigvis har en sammenhæng, udover at de foregår i samme verden. Dette fokus på forankringen i den givne verden giver en stor frihed til dem, der producerer fanfiktion, så længe den pågældende verdens regler overholdes. Denne frihed opdeler Jenkins i to lejre:

I den ene lejr finder vi *multiplicity*, som er en term, Jenkins bruger til at beskrive værker, der omhandler de samme karakterer eller hændelser som kerneteksten, men ændrer mere eller mindre væsentlige elementer, således at der opstår en parallel, men alternativ historie (ibid.). Inden for Harry Potter-fanfiktion er det populært at ændre hovedkarakterernes seksualitet, for derved at skabe en alternativ historie omkring de velkendte karakterer. Som alternativ til *multiplicity* placerer Jenkins muligheden for at skrive videre på den allerede publicerede historie uden at ændre på kernetekstens indhold (ibid.). Dette ses fx i historier, der omhandler Harry Potters voksne liv. Denne type publikationer kalder Jenkins *continuity*. *Continuity* er også den type litteratur, som findes på Hogwartsschool. I sitets regelsæt forklares der, hvordan al handling på sitet finder sted efter kernetekstens slutning, og der er derfor tale om en form for fortsættelse af historien, dog uden at involvere de samme karakterer. I stedet giver det både læser og forfatter muligheden for at opleve Rowlings forunderlige verden fra en ny synsvinkel, hvilket Jenkins omtaler under titlen *subjectivity*.

På trods af at kernetekstens karaktergalleri ikke er omdrejningspunktet på Hogwartsschool, opstår der, hvad Jenkins kalder en *seriality* (ibid.). Dette betyder, at der er en direkte sammenhæng mellem kerneteksten og Hogwartsschool, da de udspilles i samme univers og

forholder sig til den samme tidslinje. Ifølge Jenkins giver dette Hogwartsschool en mulighed for at påvirke kerneteksten. Fx kunne fanfiktion bidrage til idéen om, at Dumbledore³ var pædofil, og derved ændre lyset, hvori læsere ser hans karakter i kerneteksten. Man må dog holde for øje, at der er et hierarkisk forhold mellem kerneteksterne og fanfiktion og at fanfiktion derfor sjældent vil blive optaget som kanon.

Hogwartsschool adskiller sig imidlertid markant fra anden fanfiktion, i og med at den udnytter elementer af RPG. Det er, på baggrund af dette, interessant at stille spørgsmål ved denne blandingsgenres formål. Jenkins beskriver, hvordan nogle fans udøver deres fankultur ved at klæde sig ud og udleve en kernetekst gennem teater eller live-RPG. Han kalder denne gren af transmedialiseringen for *performance*. Hvor stor en rolle denne ide om en performance spiller for Hogwartsschool vil blive diskuteret senere i projektet.

1.4.4 Refleksioner over litteraturbegrebet

For bedre at kunne forstå Hogwartsschool kan det være hensigtsmæssigt at være bekendt med *det udvidede tekstbegreb*: Idéen om at al kommunikation har fællestræk og derfor kan analyseres som en tekst, der bærer en mening, som læseren skaber baseret på tekstens indhold og udformning. Det udvidede tekstbegreb inkluderer medier såsom avisartikler, skønlitteratur, film, billeder og musik. Begrebet kan altså favne en bred vifte af kommunikationsmidler og begrænser sig ikke til tekst i den klassiske forstand (internetkilde 4). Med denne definition kan Hogwartsschool anses som en tekst, men spørgsmålet er om sitet også kan siges at være litteratur?

Det udvidede tekstbegreb bliver fra tid til anden også refereret til som det udvidede litteraturbegreb, men mens litteratur er indbefattet af det udvidede tekstbegreb, bliver spørgsmålet, om alle tekster også falder under kategorien litteratur. Litteratur synes at være en kategori, der på trods af at være bred er mere specifik end det udvidede tekstbegreb. Det er svært at sige præcist, hvad der forstås ved litteratur, men det følgende afsnit vil forsøge at vise begrebets kompleksitet og spænd gennem en række forskellige definitioner, der alle forsøger at indkapsle begrebet.

³ Dumbledore er rektor på Hogwarts i Harry Potter-universet.

Definitionen af litteratur er omstridt. *Litteratura* betyder oprindeligt "at nedfælde viden" (Kjældgaard et al., 2012:12), men den etymologiske definition synes ikke at slå til, da den stadig ville inkludere tekster, som i almindelig tale ikke ville kvalificere sig som litteratur. En post-it note med notater fra et møde ville være et eksempel, som næppe ville anses for litteratur i dens almene anvendelse. Nogle tekster er anerkendte som litteratur, såsom romaner og noveller, men ville man ikke blive forundret, hvis Politikens litteratursektion pludselig anmeldte en indkøbsliste eller en rykker fra Skat? Det kan antages, at digte, romaner og noveller er litteratur, men hvad de overhovedet har til fælles kan være svært nok at få øje på, hvis man sammenligner Gustaf Frödingers *Gråbergssång* med *Twilight*.

Lasse Kjældgaard og Peter Simonsen hævder, at litteraturens fællestræk kan beskrives med Wittgensteins idé om familieligheder. Altså en række ligheder, der ikke nødvendigvis alle er til stede i al litteratur. "*En søn kan ligne sin far, og faren sin bror, uden onklen og nevøen behøver at have træk til fælles.*" (ibid.:14). Det kan altså være svært at gennemskue, hvordan *Fifty Shades of Grey* er i familie med *Den guddommelige komedie*, men muligheden er ikke udelukket. Denne udlægning kommer imidlertid ikke nærmere en entydig definition, men hjælper til at forstå kompleksiteten af litteraturbegrebet. Kjældgaard og Simonsen foreslår videre tre nyere definitioner, der forsøger at favne litteraturbegrebet.

Den første sætter lighedstegn mellem litteratur og fiktion (ibid.:17). Ifølge denne definition er al litteratur fiktion, altså noget der er opdigtet og ikke en repræsentation af virkeligheden. Det er let at se, hvordan denne definition hurtigt kommer i problemer, da den udelukker selvbiografisk litteratur, som fx meget lyrik er.

Den anden definition forsøger sig med en mere sproglig afgrænsning. Den hævder, at litteratur opstår, når sprogets muligheder udnyttes til at adskille det fra den måde, vi bruger det på i hverdagen. I litteraturen bruges sproget i sin mest prægnante form, og det er netop dette sprogbrug, der gør det til noget specielt. Problemet med denne definition er imidlertid, at den vil inkludere tekster som fx reklamer, der netop gør brug af samme sproglige prægnans (ibid.:18).

Den sidste foreslåede definition forklarer, hvordan litteratur er et middel til at levere eksistentielle meddelelser (ibid.:19). Det eksistentielle er en subjektiv størrelse og som udgangspunkt noget, der er svært at dele med andre. Hvordan, én person oplever en begivenhed,

er ikke nødvendigvis lig med, hvordan andre gør. Litteraturen tillader læseren at blive ét med karaktererne og derved gennemleve eksistentielle oplevelser på første hånd.

Ingen af disse definitioner er fejlfrie eller giver et utvetydigt billede af litteraturen, men de kan bruges som en rettesnor til arbejdet med Hogwartsschool til at give en forståelse af de elementer på sitet, som leder læserens tanker i retning af, at der her er tale om et litterært produkt. Dette gælder hovedsageligt emnerne, og derfor er det interessant at undersøge disse med et litteraturteoretisk begrebsapparat for at se, hvordan Hogwartsschool opleves med et sådan perspektiv.

1.5 Metodologi

Selv med de ovenstående definitioner af litteratur, kan det være svært entydigt at placere Hogwartsschools litterære produkt inden for de klassiske litterære hovedgenrer. Nogle emner har meget faste strukturer, der næsten kan minde om den slags regler, der findes inden for lyrikgenren. Det er hovedsageligt den skiftende fokalisering, der synes at være regelbundet, hvilket vil blive behandlet i analysen. Der er dog ikke meget andet, der peger i retning af lyrik, og efter en gennemlæsning bliver det tydeligt, at emnerne nærmere har karakter af prosa, dog med nogle særskilte logikker. Derfor har vi fundet det hensigtsmæssigt at inkludere et begrebsapparat, som kan bruges til netop analyse af prosa. Der findes mange forskellige analysemodeller til arbejdet med prosa, men til analysen af Hogwartsschool har vi udvalgt nogle af de elementer, vi mener giver den bedste forståelse af mediet som litteratur. Dette inkluderer komposition, plot, udsigelse, karakter og troper m.fl. Disse er både med til at synliggøre, hvor sitet lader sig definere som litteratur, og hvor denne antagelse kommer til kort.

1.5.1 Forholdet mellem spil og litteratur

Mediets særpræg giver et indtryk af, at der er et samspil, eller man kunne sige en slags fælles-træk mellem spil og litteratur. I vores tilfælde er tanken, at Hogwartsschools emner kan forstås som en særlig form for litteratur. Et teoretisk udgangspunkt for denne kobling kan findes i Hans-Georg Gadamer's spil-begreb, som han udfolder i sit hovedværk, *Sandhed og Metode (1960)*.

Helt overordnet er Gadamer's projekt at vise, hvordan humanvidenskaben har begået en fejl ved at læne sig op af den naturvidenskabelige metodetænkning. Kunst, som eksempel, kan ikke for alvor forstås ved hjælp af en metodisk tilgang, men kun gennem en hermeneutisk proces, som finder sted dynamisk. Gadamer beskriver den hermeneutiske proces som *spiel* (*Spiel*) eller som havende spilkarakter. For Gadamer betyder spil ikke nødvendigvis noget, der har et slutmål eller en vinder. Til at forklare betydningen af hans spilbegreb bruger Gadamer oplevelsen af kunst. Gadamer mener, at der finder et spil sted i et hvert møde med kunst. I et maleri vil der fx være et spil mellem farverne og formerne. På samme vis vil der i litteraturen være et poetisk spil mellem ordenes betydninger eller et spil mellem karakterernes motivationer og handlinger. Faktisk vil der i enhver betydningsdannelse finde en proces sted, som i en eller anden grad kan beskrives som et spil eller en leg. Med dette perspektiv kan man overveje, om der i virkeligheden er en væsenslighed imellem rollespillet og litteraturen, på en sådan måde at litteraturen altid må forstås som levende i kraft af sin spilkarakter. Gadamer giver os dermed en videnskabsteoretisk vinkel, der giver mulighed for at sammentænke Hogwartschool og litteratur som fænomener.

1.5.2 Udvalget af empirisk materiale

Det udvalgte empiriske materiale, som senere i projektet vil blive gjort til genstand for analyse, består af en række af den type brugerskrevne tekster, der på Hogwartschool kaldes emner. Vi har specifikt valgt at fokusere på emnerne, da de for det første udgør en central og stor del af rollespillet, karakterudviklingen og opbygningen af relationer på Hogwartschool, og samtidig er tilgængelige for alle sitets brugere. Ligeledes er emnerne særligt interessante, fordi der er tale om interaktive tekster i kraft af deres RPG-form. For det andet fordi denne RPG-form kombineres med litterære elementer, fx karakterer, fortæller, komposition etc.

1.5.2.1 Karaktererne Morbus og Nathan

Da emner udgør en stor del af aktiviteten på Hogwartschool, og der på daglig basis oprettes flere nye emner, har udvælgelsen af, hvilke af disse der skulle udgøre vores empiriske materiale, ikke været helt let. Ved selv at være til stede på Hogwartschool i en periode forud for udvælgelsen af empirisk materiale, observerede vi, hvilke brugere der er særligt aktive derinde. Den gennemsnitlige bruger er ikke ret aktiv, da sitet har ca. 1300 brugere, hvoraf kun ca. 200

logger på ugentligt eller oftere. På den baggrund ville det ikke være meningsfuldt at lægge fokus på en bruger, der er repræsentativ for aktiviteten på Hogwartsschool, for dette ville selvsagt ikke resultere i særlig meget empiri.

At fokusere på så få brugere som muligt er et bevidst valg for at sikre kvalitet, mens fokus på mere end kun en enkelt bruger sikrer diversitet. I vores tilstedeværelse på Hogwartsschool er vores opmærksomhed faldet på brugeren og karakteren Morbus UmbraNocte, nuværende 4. årselev fra Slytherin. Morbus deltager i mange emner og er ligeledes synlig en række andre steder på sitet. På samme måde gør også brugeren og karakteren Nathan Fontaine, nuværende 4. årselev fra Gryffindor, sig bemærket ved at have sit navn stående i toppen af kollegiepointtavlen⁴ og ved at deltage i en række emner.

1.5.2.2 *Emnet Sneboldskampen og anden empiri*

Efter at have taget kontakt til hhv. Morbus og Nathan for at få et overblik over deres emneaktivitet, fandt den endelige udvælgelse af materiale sted. Morbus deltager i et emne med titlen *Sneboldskampen*, der er oprettet af brugeren Silke som et åbent emne, hvilket vil sige, at hvilke karakterer, der deltager, ikke er aftalt på forhånd, men selv tager initiativ til at medvirke. Karakteren Morbus får hurtigt en betydningsfuld rolle i *Sneboldskampen*. Derudover illustrerer emnet mulighederne for opbyggelsen af et spændende plot, hvorfor vi har fundet det interessant og har derfor valgt det som vores primære empiriske materiale. Andre emner har vi derimod udvalgt som sekundær empiri, fordi de stadig rummer materiale, der er interessant at undersøge nærmere og som kan understøtte pointer, der hvor *Sneboldskampen* ikke kan. Det drejer sig om Morbus' emner *Uagtsomt manddrab?*, *Branden* og *Tyvens kappe*, samt Nathans emne *Ude på nye eventyr*. Selvom vi fokuserer på både Morbus og Nathan, ender analysen i overvejende grad med at centrere sig omkring de emner, hvori Morbus deltager.

⁴ Oversigt over kollegiernes indbyrdes pointfordeling på Hogwartsschool.

2 Litteraturteoretiske analysebegreber

I dette afsnit vil vi gennemgå en række litterære begreber som senere vil blive anvendt i analysen af de brugerskrevne emner. Disse begreber falder i tre overkategorier: karakter, udsigelse og komposition.

2.1 Karakter

Karaktererne på Hogwartsschool kommer til udtryk på en række forskellige måder, men især i emnerne viser de sig som litterære konstruktioner, der med fordel kan analyseres ud fra begreber omdrejende den litterære karakter.

Før gennemgangen af det analytiske begrebsapparat præsenteres her en kort redegørelse for, hvad der overordnet menes med litterære karakterer. Principielt er karakteren en ren tekstlig konstruktion, som ikke findes uden for teksten, men alligevel vil den almindelige læser ikke kunne undgå at læse karakteren som en person, et menneske med egne motiver, forhistorier etc. Man har i strukturalistiske traditioner forsøgt at se bort fra denne psykologiske læsning af karakteren, men i dag er flere inden for den postklassiske narratologi begyndt at acceptere en sådan læsning. Lis Møller beskriver, med udgangspunkt i James Phelan, hvordan karakterer altid vil være både mimetiske, tematiske og funktionelle, men i varierende grad, således at nogle karakterer stort set kun rummer det ene aspekt (Møller i Kjældgaard et al., 2012:46).

Den *mimetiske karakter* ligner et menneske og vil være overbevisende i sine handlinger og tanker i forhold til at vise den kompleksitet, man tillægger virkelige personer. Det er ofte sådanne karakterer, der beskrives som runde. Flade karakterer, som eksempelvis er bygget over et enkelt karaktertræk, er mindre mimetiske, men mere *tematiske*, da de fx kunne tematisere et særligt træk ved den menneskelige psyke. Det *funktionelle* ved en karakter betegner dennes rolle i teksten, hvilket fx kan være at drive plottet fremad eller igangsætte en udvikling hos en anden karakter. Således er visse bipersoner nærmest udelukkende funktionelle, da de kun dukker op i en tekst, for at udføre en bestemt handling, for derefter at forsvinde igen (ibid.:47f).

For at blive i kerneteksten kan man se på karakterer som Draco Malfoy og Severus Snape der på hver deres måde står for at give Harry Potter modstand og desuden repræsenterer den mørke magi i en menneskelig form. Disse krydser grænsen fra at være tematiske og funktionelle i de første bøger til at blive runde, mimetiske karakterer i de sidste bøger, hvor læseren får langt større indsigt i, hvorfor de er som de er, og dermed også i højere grad kan sympatisere med dem som "virkelige" personer.

I analysen af en karakter må man se på dens overfladestruktur, altså det den består af og får sine karaktertræk gennem, når der ikke er tale om en autoritativ fortæller, der direkte karakteriserer ved brug af adjektiver, substantiver eller metaforer. Først og fremmest er *handlinger* med til at betegne karakteren. På et strukturelt niveau kan man se på de rutineprægede og gentagne handlinger over for de enkeltstående, som ofte tvinger karakteren ud af sin vante rolle og dermed signalerer udvikling. Megen moderne litteratur afviser de store begivenheder, som ændrer en persons hele liv, og karaktererne vil oftere agere i et repetitivt mønster (Hansen, 2000:158f).

Et aspekt ved karakteriseringen, der bliver særligt interessant i forbindelse med emnerne på Hogwartsschool, er *karaktant*begrebet. De fleste fortællinger indeholder bipersoner, hvis eneste rolle er at være karaktanter for hovedpersonen, dvs. enten at gøre visse af hovedpersonens karaktertræk synlige, eller at bidrage til, fremprovokere eller forhindre dennes udvikling (ibid.:186). Disse karakterer er rene karaktanter, og kan ofte kendes ved, at der ikke vises nogen synderlig interesse i dem for sig selv. Også i tilfælde, hvor hovedpersonen giver en karakteristik af dem, vil det ofte vise sig, at den virkelig karakterisering ligger i måden, hvorpå de beskrives af netop hovedpersonen, således at læseren får indblik i, hvordan denne eksempelvis dømmes andre. Dertil må det nævnes, at også to centrale karakterer kan indtage karaktantfunktioner overfor hinanden, selvom dette foregår som en mere gennemgående proces end ved brug af kortvarige karaktanter med ét formål (ibid.:184-188).

2.2 Udsigelsesforhold

Et af de bemærkelsesværdige aspekter ved Hogwartsschool i forhold til klassisk litteratur er, at emnerne er skrevet af to eller flere forfattere, og at man som læser konkret kan se, hvem

der har skrevet hvad. I den forbindelse bliver det interessant gennem en udsigelsesanalyse at se på, hvordan de synligt skiftende forfattere får betydning for tekstens fortællerforhold.

Med dette som udgangspunkt er det først og fremmest vigtigt at skelne mellem forfatter og fortæller. Udsigelsesforholdet er et strukturelt aspekt ved teksten og rummer ikke den reelle forfatter. Men det betyder ikke, at fortælleren står som den eneste udsigelsesinstans, for selv om den egentlige forfatter ikke kan aflæses i teksten, vil der altid være et indlejret billede af en kreerende instans, en overordnet forestillet intention. Den implicitte forfatter er altså det billede af forfatteren, som læseren lægger implicit i teksten (Larsen i Kjældgaard et al., 2012:63ff).

Fortælleren er ikke den skabende instans, men den formelle formidler af det fortalte. Overordnet skelnes der mellem den homodiegetiske og den heterodiegetiske fortæller, hvilket betegner hvorvidt fortælleren er en del af den fortalte verden eller ej. Mens *den homodiegetiske fortæller* er en del af det fortalte univers, er *den heterodiegetiske fortæller* mere usynlig, og kan dermed være vanskelig at skelne fra den implicitte forfatter (ibid.:57). I det følgende vil den homodiegetiske fortæller blive udeladt, da det er en del af Hogwartsschools regler, at der kun må skrives i 3. person. Da den heterodiegetiske fortæller altså ikke befinder sig på niveau med karaktererne, behøver denne ikke at fortælle som om, den var en fast enhed, men kan veksle mellem synsvinkler, også kaldet fokalisering. Dvs. at selvom det er den heterodiegetiske fortæller, der taler, kan denne påtage sig en karakters adgang til verden og beskrive den, som karakteren oplever den. Modsat denne *indre fokalisering*, kan fortælleren også vælge udelukkende at benytte sig af *ydre fokalisering*, hvor fortælleren ikke har adgang til karakterens tanker. En tredje mulighed er en blanding af de to, kaldet nulfokalisering. Her har fortælleren mere viden end karaktererne, kan bevæge sig mellem dem, springe i tid og se tingene både indefra og udefra (ibid.:59).

Ændringer i synsvinkel kan altså læses ud fra fortælleren tilgang til viden om den fortalte verden, men forandringer i sproget vil også ofte signalere et sådant skift. Man kan skelne mellem tre former for tankegengivelse: citeret monolog, psykonarration og fortalt monolog. Med *den citerede monolog* markeres et tydeligt karakterperspektiv, hvor karakterens tanker gengives direkte i præsens og i jeg-form (ibid.:61). *Psykonarrationen* er omvendt et fortællerperspektiv, hvor fortælleren opridses karakterens tanker med sine egne ord. Typisk er fortælle-

ren her mere optaget af sin egen udlægning af sagen, end af en egentlig indsigt i karakterens tanker. Fortælleren kan være ironisk, nedladende og dømmende over for sine karakterer, men også forherligende (Cohn, 1978:23). Psykonarrationen indeholder dog ikke nødvendigvis et sådant overgreb på karakteren. En af fordelene ved fortælleformen er, at fortælleren kan være i stand til at gengive karakterens følelsesliv mere præcist, poetisk eller levende for læseren (ibid.:46). *Fortalt monolog* er en slags blanding mellem de to første, hvor tankeforløbet ligner den citerede monolog, blot skrevet i tredjeperson og præteritum. Dette betyder, at fortællingen bliver mere fortællende og flydende end det ses i citeret monolog, hvor overgangen fra tredjepersonsfortælleren til den citerede monolog kan virke opbrydende. Men den grammatiske forskydning betyder også, at det kan være vanskeligt at afgøre, hvornår der er tale om fortællerens udlægning, og hvornår der er tale om karakterens eget sprog (ibid.:100).

Som en sidste pointe i forbindelse med udsigelsen må det nævnes, at der altid vil være indlejret en modtager, som ofte overses. Det bliver dog relevant at trække modtageren frem i denne sammenhæng, da netop modtagelsen af hvert indlæg i emnerne må forventes at være af en vis betydning for tekstens struktur, og placerer sig dermed også inden for det strukturelle fortællerhierarki. På det intentionelle niveau findes det implicitte publikum, som kan siges at stå over for den implicitte forfatter, mens den indlejrede modtager befinder sig på det fortalte niveau og er modpart til fortælleren. Det ligger formelt i enhver ytring, at den ud over at indeholde en udsigelsesinstans også indeholder en henvendelsesinstans, selvom denne ofte er mere usynlig end fortælleren (ibid.:64).

2.3 Komposition

Med kompositionsanalysen ser man på tekstens tidslige forløb i forhold til den rækkefølge, de enkelte tekstelementer præsenteres i. En teksts struktur former spændingsforløbet og er dermed afgørende for, hvad i teksten læseren lægger mærke til og tillægger særlig betydning.

Enhver historie kan altså fortælles på en række forskellige måder, men det vil næppe være tilfældigt, hvilken der er valgt (Lützen, 2003:77). Dog er emnerne på Hogwartsschool tilsyneladende præget af en vis tilfældighed, eller i hvert fald en anden form for logik, end hvad man ofte ser i klassisk litteratur. Dette har sandsynligvis at gøre med det forhold, at teksterne tjener andre formål end blot at blive læst, og er skrevet under andre omstændigheder. I det følgende vil vi præsentere nogle få væsentlige begreber, med hvilke vi i analysen vil syn-

liggøre, hvilken betydning det får for den færdige struktur, at emnerne netop er skrevet under disse vilkår.

I en kompositionsanalyse opererer man med to forskellige tidsbegreber: den fortalte tid og fortælle tiden. *Den fortalte tid* er det tidsforløb, som fortællingen spænder over, hvilket kan variere fra et helt liv i fx dannelsesromaner til en enkelt dag eller blot et par timer i mange noveller. Den fortalte tid er altså den kronologiske handling, man forestiller sig, ud fra det man direkte læser. Dette kaldes *fortælle tiden*, og begivenhederne kan her beskrives i vilkårlig rækkefølge, og hvor nogle begivenheder trækkes ud i et lavt fortælle tempo, der fokuserer på en nær og detaljerig beskrivelse, kan andre begivenheder nøjes med kun at opsummeres (ibid.:77f).

Fortællende tekster vil næsten altid mindst kunne inddeles i tre faser, som Lützen vælger at kalde henholdsvis præsentationen, begivenheden og løsningen. *Præsentationen* præsenterer miljøet og personerne, og danner grundlaget for, at noget dramatisk kan ske senere i plottet. Hermed ikke sagt, at præsentationen skal ligge i starten af fortælle tiden, man kunne sagtens forestille sig fortællinger, der begynder midt i en konflikt for først derefter at beskrive, hvordan forholdene var før konfliktens udbrud, men pointen er, at konflikten ikke bliver dramatisk førend læseren ved, hvad der er på spil, dvs. hvad der enten bør ændres eller kæmpes for at bevare (ibid.:81f). *Begivenheden* igangsætter en konflikt, enten ved direkte at fremprovokere den eller ved at synliggøre noget, der hele tiden har ligget latent. Konflikter udgør ikke nødvendigvis en uenighed mellem to karakterer, men kan også være én karakters forsøg på eksempelvis at opnå noget. Det vigtigste er, at konflikten skaber ændringer i tingenes tilstand (ibid.:82f). *Løsningen* rummer en afrunding på konflikten, enten ved at den konkret løses eller ved at det konstateres, at der ingen løsning findes (ibid.:88).

3 Litterær analyse

Inden vi benytter begrebsapparatet beskrevet i teoriafsnittet til at analysere emnerne på Hogwartsschool, er det nødvendigt at overveje betydningen af, hvordan man vælger at afgrænse sin analyse. Fx indeholder en roman mange elementer, der tilsammen er med til at skabe en helhedsoplevelse for læseren, men spørgsmålet er, hvor mange af disse elementer, der skal inkluderes i en litterær analyse. Skal romanens forside spille en rolle og tæller ordforklaringen i slutningen som en del af romanen? Denne slags spørgsmål må man afklare, inden man kan begynde sin analyse, og det samme gælder for litteraturen, der bliver produceret på Hogwartsschool.

Den følgende analyse vil behandle hvert enkelt emne, som var det et isoleret litterært værk. Andre emner, der omhandler de samme karakterer, vil blive behandlet som beslægtede værker, på samme måde som en roman kan være en fortsættelse og have efterfølgere, der tilsammen skaber en bogserie. Kun selve emnerne vil blive behandlet som en del af litteraturen og de omkringliggende menuer og andre funktioner vil således ikke blive inddraget i den litterære analyse.

De profilbilleder, der figurerer på hver enkelt indlæg i emnerne, vil blive behandlet som en del af litteraturen. Disse billeder fungerer som en visualisering af de involverede karakterer, og kan derfor anses som et alternativ til den klassiske ydre personbeskrivelse. Denne type visualisering er heller ikke helt ukendt for romangenren, da billeder og illustrationer også kan forekomme i romaner. Hvert af disse billeder indeholder imidlertid mere information end, hvad der kan ses på det enkelte billede. Klikker man på et billede bliver man ledt til en profiltæst, der indeholder en karakterbeskrivelse, som giver yderligere indblik i den givne karakter. Denne funktion kan bedst sammenlignes med de personoversigter, man finder i nogle romaner som fx *A Song of Ice and Fire*. Ovennævnte elementer vil blive inddraget i analysen, hvor det er meningsfuldt.

3.1 Hogwartsschools karakterer

I dette første analyseafsnit vil vi, med udgangspunkt i det begrebsapparat vi præsenterede i teorikapitlets afsnit om karakterer, undersøge, hvilke former for karakterer der optræder i emnet *Sneboldskampen*, disses forskellige funktioner, og hvilken udvikling der finder sted specifikt for karakteren Morbus, som vi har valgt at lægge et overvejende fokus på. Herudover vil eksempler fra emnerne *Uagtsomt manddrab?* og *Ude på nye eventyr* blive inddraget for at understøtte væsentlige analysepointer.

Som tidligere nævnt spiller karaktererne en stor rolle i emnerne på Hogwartsschool. I denne analyse vælger vi at betragte karaktererne som litterære konstruktioner på samme måde som i klassisk litteratur. Man må dog have for øje, at der er flere dimensioner i karakterbegrebet på Hogwartsschool, end der sædvanligvis er i karakteren i klassisk litterær forstand. På Hogwartsschool eksisterer en karakter ikke kun som en ren tekstlig konstruktion i emnerne, men er samlet set en slags gestalt, der foruden dens optræden i emnerne, bl.a. eksisterer i form af brugernavn (som figurerer mange andre steder på sitet end i emnerne), profiltekst og visualisering i form af profilm billeder. Desuden er karakteren på Hogwartsschool "on-going", da denne kan blive ved med at deltage i nye emner og principielt kan blive en del af en fortælling, der aldrig når til ende.

3.1.1 *Sneboldskampens* hoved- og bipersoner

Enhver karakter er som nævnt både mimetisk, tematisk og funktionel, men i varierende grad. Ligeledes gør dette sig gældende for karaktererne på Hogwartsschool. I emnet *Sneboldskampen* medvirker hovedpersonerne Morbus, Silke, Carla og Hadawako, foruden bipersonerne Lashau, William og Marc. Det, der får Morbus, Silke, Carla og Hadawako til at virke som hovedpersoner, er, at synsvinklen skifter mellem de fire, og at læseren får et omfattende indblik i deres respektive viden, følelser og tanker. Et eksempel på dette ses helt i begyndelsen af emnet, hvor begivenhederne følges fra karakteren Silkes synsvinkel:

Silke fulgte sporene til hun nåede en stor forsamling af elever, der rullede snemænd og sad og snakkede i sneen. Det så meget idyllisk og fredfyldt ud, men dog også en smule kedeligt, efter Silkes mening. Hun savnede at have det sjovt, sådan for alvor. Hun savnede at kunne le og smile, uden det kun var af venlighed, men også af morskab. (*Sneboldskampen*, indledning)

Karaktererne Lashau, William og Marc bør derimod betegnes som bipersoner, da historien i emnet ikke på noget tidspunkt fortælles fra deres synsvinkel. De er desuden flade, såkaldte tematiske karakterer; det stereotype og meget forsimplede billede på en gruppe Slytherin-elever, der kun har til formål at være gemene og ondskabsfulde overfor en række nøje udvalgte ofre: Morbus, Silke og Carla. De tre drenge kan desuden i høj grad betegnes som funktionelle karakterer, da deres funktion er at skabe konflikt i emnet:

Først da de nåede et stykke ind bag udkanten af skoven, stoppede de op og bandt Morbus, Carla og Silke til en stamme hver, med cirka en meters mellemrum, mellem dem. Marc og Lashau stod og hviskede lidt til hinanden, som planlagde de, hvad der skulle ske nu. William stod som en eller anden bodyguard, med sine muskuløse arme over kors. Endelig var Lashau og Marc færdige med deres hviskeri, og de kiggede hånende på Morbus og de andre to. Marc knækkede sine fingre og Lashau slikkede sig sultent om munden. (*Sneboldskampen*, #16)

Emnets hovedpersoner derimod er langt mere mimetiske, da de er mere menneskelige og komplekse i deres træk, hvilket kommer til udtryk, da læseren har adgang til disse karakterers viden, tanker og følelser hele vejen gennem emnet. Det er dog ikke nødvendigvis sådan, det forholder sig i alle emner på Hogwartsschool. I emnet *Uagtsomt manddrab?* ses der med karakteren Astro en hovedperson, der ikke kan siges at være mimetisk, og det særligt interessante er, at Astro ikke engang er en funktionel karakter, for han har ingen reel funktion, udover at være og forblive anonym observant, der betragter og gengiver begivenhederne omkring sig med sit "*perifere syn*":

Det virkede til at de alle [emnets øvrige hovedpersoner] var bekymret for Morbus, eller hvad han havde sagt. Et eller andet med om han nogen sinde havde været okay, det havde dog været lidt svært at høre på grund af vinden. Astro sad stadig kun og så på gruppen med sit perifere syn, så det var lidt svært for ham at se helt præcis hvad der skete, og det var også lidt svært at høre hvad de sagde på grund af vinden. En af de eneste grunde til at Astro fulgte med i hvad der skete, var hvis der skete noget. (*Uagtsomt manddrab?*, #29)

Oplagt ville det være at spørge, om Astro overhovedet kan siges at være en hovedperson, men ud fra definitionen om, at en hovedperson i emnerne er en, hvis synsvinkel læseren får adgang til, kan Astro ses som en hovedperson på lige fod med eksempelvis Morbus, omend han ikke kan siges at være hverken mimetisk eller funktionel som sådan. Knapt nok kan han siges at være tematisk.

3.1.1.1 *Morbus som central hovedperson*

Selvom vi betragter alle karakterer fra hvis synsvinkel, emnerne bliver fortalt, som hovedpersoner, har karakteren Morbus en særlig fremtrædende rolle i emnerne *Sneboldskampen* og *Uagtsomt manddrab?*. Hans deltagelse i disse emner bærer præg af at være mere central end de øvrige karakterers, da hans personlige fortælling i begge emner er den, der skaber grundlaget for en konflikt, om hvilken de øvrige karakterer ligeledes centrerer sig. I emnet *Sneboldskampen* skabes et plot, hvor Morbus' plageånder Lashau og William (og Marc, der dog mere er efter Carla), sætter gang i både en ydre og en indre konflikt hos særligt Morbus. Denne konflikt bunder egentlig i noget, der ligger forud for emnet *Sneboldskampen*. Lashau er altid efter Morbus, hvilket minder ham om hans voldelige far og plagsomme storebror Lodwick derhjemme. En hård opvækst hos en familie, der mishandler Morbus, som derfor ophober vrede og mistillid til sin omverden - og ikke mindst en voldsom tørst efter hævn:

Hævn var en sød ting - en ting han [Morbus] sådan savnede! Han var ligeglad med blod og eftersidning, ligeglad med lidelserne eller, hvad der ellers kunne ske. Han ville se blod. Han tørstede efter at se, Lashaus blod flyde over alle bredder.

[...]

Morbus sparkede og sparkede, og kunne underligt nok, blive ved uden at miste energi. Lashaus læbe blødte voldsomt nu og han krøb sammen som en forskrækket harekilling. Men Morbus blev ved, selv da blodet flød ned på den frosne jord og blandede sig med den lave sne.

[...]

For hvert spark, tænkte han på sin far og på Lodvick. Han så billederne for sig. Sin far stående i køkkenet, med battet i hånden og rød i hovedet af raseri. Lodvick med lighteren under den sorte kappe og et hånligt smil på læben. Han så ham selv stikke af i ly af natten, uden at skænke mad og drikke den mindste tanke. (*Sneboldskampen*, #34, #40, #44)

I emnet *Uagtsomt manddrab?* er det ligeledes fra Morbus' synsvinkel, at der udspiller sig en konflikt. Læseren får indblik i hans dystre tanker, efter at han ved et "uheld" har slået en kvinde, der sympatiserer med Morbus' voldelige og forskruede familie, ihjel i sommerferien ved at skubbe hende ned fra et højt tag hjemme i den by, han kommer fra. De øvrige karakterer har ikke adgang til Morbus' tanker og ingen kender historien, så det meste af emnet forløber med, at de alle sammen passivt betragter Morbus og forsøger at gisne om, hvad der er i vejen med ham. Selvom konflikten i egentlig forstand udebliver fra dette emne, er fortællingen og de andre karakterers opmærksomhed alligevel centreret omkring Morbus og den indre konflikt, der fylder ham efter mordet:

"Er du okay?" Spurgte han [Bradley] med en rynket pande Morbus. Hans hætte var faldet ned, og han tog den ikke på igen? Der måtte være sket et eller andet.

[...]

Han [Morbus] så ud over vandet og syntes ikke at være helt til stede. Var der sket noget alvorligt? Var hans far gået for langt over stregen? Spørgsmålene kørte rundt i Kathrines hovede, men hun undlod at stille dem. Der var ingen grund til at virke for overfusende.

[...]

Carla skulle lige til at sige noget, åbnede munden, men fortrød så. [...] For det første ville det nok være dumt at blande sig og for det andet kunne hun egentlig ikke finde på noget at sige. Men alligevel blev hun stående. Hun var nysgerrig. Nysgerrig efter at få at vide hvad der var galt med Morbus. (*Uagtsomt manddrab?*, #25, #28, #32)

På den måde ses det, hvordan Morbus bliver omdrejningspunktet for både karakterer og plot.

3.1.1.2 Hadawako som funktionel karakter

I *Sneboldskampen* er der en anden karakter, som har en rolle, der adskiller sig fra emnets øvrige karakterer, nemlig Hadawako. Han optræder først et stykke inde i emnet, da Morbus, Silke og Carla er blevet taget til fange og ført ind i Den Forbudte Skov. Hadawako, der er en ældre elev end de andre karakterer, befinder sig i forvejen inde i skoven. Hvad han laver derinde er for så vidt uvist, men noget tyder på, at han kommer der tit og nyder at være derinde trods skolens forbud. Hadawako har en meget central funktion i emnet og kan derfor betegnes som en overvejende funktionel karakter, idet han for det første agerer redningsmand med hjælp fra sin krage Kordata, som han pga. en særlig evne kan tale med, og bekæmper plageånderne med magi, hvorved han ligeledes redder Morbus, Silke og Carla fra tilfangetagelsen. Senere får læseren indblik i, hvordan han ser sig selv i Morbus og forstår hans motiver og handlinger, da han selv er vokset op - dog i en indianerstamme - hvor han har følt sig uønsket og mishandlet af sine egne. Han indtager en rolle som hjælper og vejleder for den fortabte Morbus, der helt mister kontrollen, da han får mulighed for at få hævn over Lashau:

Hans blik var ikke længere som essensen af dæmoner, men var fyldt med en omsorg, og en vemedighed, som næsten kunne føles på huden. Med disse ord fjernede han sin fod [fra Morbus' brystkasse]. Han havde stadig Morbus' kniv i hånden, og lagde den nu på hans bryst for at vise tillid, og at han ikke var her for at fremstå fjendtlig - men vejvisende, derimod. Han vidste ikke helt hvor hans motivation til det kom fra. Måske fordi han kendte til Lashaus uretfærdighed, men også kendte til årsagen dertil. (*Sneboldskampen*, #54)

Hadawako er således en central og funktionel karakter i *Sneboldskampen*. I hans forhold til Morbus fungerer han dog ikke kun som hjælper, men er også funktionel i forhold til at spejle og definere Morbus' karakter.

3.1.1.3 **Karaktantfunktion - Morbus og Hadawako**

Hadawako ser, som nævnt ovenfor, sig selv i Morbus og forstår på den baggrund hans motiver og handlinger, selvom han ikke kender Morbus' baggrundshistorie i detaljer. Hadawako indtager på den måde en karaktantfunktion overfor Morbus, der giver læseren mulighed for at se Morbus i et nyt perspektiv:

Der var langt fra tæv til knivstikkeri, men Hadawako så ikke en syg unge for sig [i Morbus]. Det var med tør mund og tungt hjerte, at han erkendte, at han blot så på en gengivelse af sig selv. Han kendte det blik, han kendte den tørst, og det fyldte ham med bedrøvelse at se, at andre følte som han selv gjorde. (*Sneboldskampen*, #35)

På den baggrund vælger han at agere vejleder for Morbus, dog ikke helt uden kamp, da Morbus først afviser Hadawakos hjælp, fordi han ikke mener, at nogen er i stand til at forstå den smerte, han føler over de svigt og den mishandling, han har oplevet hjemmefra, og hvad det har medført i form af tyverier og selvmordsforsøg:

Denne Hadawako skulle ikke tro, han kendte til alt, hvad Morbus kendte til. Havde han måske oplevet fristelsen, når der lå en pung fremme, selvom det var en vens penge? Var han måske opvokset med en far, hvis yndlingsopdragelses-redskab var de bare næver og et bat? Havde han måske prøvet at være så langt ude i depressionen, at han var gået op til Astronomitårnet for at springe ud, men ikke gjorde det fordi han var blevet stoppet i sidste sekund? Nej, det havde han ikke - det regnede Morbus i hvert fald ikke med. (*Sneboldskampen*, #71)

Det ses altså, hvordan Hadawako både fremprovokerer reaktioner hos Morbus og definerer ham gennem sit syn på ham. Samtidig indtager Morbus en karaktantfunktion overfor Hadawako, idet han agerer genstand for Hadawakos udfoldelser. Deres gensidige spejling er udgangspunktet for udviklingen af begge karakterer. Men med den hjælp og vejledning, som Hadawako tilbyder Morbus og hele emnets plot centreret omkring Morbus' fortælling, kommer Hadawako til at spille en afgørende rolle for både emnets handling og Morbus' karakterudvikling og må derfor siges at have den vigtigste og mest fremtrædende karaktantfunktion af de to.

3.1.2 **Morbus – en antihelt**

Det er oplagt at betragte Morbus som en antihelt i den forståelse, at han er en karakter med en tragisk baggrundshistorie (moderen, der elskede ham, døde af kræft, da Morbus var lille samt faderen og broderen, som efterfølgende har fornedret og mishandlet ham med fysisk vold og

psykisk terror), hvilket har resulteret i en lang række indre kampe for Morbus, som det meste af tiden skjuler sig bag en facade og en sort kappe med hætte. Desuden rummer Morbus en masse vrede og had, der manifesterer sig i en række af forbudte følelser og tanker om hævn, vold og mord. Morbus er dog ikke en karakter gennemsyret af ren ondskab. Han er en mime-tisk karakter, der eksempelvis også føler sårbarhed, skyld og skam, når han gør noget forkert som eksempelvis at tæske og sparke Lashau til blods:

Morbus' krop rystede voldsomt, men ikke af kulde. Den rystede på præcis samme måde, som dengang han listede op til Astronomitårnet om natten, og nær var sprunget ud derfra af skam [...] Den nat i Astronomitårnet, havde det været fordi han endnu en gang havde stjålet fra sine kammeraters punge, men det var han nu efterhånden blevet så vant til at gøre, så skammen næsten var forsvundet. Men lige nu skammede han sig, som aldrig før. (*Sneboldskampen*, #61)

3.1.2.1 Morbus' karakterudvikling

I forlængelse af ovenstående er det interessant at se på den udvikling, som Morbus gennemgår i emnet *Sneboldskampen*. Før tilfangetagelsen af ham, Silke og Carla er Morbus i sit sædvanlige gnavne humør, fordi han er blevet generet af sin evige plageånd Lashau, hvilket læseren hører om indledningsvist:

I dag var sådan en dag, hvor han [Morbus] var i rigtigt dårligt humør. Måske fordi han havde fået Ringe i Talmagi? Eller fordi Lashau havde spændt ben, i Storsalen ved morgenmaden, så Morbus var faldet sammen på gulvet, med latteren ringende i ørerne. Måske også fordi Lashau bag efter hældte sin græskarjuice ud over ham? Nok dem alle sammen på én gang... Han var i hvert fald ikke i humør til noget i dag, og da slet ikke at more sig! (*Sneboldskampen*, #9)

Når man skal se på en karakters udvikling, er det væsentligt at se nærmere på dennes handlinger, og særligt at sidestille de rutineprægede handlinger med de enkeltstående. Det er ganske karakteristisk for Morbus, at han er i dårligt humør. Hvis ikke pga. Lashau og hans bande, så pga. dårlige karakterer. I begyndelsen af emnet gør Morbus i høj grad, som han plejer: Han undgår morskab, han gemmer sig bag sin hætte eller stiller sig i skyggen, hvor han kan få lov at stå ubemærket og observere sine kammerater, og han tørster efter at få hævn over sine plageånder på Hogwarts såvel som dem derhjemme.

Morbus har italiensk som modersmål, og Hadawako kommunikerer i begyndelsen af deres møde på dette sprog, efter at have hørt Morbus tale det: "*Det var sjældent folk forstod, hvad han sagde, så han kunne ikke holde et smil tilbage, da det velkendte sprog lød - og det var sjældent Morbus smilte!*" (*Sneboldskampen*, #34). Helt atypisk smiler Morbus, da han hører sit

modersmål fra Hadawakos mund - en enkeltstående handling - der kunne markere opbyggelsen af et begyndende tillidsbånd mellem de to. Da Morbus er kommet fri af sine reb, og Silke og Carla ligeledes er blevet befriet, får Morbus sin mulighed for hævn, som indfries, da han nærmest slår og sparker Lashau halvt ihjel. Denne adfærd forholder både Hadawako og Carla sig rimelig roligt til; Hadawako identificerer sig med den til dels, Carla forbliver mere eller mindre passiv. En interessant reaktion kommer fra Silke, der understreger udviklingen hos Morbus:

Første gang de [Silke og Morbus] mødtes, den sommerlune dag på Biblioteket, havde han virket så forsigtig og tilbagetrukket. Som en lille dreng, der ikke turde vise sit ansigt og derfor skjulte det under hættten. Der var sket meget på det år: Morbus var blevet mere åben, dog stadig meget hemmelighedsfuld og stille. Men sådan som han opførte sig nu, havde hun aldrig troet at skulle se ham. Hun var næsten helt bange for at nærme sig ham. Sæt han angreb hende, med den rustne kniv! (*Sneboldskampen*, #55)

Morbus' udadreagerende adfærd kan altså også forstås som en enkeltstående handling, da det er første gang, han får mulighed for hævn over Lashau, og ingen nogensinde har set ham sådan før. Hadawako får nok af at se på Lashau, der næsten slås ihjel og standser Morbus ved at kaste sig over ham. Han gør det dog for at hjælpe ham og rækker ham sin hånd for at vise tillid. Dette igangsætter Morbus' mest bemærkelsesværdige udvikling:

Vreden sved i ham og hvis han havde haft kræfterne, ville han have væltet denne Hadawako af sig - som Silke kaldte Ravenclaweleven. Men det kunne han ikke, så han måtte finde sig i at ligge dér, helt hjælpeløs, og lytte, selvom han kun forstod halvdelen.

Morbus gloede op på ham af overraskelse, da Hadawako fjernede sin fod fra Morbus, og mest af alt da han lagde kniven på Morbus' brystkasse. I et snuptag tog Morbus kniven og satte sig halvt op. Hadawako stak en hånd frem. De første lange sekunder sad Morbus bare dér og stirrede fra hånden til det nu venlige ansigt over ham. Skulle han tage imod den? Var det nu klogt? Morbus havde det med, ikke at stole på nogen, andre end sig selv. Selvom omsorgen tydeligt kunne mærkes fra Ravenclawen, blev Morbus alligevel i tvivl.

Man kan ikke stole på nogen... hvislede en lille stemme i hans hoved. Stol ALDRIG på nogen...!

Uden helt at være klar over det, ignorerede han den lille stemme og tog fat i Hadawakos hånd, for at hive sig selv op at stå.

Det var mærkeligt at stå op nu, efter alt det. Hans ben rystede og vaklede under ham, og han følte sig syg, fordi han både frøs og svedte. Et øjeblik stod han bare dér, helt forpustet og forvirret. Men så knækkede hans ben sammen under ham. Han satte sig på knæene og hovedet bukket, så den mørke hætte dækkede hele hans ansigt. Hans hænder rystede og kniven gled ud af hånden på ham. Hvor var det dog ydmygende! Aldrig før havde han følt sig så ynkelig! Han skammede sig så frygteligt - over at sidde dér, helt ynkelig, svag og hjælpeløs, og så skammede han sig over, det han havde gjort. Tænk at Carla nogensinde skulle have set ham sådan! Ikke nok med, at hele hans krop rystede og han ikke kunne rejse sig - han græd...! (*Sneboldskampen*, #57)

Morbus bliver ikke mindst overrasket over Hadawakos gestus, og trods sin første tøven omkring, hvorvidt han kan stole på Hadawako, vælger han at tage imod den udstrakte hånd. Et kort øjeblik efter bryder han sammen i ydmygelse og skam. Skammen er som pointeret tidligere ikke nogen uvant følelse for ham, men hans reaktion er enkeltstående på baggrund af det voldsomme overfald, han har begået, og som han sikkert ikke var klar over, at han var i stand til, selvom han har tørstet efter hævn længe.

Med Morbus er det altså lykkedes at skabe en tredimensionel karakter, der ikke alene er meget mimetisk, men også er meget overbevisende i sine træk, omend man kan diskutere, om disse træk til tider er en smule karikerede. Samtidig gør legen med antiheltegenren Morbus til en mere interessant litterær karakter end mange andre af Hogwartsschools karakterer, hvoraf flertallet fremstilles som helte eller blot som mere anonyme og flade og mindre gennemtænkte og runde.

3.1.2.2 Helt vs. antihelt

I modsætning til en karakter som Morbus står de karakterer, der primært præsenteres som helte. De emner, som disse karakterer medvirker i, er som regel også kendetegnet ved ikke at være så konfliktfyldte sammenlignet med eksempelvis *Sneboldskampen*. Et eksempel herpå finder man i emnet *Ude på nye eventyr*, hvori karaktererne Nathan og Isabella medvirker. Dette emne skildrer det første møde mellem disse to karakterer, som finder sted i Astronomitårnet. Mødet sker tilfældigt, da Nathan og Isabella begge er ude at udforske Hogwarts sent om aftenen, hvor de, ifølge skolens regler, ellers burde ligge i deres senge. Allerede indledningsvist bliver der tegnet et billede af, hvad Nathan er for en karakter:

Sidste års succes havde sat ham [Nathan] op på en pilestat, og han var ikke rigtig sikker på hvad han forventede af sig selv dette år. Der var rigtig mange ting, som han skulle gøre og have og se til - kunne han gentage sidste års succes eller gøre det endnu bedre? (*Ude på nye eventyr*, indledning)

Nathan er en mønsterelev, og det er ikke kun et billede, han tegner af sig selv i emnet *Ude på nye eventyr*. På Hogwartsschool har Nathan flere skoleår i træk vundet kollegiepokalen. Han er anfører og målmand for Gryffindors Quidditchhold, og han har herudover tre kollegiejobs

som hhv. lærerassistent, vejleder og praktikant på Profeten⁵. Det er formentlig en række af disse, han henviser til, når han selv nævner, at han er blevet sat op på en piedestal takket være sine bedrifter det forgangne skoleår. Læseren af *Ude på nye eventyr* får hurtigt et indtryk af, at Nathan er en karakter, der skøjter let og elegant gennem tilværelsen, og han er godt selv klar over, at det går ham godt (hans ansættelse som anfører på Quidditchholdet bliver også senere i emnet samtaleemne mellem ham og modparten Isabella). Dette står i stor kontrast til Morbus, som, vi tidligere i dette analyseafsnit påviste, var en antihelt med mange ar på sjælen. Man kunne altså i modsætning hertil passende kalde karakteren Nathan en optimistisk og sorgløs helt. Det er også denne sorgløshed, der pga. Nathans medvirken, præger stemningen i emnet *Ude på nye eventyr*. Noget af det bemærkelsesværdige og særligt karakteristiske ved Nathan er, hvor meget han hele tiden smiler (skævt), blinker og er kæk, lattermild og en smule overlegen i sin dialog med Isabella:

Han [Nathan] smilede lidt halvudfordrende til hende [Isabella], da hun spurgte om han mente at han havde lederpotentialer. "Ellers var jeg vel ikke blevet valgt" Svarede han med et skævt smil. Han satte sig igen i vindueskarmen, hvor han før havde rejst sig og lagde afslappet armene over kors, mens han betragtede hende. "Du får det at se, når vi står med Quidditchpokalen igen i år" Sagde Nathan og smilede kort.

[...]

"Vi ved begge, at når i sikkert møder os i finalen - så er angribere ikke meget værd" Han [Nathan] blinkede drillende til hende [Isabella]. Hun havde jo selv tidligere indrømmet, at hun syntes at han var god til at være målmand. Han var kun blevet bedre igennem denne sæson med alt det han øvede sig, så hun kunne bare komme an, han var overhovedet ikke bange for nogen.

[...]

Nathan smilede. Han var helt sikkert fortaler for drømme, og især hvis det var store drømme som på sin vis virkede urealistiske, fordi han ofte var mester i at vise folk det modsatte og realismen i det. "Man kan så diskutere om jeres målmand er lige så god" Svarede Nathan med et smil og blinkede til hende [Isabella]. Han var klart enig i at man skulle have nogle gode angribere og en god målmand for at få succes, men af og til tvivlede han på hvor gode de andre holds målmænd var. (*Ude på nye eventyr*, #22, #26, #28)

Denne ageren, som Isabella i øvrigt responderer på ved selv at smile, blinke og komme med kække bemærkninger, står ligeledes i skarp kontrast til antihelten Morbus, der nærmest aldrig smiler eller morer sig. I en litterær optik er antihelte mere interessante at læse om end helte, når vi taler helte, der tilsyneladende slet ikke oplever modgang i tilværelsen, altså karakterer, der i højere grad er tematiske (flade) end mimetiske (runde). Emnerne, hvori der kun figurerer heltetkarakterer bærer i hvert fald præg af at være mere eller mindre uden

⁵ Profeten er den officielle troldmandsavis i Harry Potter-universet.

hverken konflikt eller plot, og der er ikke ret meget i dem, der driver handlingen frem, hvilket vil blive uddybet yderligere i analyseafsnittet om udsigelse og komposition.

3.1.3 Opsamling på karakteranalysen

Hovedpersonerne i emnerne er dem, hvis synsvinkel vi følger begivenhederne fra, og som læseren dermed har adgang til viden, følelser og tanker hos. De øvrige karakterer må derimod betragtes som bipersoner. Bipersoner er også ofte funktionelle karakterer, hvis funktion er at få plottet til at skride fremad, hvilket i *Sneboldskampen* også er tilfældet med karaktererne Lashau, William og Marc. Hovedpersonerne er mere mimetiske, hvilket især er karakteristisk for Morbus, der er den mest centrale hovedperson i *Sneboldskampen*. Der kan dog også findes eksempler på hovedpersoner, der ikke er mimetiske, eller for den sags skyld funktionelle eller tematiske, hvilket ses med Astro, den passive observant i emnet *Uagtsomt manddrab?*.

Hadawako er et godt eksempel på en funktionel karakter i emnet *Sneboldskampen*, da han får en markant funktion i plottet som Morbus' redningsmand og vejleder, hvilket også kommer til udtryk, da Morbus og Hadawako indtager en karaktantfunktion overfor hinanden, fordi de hver især spejler sig i hinanden og indtager en rolle, der har indflydelse på modparten. Morbus gennemgår en udvikling i emnet gennem en række enkeltstående handlinger, der står i kontrast til hans rutineprægede handlinger. Han ender med at føle skam over det voldelige overfald på sin plageånd Lashau, og han udviser tillid til sin redningsmand, Hadawako, noget han ellers sjældent udviser overfor nogen, da han generelt kan karakteriseres som en antihelt. I modsætning hertil står en karakter som gulddrengen Nathan, der klarer sig fantastisk på skolen både fagligt og socialt, og som er kendetegnet ved altid at være glad, kæk og smilende – en karikeret helt – og dermed også i en litterær optik en væsentlig fladere karakter end antihelten Morbus.

3.2 Udsigelse og komposition

Følgende afsnit indeholder en analyse af, hvad der særligt kendetegner udsigelsesforholdet i emnerne på Hogwartsschool med hensyn til fokalisering, tankegengivelse, flerstemmighed og den implicitte forfatter samt publikum. Desuden vil der være en analyse af emnernes kompo-

sition, som i vid udstrækning fungerer som en forlængelse af overvejelserne vedrørende udsigelsesforholdet.

3.2.1 Nulfokalisering som imiteret indre fokalisering

Fortællerforholdet på Hogwartsschool gør sig især bemærket ved de mange skiftende synsvinkler. Nulfokalisering i sig selv er der som sådan ikke noget bemærkelsesværdigt i, da man ofte ser fortællere, der både er i stand til at anskue begivenheder udefra og fra samtlige karakterers perspektiver. Men det særlige ved fokaliseringen i emnerne på Hogwartsschool er, at fortælleren imiterer en indre fokalisering ved i længere passager udelukkende at holde sig til en enkel karakteres synsvinkel. Hertil kommer yderligere, at de fleste begivenheder opleves fra samtlige karakterers synsvinkler. Fortælleren går på den måde konstant en smule tilbage i tiden for at genfortælle begivenheden med fokaliseringen liggende hos en ny karakter.

Dette mønster er generelt gældende for Hogwartsschools emner, men som eksempel kan en længere passage fra *Sneboldskampen* fremdrages. Hadawako har taget Morbus' kniv fra ham og holder ham nede på jorden med sin fod, hvorefter han giver slip og lægger kniven på Morbus' bryst. Handlingen beskrives i første omgang fra Hadawakos synsvinkel, hvor læseren får at vide, hvad han gør, og hvad hans motivation er for at gøre det. Herefter ville det umiddelbart være oplagt at skifte til Morbus' synsvinkel for at vise, hvordan han reagerer, men i stedet beskrives samme handling nu fra Silkes synspunkt, hvor både Hadawako og Morbus bliver betragtet udefra:

Men efter, at Hadawako havde sagt, at mennesker er vilde dyr, blev Silke tavs: Hadawako var ikke gået fra forstanden som Morbus var det. Han tænkte klart og han havde helt ret i det han sagde. Det var sådanne sætninger, der gjorde, at Silke så op til ham. Han var så vis og rolig, selv i de mest stressede situationer. [...] Hun var klar over, at han vidste, hvad han lavede. Men alligevel greb nervøsiteten hende, da han gav Morbus kniven igen, for hun var slet ikke tryk ved Morbus, når han var på denne måde. Aldrig før havde hun set ham sådan. (*Sneboldskampen*, #55).

Mens Hadawako er fokuseret på den lærdom, han ønsker at give videre til Morbus, anskues hans egne handlinger samtidigt af Silke. Dermed opbygges en vis form for suspense, idet læseren endnu intet har hørt om, hvordan Morbus reagerer, men får situationen udlagt af Hadawako og Silke, som har hver deres oplevelse af, hvorvidt situationen er under kontrol. Og inden fortælleren springer til Morbus, beskrives desuden Carlas helt tredje perspektiv, hvor hun, omvendt af Silke, stoler på Morbus, men er usikker på Hadawako (# 56). Først nu tager

fortælleren Morbus' perspektiv, og beskriver hans reaktion i forening med de tanker og følelser, der knytter sig til denne. Selvom det følgende citat er anvendt tidligere, er det her værd at bemærke, at fortælleren i begyndelsen af det sted, hvor Morbus' perspektiv overtages, må genfortælle Hadawakos handling, fordi så meget er blevet skrevet fra de to andre karakterers perspektiver i mellemtiden:

Vreden sved i ham og hvis han havde haft kræfterne, ville han have væltet denne Hadawako af sig - som Silke kaldte Ravenclaweleven. Men det kunne han ikke, så han måtte finde sig i at ligge dér, helt hjælpeløs, og lytte, selvom han kun forstod halvdelen. Morbus gloede op på ham af overraskelse, da Hadawako fjernede sin fod fra Morbus, og mest af alt da han lagde kniven på Morbus' brystkasse. (*Sneboldskampen*, #57).

Denne gentagende måde at fortælle på synes at stå i kontrast til den type nulfokalisering, hvor fortælleren mere flydende skifter fra én karakters perspektiv til en andens. Resultatet bliver, at det næsten opfattes, som var der flere fortællere, der hver udelukkende havde adgang til én karakters tanker.

3.2.2 En usynlig fortæller? - indre og ydre fokalisering

Principielt er der dog ikke tale om flere fortællere, der gør brug af indre fokalisering. I stedet kan man tale om, at fortælleren "gemmer" sin egen stemme og præsenterer karakterernes tanker gennem fortalt monolog. Desuden afslører fortælleren sin tilstedeværelse ved at træde uden for de indre fokaliseringer, faktisk ganske ofte, men i små ubemærkede sætninger. Dette ses eksempelvis, når fortælleren gør opmærksom på noget, som karaktererne ikke lægger mærke til:

Der gik en rum tid - alt for lang tid efter Morbus' mening. Men endelig lød der et lille knæk fra rebet, efter at have famlet med kniven, for han kunne jo ikke se, hvad han lavede. Han havde ramt sig selv med knivens blad, op til flere gange - så var det bare et held, at han altid bar sorte læderhandsker uden fingre. Hans pegefingre blødte lidt, men det ænsede han slet ikke, selvom blodet dryppede ned i det tynde lag hvidt sne. (*Sneboldskampen*, #30).

Hele tekststykket er karakteriseret ved en udpræget brug af talesprog, som eksempelvis ordene "jo", "bare" og "slet ikke" tyder på, hvilket kan henvises til et direkte karaktersprog. Også ordet "endelig" henleder os til at opfatte tankegengivelsen som en udlægning af Morbus' egne konkrete tanker. Så når fortælleren fortsætter i samme sprogbrug med at påpege, hvad Mor-

bus ikke lægger mærke til, usynliggøres det, ved at fortælleren forbliver i Morbus' sprogbrug: "men det ænsede han slet ikke."

3.2.3 Flerstemmighed

Fortælleren træder altså sjældent synligt frem og bliver dermed svær at identificere. Dette forstærkes yderligere af, at fortællerens sprog, på de steder, hvor det synliggøres, ikke er konsistent, men derimod ændrer sig relativt markant fra den ene karakters perspektiv til den andens - ikke kun i dialogen, men også i det fortællende sprog (i afsnittet om stilistiske virkemidler vil det blive vist, hvordan karakterernes individuelle sprog adskiller sig fra hinanden). Eksempelvis ses det, at fortælleren ændrer stil i et andet eksempel, hvor det igen bemærkes, at der er noget, en karakter ikke lægger mærke til. Her sættes fortællerkommentaren i parentes, således at den bliver ekstra synlig:

Hun kiggede rundt på de forskellige steder, hvor børn var samlet og lejede. Der var en masse sneboldskampe igang. Carla besluttede sig for at løbe ned til søens bred. (Hun havde ikke lagt mærke til sneboldskampen som var igang). (*Sneboldskampen*, #2).

Parentesen er et stilistisk virkemiddel, som adskiller sig markant fra forrige eksempel, hvor Morbus "slet ikke ænsede" at han havde skåret sig. Det væsentlige at lægge mærke til i den forbindelse er, at disse sproglige, fortællemæssige særpræg, knytter sig specifikt til bestemte karakterer. Og den fortællemæssige inkonsistens rækker endda videre end det. Eksempelvis ses det i ovenstående eksempel, at fortælleforholdet tenderer mod psykonarration, i langt højere grad end det ses ved gengivelsen af andre karakterers tanker. Det er ganske vist vanskeligt at afgøre, om det virkelig er fortællerens eget sprog, der her kommer til udtryk, men det faktum at Carlas tanker og følelser bliver forklaret i vendinger som: "Hun vidste ikke hvad hun skulle gøre", "Hun vidste ikke hvad der skete" og "Hun var usikker på" (*Sneboldskampen*, #29), tyder på, at fortælleren ikke ønsker at forstå Carla i dybden på samme måde som det gælder for Morbus og Hadawako, hvis tanker fremstilles dybdegående gennem fortalt monolog. Om dette er, fordi Carla skildres som en mere simpel og ureflekteret karakter, eller om det er, fordi læseren ikke får indblik i alle hendes tanker, er ikke til at afgøre. Virkningen bliver dog, at emnerne kommer til at fremstå flerstemmige i deres form, idet fortællerstemmen påvirkes fuldkomment af de enkelte karakterer frem for at virke autoritativ og alvidende. Som

hovedregel gælder det imidlertid, at fortælleren for de fleste karakterer er ganske engageret i dem, netop fordi perspektivet hos den enkelte holdes i så lang tid, og at fortælleren sjældent har travlt med at komme videre til de steder, hvor der sker noget i handlingen.

3.2.4 Flere forfattere

Det ses altså i det ovenstående, at fortælleren i høj grad træder i baggrunden i emnerne på Hogwartsschool for at lade de involverede stemmer overtage. Hvis hver stemme, bundet op på en specifik karakter, indeholder forskellige bud på tekstens mening, bliver det vanskeligt at operere med begrebet om den implicite forfatter, fordi fortælleren netop ikke er autoritativ. Emnerne indeholder altså ikke en identificerbar og entydig mening, som læseren enten kan tilslutte sig eller være uenig i.

Så hvem eller hvad er den implicite forfatter? Som det er beskrevet i teoriafsnittet om udsigelsesforhold, vil en læser altid forestille sig en kreerende instans for teksten. Spørgsmålet om, hvorfor man i emnerne ikke kan forestille sig én implicit forfatter, kunne meget vel besvares med, at der kunne være flere - i hvert fald tilsyneladende. Argumentet for dette kræver, at emnernes fysiske fremtoning tages med i betragtning. Hver passage, som følger en karakter, er opstillet som et indlæg, der visuelt er afgrænset fra de andre. Der står, hvilket klokkeslet det er skrevet, og ude i siden står der navnet på den karakter, der følges i indlægget samt et profilbillede. Selvom der principielt kunne sidde én forfatter bag alle disse brugernavne og profilbilleder, giver opsætningen umiskendeligt et indtryk af, at der er tale om mange forskellige forfattere, der skiftes til at skrive videre på teksten, dvs. mange implicite forfattere.

3.2.5 Den implicite kommunikation

Det kan diskuteres, hvorvidt ovenstående er en udvanding af begrebet om den implicite forfatter. Om det overhovedet er værd at beskæftige sig med, når en sådan ikke er til at identificere, og at der derfor heller ikke kan siges noget videre interessant om teksten med begrebet. Det kommer dog til sin ret, når det implicite publikum inddrages, omend med en lidt utraditionel vinkling. For hvis vi tillader denne tænkning, at der er flere implicite forfattere, bliver de selvsamme også til det implicite publikum, da den kommunikation, der foregår på det for-

talte niveau giver genlyd i det intentionelle niveau. På det fortalte niveau ses det, hvordan der så at sige "svares" på meddelelser fra ét indlæg til et andet. Et eksempel på dette ses, da der i et indlæg skrives: "*Han [Hadawako] sænkede sin stemme i håb om, at de to andre ikke ville kunne høre ham.*" (Sneboldskampen, #54), og senere i det efterfølgende indlæg: "*Uden helt at vide det selv, bevægede hendes [Silkes] ben sig tættere på dem, for bedre at kunne høre, hvad de sagde. Kun én sætning missede hendes opmærksomme ører.*" (Sneboldskampen, #55). De to meddelelser kommer til at stå i forbindelse til hinanden, fordi Hadawako fra sin synsvinkel ikke ved, om andre vil kunne høre ham, men kun kan håbe på det. At den senere meddelelse bliver et svar på dette, ligger i det forhold, at der sker en bekræftelse af, at Silke ganske rigtigt ikke hørte denne sætning. Det kunne selvfølgelig være en anden sætning, hun missede, men sammenhængen er oplagt.

På det intentionelle niveau ligner eksemplet en kommunikation mellem forfatter og forfatter, forstået på den måde, at den ene implicite forfatter kun har råderet over visse dele af historien og derfor må lægge en slags beskeder eller ledetråde ud til de andre, samt være opmærksom på deres kommunikation. Således ses det, at begrebet om det implicite publikum får en ekstra dimension, fordi forfatterne selv bliver publikummet. Hermed ikke sagt, at der ikke også er et implicit læserpublikum til stede i emnerne. Faktisk er der, i kraft af mediets interaktive form, visse steder, hvor dette får sin egen stemme, og dermed bliver eksplicit, hvilket sjældent ses i klassisk litteratur. Som eksempel ses det i emnet *Branden*, at en bruger, som ikke tidligere har skrevet i emnet, skriver et indlæg, der karakteriserer hende som læser: "*Undskyld jeg afbryder jeres emne, men jeg har et lille spørgsmål xD Morbus er du faldet i den lange kappe som blev brændt? :)*" (*Branden*, #20). Her får læseren synlig indflydelse på fortællingen, idet Morbus svarer: "*//Haha, det kan jeg godt se - man vender sig jo til at den bare er der, ikke? xD Okay, så snubler jeg over mine egne fødder i steder for... xD//*" (*Branden*, #21).

3.2.6 Komposition

Emnerne på Hogwartsschool bærer præg af en meget særpræget komposition. Dette skyldes teksternes sammensatte natur. Da teksten hele tiden skifter fra en karakters synsvinkel til en andens, skabes der en længere fortælle tid i forhold til den fortalte tid. Dette skyldes til dels, som vist ovenfor, alle de gentagelser, som opstår, når historierne i emnerne bliver fortalt fra hver karakters synspunkt. Det medfører også et forholdsvist langsomt læsetempo, da læseren

skal igennem en lang række beskrivelser, der, som vi senere vil påvise i afsnittet om brug af troper, synes at være usammenhængende med plottet. De mange beskrivelser hænger måske også sammen med en diskurs, der synes at herske blandt brugerne på Hogwartsschool, om at et indlæg i et emne ikke må være "for kort" - det ses eksempelvis, da Silke i en out of game-kommentar undskylder for sit indlæg: "*//Meget kort, ved det godt... :C*" (*Sneboldskampen*, #20).

Den skiftende synsvinkel og den usagte aftale om at bidrage med en tekst, der ikke er "for kort", bidrager altså til at give historien en lang fortælle tid. Der findes dog flere eksempler på litteratur, hvor forskellige karakterers subjektivitet bliver beskrevet, uden at den fortalte tid står i så stor kontrast til fortælle tiden, som den gør i *Sneboldskampen*. Et eksempel kunne være Bram Stokers *Dracula*, der bliver fortalt gennem forskellige fortællere ved hjælp af breve og dagbøger m.m. Hogwartsschools format gør, at de karakterer, der er med i et emne, hele tiden må være aktive agenter i historien på den ene eller anden måde. Derfor vil man sjældent se et emne, hvor en karakter forsvinder ud og ind af handlingen, hvilket ellers ville kunne tilføje en række underliggende handlinger til historien.

En af de ting, der bliver mulige ved at have flere fortællere, er, at den enkelte karakters subjektivitet kan tydeliggøres. Dette kan man se, når der opstår en diskrepans mellem én subjektivitet og en anden. Eksempelvis kan man i Jennifer Egans *Tæskeholdet banker på* se, hvordan den ene hovedkarakter, Bennie Salazar, beskriver, tænker og omtaler ting - versus den anden hovedkarakter, hans assistent Sasha. Deres subjektivitet belyser den anden karakter udefra, og dette nye lys giver læseren mulighed for at forstå karakteren på en ny måde. På Hogwartsschool bruges samme virkemiddel, men i stedet for at skabe diskrepans, stræbes der snarere efter konsensus, hvilket resulterer i gentagelser og - igen - et langsomt fortælle tempo. Dette ses eksempelvis, når Silke præsenterer sit forhold til Carla: "*Carla var hendes ven, efterhånden en god veninde der med lidt held kunne ende med et tæt venskab*" (*Sneboldskampen*, #4) og Carla præsenterer sit forhold til Silke: "*Silke var efterhånden en god veninde for Carla efter mødet i kosteskabet. Det kunne vidst godt udvikle sig til et meget tæt venskab*" (*Sneboldskampen*, #5). Læseren får altså ingen nye perspektiver på karakterernes indbyrdes forhold, anden gang det nævnes.

En anden konsekvens ved de skiftende fortællere er, at der visse steder opstår forvirring om, hvad der overhovedet sker i plottet, selvom det handler om begivenheder, der umiddelbart burde ligge uden for karakterbårne, subjektive vurderinger. Det sker eksempelvis i emnet *Ude*

på nye eventyr. Her har karaktererne Nathan og Isabella sneget sig op i Astronomitårnet, selvom det er forbudt for elever at opholde sig der, de to karakterer står og småsnakker om deres kollegier, da Isabella hører en lyd:

En lyd ude fra gangen fik hende til at stivne og hendes smil forsvandt som dug for solen. Var der lige gået en dør op derude eller hørte hun bare syner? Hun så på Nathan med hjertet siddende oppe i halsen. "Hørte du også det??" halvhviskede hun og prøvede at maskere, den snert af panik som hun følte bygge sig op inde i sig (*Ude på nye eventyr*, #23)

Denne lyd kan Nathan dog ikke høre:

Nathan så uforstående på hende, og løftede sit øjenbryn. Tog hun pis på ham? Han havde overhovedet ikke hørt noget, men han kiggede ud mod gangen, hvor det virkede til at hun mente at hun havde hørt noget. "Nej?" Spurgte han lettere uforstående inden han rejste sig og gik lidt over til dér, hvor de var kommet op. Han stod gemt bag noget af muren, mens han kiggede ned igennem korridoren, men han kunne ikke helt fastslå om han kunne se noget eller ej (*Ude på nye eventyr*, #24)

I Harry Potter-universet kan der sagtens eksistere en magisk forklaring på, at Isabella kan høre en lyd og Nathan ikke kan, selvom de befinder sig i det samme rum, lige såvel som der kan være en mere naturlig årsag, som fx at akustikken i rummet gør, at Nathan ikke kan høre, den omtalte lyd. Det sidste læseren får af information om lyden, bibeholder noget af den suspense, der blev anlagt da den først blev nævnt:

"[...] da han åbentbart ikke så noget derude slappede hun af. "Så er det nok bare mine ører, som spiller mig et puds.." indrømmede hun med et skuldertræk. Men hun var altså næsten sikker på, at hun havde hørt noget" (*Ude på nye eventyr*, #25)

Man kan som læser få pirret interessen af Isabellas usikkerhed. Var der virkelig nogen ude på gangen? Hvorfor kunne Nathan ikke høre lyden? Læseren får dog ikke mere at vide om denne mystiske lyd, og der synes ikke at være mere at hente på den front. Dette skaber en ufuldkommen læsning, da lyden ikke har noget at gøre med resten af fortællingen, der mest af alt handler om de to karakterer, der snakker sammen om livet på Hogwarts. Der er altså ikke meget konflikt i dette emne. Det er en fortælling, hvor der kun er en *præsentation*, og altså hverken en *begivenhed* eller *løsning*. Som fortælling giver emnet derfor først mening, når det læses i sammenhæng med andre tilknyttede emner, hvor begivenheden og løsningen udfoldes. Det bliver i emnet igen tydeligt, hvorledes fortællertiden i emnerne på Hogwartsschool

kan forekomme lang i forhold til den fortalte tid. Selvom historien "kun" har to fortællere, er der stadig en del gentagelser i mellem disse to. Formatet på Hogwartsschool er ikke veloplagt til dialog, da der, som tidligere nævnt, er en diskurs om, at indlæggene skal have en tekstlig størrelse, der er længere end bare et svar på et spørgsmål. Det ses eksempelvis, når Nathan møder Isabella:

"Kort efter hørte han lyden af skridt komme nærmere, og han frygtede at det måske var en lærer. Der var ikke nogen steder man kunne gemme sig, uanset hvor han valgte at stille sig så ville han kunne blive set. Så han stillede sig kort ind bag det ur, som han havde stået og rørt ved før. Derefter opdagede han at det var en elev, en pige i Astronomitårnet på denne tid? "Er du faret vild?" Spurgte han, da han kort trådte frem og kiggede på hende." (*Ude på nye eventyr, #2*)

Herefter overtager Isabella:

Først nu så hun alle de mærkværdige dimser og redskaber i lokalet. Hun havde aldrig haft astronomi, og et eller andet sted var det ikke noget hun havde et problem med. Hun kunne levede forestille sig at skulle kigge på stjerner om sommeren var fedt, men resten af året måske ikke i så høj grad.

Drengen trådte kort om bag et ur, og det fik hende til at tænke at han måske heller ikke havde noget at lave her. "*Er du faret vild?*" brød han stilheden mellem dem, da han trådte frem fra sit skjul. Hold nu op, hvor var han høj. Han måtte være fjerde eller femteårs elev. En tanke slog ned i hende. Hvad nu hvis han var vejleder? Så ville hun få ballade. Bare tanken fik hendes hjerte til at banke hurtigere og hårdere end det gjorde i forvejen. Hurtigt så hun efter det lille sølvemblem som alle vejledere gik med, men da der ikke så ud til at være et, slappede hun en smule mere af. Til gengæld var hans kollegie emblem synligt, og en gylden løve på rødt felt, fortalte hende at han var fra Gryffindor. Selvfølgelig.

Hun trådte helt ind i og lukkede døren efter sig. "Nej, jeg er ikke faret vild?" svarede hun ham med en kort rysten på hovedet. "Er du?" tilføjede hun spørgende. Spørgsmålet var lidt fjollet, for hvor i alverden kunne hun have været på vej hen som ville føre hende til Astronomitårnet. "Var det dig, som låste døren op eller var den åben?" (*Ude på nye eventyr, #3*)

Formålet med dette lange citat er at vise, hvor lang tid det rent faktisk tager fra den ene karakter åbner samtalen, til den anden svarer. I dette indlæg vælger Isabella endda at opsummere spørgsmålet, hvilket giver læseren endnu en gentagelse.

I forhold til *Ude på nye eventyr* er *Sneboldskampen* en del mere handlingspræget i plottet. Det skyldes i høj grad inddragelsen af bipersonerne Lashau, William og Marc, der, som det er nævnt i afsnittet om karakterer, driver plottet fremad, da de fungerer som funktionelle karakterer. De ondskabsfulde bøller giver hovedpersonerne udfordring og skaber dermed den konflikt, der er nødvendig for en fortællende tekst. Det er i det hele taget udfordringerne, der giver historien handling. Andre eksempler på handlingsskabende elementer kunne fx være, da kentaurerne bliver introduceret i historien, eller når Morbus oplever en indre konflikt gen-

nem mødet med sine ærkefjender, som vækker minder om hans hårde barndom, mens han samtidig kæmper for at holde ansigt overfor de andre karakterer. Morbus hårde ydre bliver fx udfordret af den mystiske, macho-karakter Hadawako:

"[...]han [Hadawako] gik længere og længere ud mod Morbus. Undervejs trådte Morbus et par skridt tilbage af en eller anden form for... respekt? Var han ligefrem bange for denne ældre elev? Nej, selvfølgelig var han ikke det - det måtte være indbildning.." (*Sneboldskampen*, #71)

På denne måde ses der altså også eksempler, hvor det lykkes at skabe konflikt hovedpersonerne imellem. Desuden bliver naturen inddraget som et pludseligt element i *Sneboldskampen*. Hadawako er i besiddelse af en forbindelse med naturen og kan endda kommunikere med fugle. Naturen advarer Hadawako mod en ny konflikt:

"Tilbage ved søen var en anden fugl imellemtiden kommet til Hadawako. En lille krage, ikke særlig stor for sin race at være.
"Aha..." mumlede Hadawako ind imellem dens skræppen. Han havde rynkede bryn og alvor i sin mine. Kragen lettede igen, og forsvandt iblandt skygger, imens Hadawako drejede om på hælen og vandrede de få skridt han havde tilbage til søen. Kentaurere var på vej, og eftersigende; nogle som ikke var glade for skolens elever. Normalt ville han ikke alarmere sig selv, eftersom de ikke burde have mord i sine intentioner, men skoven gjorde underlige ting for tiden, og han vurderede det bedst at tage ingen chancer overhovedet." (*Sneboldskampen*, #80)

Naturen forekommer besjælet og får altså karakter af at være budbringer af dårlige nyheder. Naturen bliver på den måde handlingsskabende, på samme måde som man eksempelvis ser det hos Brontë-søstrenes forfatterskab. Selv en karakter som Silke, der ellers ikke har nogen særlige forbindelse med naturen, fornemmer naturens signaler: "*Det var som om ingen trak vejret, hverken hende selv, dyrene eller træerne. Der var blevet så stille, hvis man så bort fra de højlydte hestehove der trommede, hult mod sneen.*" (*Sneboldskampen*, #81).

I forhold til plottets fremdrift, er det altså i konflikterne, at handlingen skrider fremad. Vi har nu set eksempler, hvor dette finder sted både gennem flade bikarakterer, indre konflikter, hovedpersoner imellem og med afsæt i en besjælet natur.

3.2.7 Opsamling på udsigelses- og kompositionsanalysen

Overordnet er der to aspekter ved udsigelsesforholdet i emnerne, der har afgørende betydning for deres udformning. Dels den skiftende fokalisering og dels det faktum, at fokalisering

gen holdes hos den enkelte i relativt lang tid. Dette resulterer i et langsomt fortælletempo, mange gentagelser samt et særligt opbrudt mønster. Når fokaliseringen holdes hos den enkelte i så lang tid, har det at gøre med, at fortælleren gennem fortalt monolog, giver et dybdegående og engageret indblik i de fleste karakterers tanker. Dette har dog den konsekvens, at dialoger besværliggøres. Det langsomme fortælletempo holdes altså relativt konstant.

Det varierede sprog, der både gælder for karakterer og den tilknyttede fortællerstemme, giver teksten præg af flerstemmighed. Dette styrkes af den implicite kommunikation, der foregår mellem fortællerstemmerne, hvor læseren får fornemmelsen af en tekst i løbende udviklingsproces. Dette kan dog også skabe forvirring, især i forhold til plottet, som nogle gange er uafgrundet, andre gange præget af selvmodsigelser eller hvad der næsten ligner en kamp om, hvor det skal bære hen.

Ovenstående aspekter kan gøre det vanskeligt at få plottet til at skride fremad. Dog ses det, at de emner, der introducerer en slags fremmedelementer, fx i form af bipersoner eller farlige væsner, har lettere ved at skabe konflikt, og dermed fremdrift i plottet.

3.3 Stilistiske virkemidler

I dette analysens tredje afsnit vil vi undersøge brugen af stilistiske virkemidler i emnerne.

Der findes stor sproglig diversitet i emnerne på Hogwartsschool. Fælles er dog, at emnerne er skrevet i tredje person, i overensstemmelse med sitets regler, men dette er også et af de eneste klare fællestræk. Hver enkel fortællerstemme synes at have sit eget sprog, der hjælper med at opretholde illusionen om karakterernes forskelligheder. Dette ses der tydelige eksempler på i emnet *Sneboldskampen*, hvor der er stor sproglig diversitet hos de medvirkende karakterer. Morbus bruger gentagne gange italienske ord, hvilket er med til at bringe fokus på hans opvækst i en italiensk familie. Det er samtidigt med til at skabe en vis mystik omkring hans person, da det kun er få af de andre karakterer, der forstår sproget, og de øvrige medvirkende karakterer derfor bliver nødt til at forsøge at tolke hans handlinger i stedet:

“Calore...” hviskede han og anede ikke om det blev sagt højt og tydeligt, eller lavt og svagt, for i næste øjeblik, blev hans blik endnu en gang sort. Langsomt stoppede hans krop med at ryste og han var tydeligt klar over, at han var ved at besvime. Han anstrengte sig for at prøve, at holde sig vågen, men det var helt umuligt og spild af kræfter, at prøve på det. Hvis ikke de andre snart på den ene eller den anden måde fik ham varmet op (*Sneboldskampen*, #100)

Når fokaliseringen knytter sig til Carla, ændres sproget imidlertid markant. I modsætning til de andre karakterer, bruger Carla sætninger med få kommaer og et relativt simpelt sprog:

"Arggh!" Skreg Carla. Hun havde stået stille for lang tid. Pilen havde ramt hende i den ene hånd som netop havde et fast græb om Silke. Hånden gav slip og blodet dryppede ud. Heldigvis havde skideren af pilen ikke skudt rigtigt afsted og pilen sad ikke så godt fast. Med et hyl var pilen ude af hånden og Carla følte at hun bare skulle skyde pilen efter Kentauerne, men hun vidste at det ville være dumt, og derfor lod hun være. Istedet for at få Silke op på thestralen lagde hun sig ned, det var netop for risikabelt at stå op og med den skadede hånd ville Carla aldrig få Silke op på thestralen. Men så skete det! Lino stillede sig hen foran Silke og Carla så hvis Kentauerne ikke kunne se thestraler kunne de heller ikke se Carla og Silke. (*Sneboldskampen*, #95)

Lixtallet, når fokaliseringen befinder sig hos Carla, ligger omkring 20, mens det ligger på ca. 35, når fokaliseringen er hos emnets andre karakterer. Teksten omkring Carla har altså en sværhedsgrad, der minder om børnelitteratur, og selvom de andre karakterer også benytter et relativt nemt sprog, får det Carla til at skille sig ud (internetkilde 5). Hendes karakter virker mindre veltalende, eller veltænkende, og hun kan let opfattes som yngre end de andre karakterer, selvom hendes profiltæst fortæller, at hun faktisk er lidt ældre. Ligeledes er der en indholdsmæssig forskel alt afhængig af fokaliseringen. Når fortællerstemmen knytter sig til Hadawako, anlægges der ofte et meget poetisk blik, og teksten er fyldt med pseudofilosofisk kontemplation:

Et tykt tæppe af sne lagde sig over landet, og under det svandt alt ondt bort. Sneen vaskede det væk, som om hele verden sov. Det var i hvert fald med en sådan filosofi, at Hadawako beundrede den frysende tid. Og når sneen så fandt vej ned til en fjern skovbund som denne kunne han ikke lade være med, at lade det symbolisere, at intet var uden for denne rensnings rækkevidde. Han rystede på hovedet og lo en smule over sin egen filosofiske trance. (*Sneboldskampen*, #23)

Disse lange filosofiske overvejelser gør ofte, at fokaliseringen ligger hos Hadawako i større mængder tekst, da der bruges meget plads på disse komplekse tankestrømme.

Den store diversitet i ortografi gør, at det næsten er umuligt for læseren at forestille sig, at en enkel fortæller skulle kunne variere sit sprog så meget i hans skift mellem forskellige fokaliseringer, og sproget er også det, der gør, at læseren får opfattelsen af ikke bare en, men flere forfattere.

3.3.1 Brugen af troper - Silkes blodrøde hue

Når man læser klassisk litteratur, ligger der typisk en stor mængde mening gemt i de specifikke ordvalg. Et enkelt ord kan give ledetråde til, hvordan historien skal læses, og hvilken historie læseren kan forvente. Ordene "Det var en mørk og stormfuld aften" leder straks læserens forventning hen imod noget uhyggeligt, og netop vejret bliver ofte brugt i symbolsk sammenhæng. Det har stor betydning, om en roman starter med: "Det var en varm og klar sommerdag" eller "Det var en varm og trykkende sommerdag". Den sidste version skaber allerede en form for suspense, da læseren projicerer den trykkende følelse over på plottet, i stedet for at den blot er en beskrivelse af vejret. Der opstår dog en komplikation med denne slags symboler i emnerne på Hogwartsschool, for som beskrevet tidligere i analyseafsnittet om den implicite kommunikation, tyder emnerne netop på en løbende tilblivelsesproces, hvilket vanskeliggør, at brugen af symboler og metaforer kan komme til at give mening i det store billede. Når man som læser har dette in mente, kan der opstå en tendens til, at man ikke opfatter disse symboler og metaforer på samme måde, som man ville have gjort det i klassisk litteratur, da man ikke ved, hvor meget betydning de bør tillægges. Et eksempel er Silkes påklædning i indledningen til *Sneboldskampen*: "Så trak hun sin blodrøde hue længere ned over ørerne." (*Sneboldskampen*, indledning). Når man betragter ordvalget i beskrivelsen af farven på Silkes hue, springer "blod" straks i øjnene. Havde det været i klassisk litteratur, kunne læseren have forventet, at denne beskrivelse skulle varsle om noget blodigt senere i plottet, men da ordet befinder sig i emnets indledning, har man som læser svært ved at vurdere, hvor meget betydning der ligger i dette ordvalg. Som plottet skrider frem, bliver det imidlertid tydeligt, at historien er fyldt med blod, og symbolet tjener derved det formål, som man kunne forestille sig, at det ville have gjort i klassisk litteratur. Gennem emnet er dog indikationer, der peger på, at plottet ikke var fastlagt på forhånd, og at sammenhængen mellem huens farve og de blodige episoder senere kunne tyde på at være tilfældig. Disse indikationer vil blive beskrevet senere i dette analyseafsnit.

3.3.2 Anderledes tegnsætning

Noget, der springer i øjnene, når man læser emnerne på Hogwartsschool, er tegnsætningen. Mens brugen af kommaer og punktummer varierer med de forskellige fortællerstemmer, er der også visse andre tegn, der er mere hyppige på Hogwartsschool, end de er i det meste klas-

siske litteratur. Som nævnt bruges parenteser ofte som indikator for en form for indskudt sætning, der kunne give indtryk af en metatekst til læseren. Andre gange bruges skråstreger mellem ord som indikator for en enten-eller-situation. Der opstår dog en vis forvirring i disse situationer, da det ikke er klart, hvem der skal tage denne beslutning mellem det ene og det andet. Denne form for tvetydighed, der bliver overladt til læseren, ses sjældent i klassisk litteratur, der som tidligere nævnt lægger en stor værdi i det enkelte ordvalg. Det er svært at sige, om disse skråstreger indikerer en ubeslutsomhed hos forfatteren, eller om der er tale om et bevidst virkemiddel, som skaber en form for interaktivitet mellem læser og tekst.

Skråstregerne har imidlertid også en anden funktion. To skråstreger, nogle gange fuldt af bogstaverne "OOG", indikerer, at den efterfølgende tekst ikke skal ses som en del af historien, men nærmere en slags metatekst, der kan kommentere på teksten udefra: *"//oog: beklager det sene svar ;)"* (*Sneboldskampen*, #97). Til tider bruges disse metatekster i en opklarende funktion, til fx at forklare svære ord. I denne form minder kommentarerne meget om fodnoter, man ville kunne finde i anden litteratur: *"//Det [Calore] betyder varme ;)"* (*Sneboldskampen*, #102).

Andre steder har disse metatekster til formål at fungere som et kommunikationsmedie mellem de forskellige forfattere. Det er netop her, det bliver tydeligt, at plottet ikke altid er planlagt på forhånd, og samtidig giver kommentarerne læseren et indblik i forfatterens proces. Nogle gange omhandler disse kommentarer plottets udformning, mens de andre gange bruges til mere afslappet kommunikation. Denne form for synlig metakommunikation gør litteraturen på Hogwartsschool særlig interessant, da den muliggør en bedre forståelse af de skriveprocesser, som forfatterne gennemgår i forbindelse med tilblivelsen af en tekst.

3.3.3 Opsamling på brugen af stilistiske virkemidler

Der er stor sproglig diversitet i emnerne på Hogwartsschool afhængig af fokaliseringen. Brugen af fremmedsprog for at understrege en karakters ophav, ses hos karakteren Morbus, der ofte anvender italienske ord. Der findes også eksempler på troper i flere emner, men i modsætning til klassisk litteratur tyder meget på, at plottet i emnerne på Hogwartsschool ikke er planlagt på forhånd, og at sproglige og stilistiske valg derfor ikke er så velovervejede. Dette betyder dog ikke, at de ikke forekommer hyppigt. Ligesom sproget varierer meget afhængig af fokaliseringen, gør tegnsætningen det også. Generelt er tegnsætning noget, der anvendes an-

derledes i emnerne på Hogwartsschool, end i klassisk litteratur med fx en anderledes brug af parenteser og skråstreger.

3.4 Settingen - Harry Potter-universets logikker

I dette analysens sidste afsnit ses der nærmere på, hvilken rolle kernetekstens univers spiller i emnerne. På trods af at det tidligere er nævnt, at fantasygenren er tiltalende, fordi den tillader forfatteren stor frihed, bør det nævnes, at fantasyuniverser har en tendens til at have sine egne logikker, som må overholdes inden for universets rammer. Mange fans bliver dybt forargede, hvis der opstår brud på universets logikker, da det er noget af det, der er med til at opretholde illusionen om det fiktive univers. Harry Potter-universet har også sine egne regler og logikker, der konstituerer det som et unikt univers og adskiller det fra anden fantasy. Der er altså et behov for at forstå og opretholde disse logikker, når man agerer inden for dette univers.

Denne konstante bevidsthed om at universet må opretholdes, for at litteraturen bliver meningsfuld, kommer til udtryk på Hogwartsschool i forfatterens brug af elementer, som er kendt fra kerneteksten. De områder, som historierne udspiller sig i, er kendt fra kerneteksten og er med til at visualisere den verden, karaktererne agerer inden for. Dette skaber en følelse af, at alle forfattere beskriver den samme verden. Et eksempel er Morbus' selvmordstanker:

Den [Morbus' krop] rystede på præcis samme måde, som dengang han listede op til Astronomitårnet om natten, og nær var sprunget ud derfra af skam, hvis ikke Bardley havde stoppet ham. Det var skammens ryst. (*Sneboldskampen*, #61)

Principielt kunne dette nær-selv mord have fundet sted i et hvilket som helst tårn, da faktummet, at det netop er et astronomitårn, ikke spiller nogen vigtig rolle for fortællingen. Det er dog med til at opretholde illusionen om, at det magiske slot Hogwarts på sitet er det samme, som det Hogwarts Harry Potter gik på, da dette tårn også figurerer i kerneteksten. På samme måde er brugen af kollegierne som noget, der definerer en karakter, med til at huske læseren på, hvor fiktionen foregår: "*Kunne denne lidt mystiske Ravenclaw det?*" (*Sneboldskampen*, #65)

Fabeldyr og besværgelser bruges også direkte fra kerneteksten, men alligevel synes der at være en vis fleksibilitet i, hvad man kan tilføje af nye elementer. Karakteren Hadawako har nogle evner, der ikke hører hjemme i kerneteksten. Som et supplement til sin tryllestav og

besværgelser, bruger han en trolddom, der bedst kan beskrives som en magi, der er bundet til hans mange tatoveringer. Denne alternative magi er tydeligt inspireret af både indiansk shamanisme og magi fra japanske animeer: *"Det var hans Tataō, det magiske motiver på hans krop, som var hans folks måde at udføre magi på. Det var motivet af en slange, som lyste op, og Hadawako lagde sin åbne hånd imod Lashaus ben."* (Sneboldskampen, #35). Dette brud på, eller i hvert fald tilføjelse til, universets logikker tolereres og bifaldes endda af andre brugere: *"//[...] jeg synes bare det er ret fedt det med de lidt anderledes besværgelser/magi, som gør emnet interessant!"* (Sneboldskampen, #36).

Andre eksempler inkluderer, hvad man kunne kalde en form for intertekstualitet. Dog er der ikke blot tale om en reference til en anden tekst, men i stedet om et forsøg på at bringe elementer fra andre universer ind i Harry Potter-universet. Dette ses i *Branden*, hvor karakteren Vaelarys taler fremmedsproget Valyriansk: *"Jaehossi Uēpossi Arlyssī!" Hvæsedde hun lavt, og stirrede vredt med rynkede bryn op mod ham.*" (Branden, #10). Selvom det for den uvidende læser kunne ligne et selvopfundet sprog, stammer det fra bogserien *A Song of Ice and Fire* og kommer altså fra et helt andet fantasyunivers. Forfatterne på Hogwartsschool skal altså hele tiden vurdere, hvor meget de skal følge Harry Potter-universets logikker, og hvor meget nyt de kan bringe ind uden at bryde illusionen.

3.4.1 Opsamling af Harry Potter-universets logikker

Af hensyn til Harry Potter-universets logikker gøres der meget ud af at lade emnerne foregå i en setting, der er tro mod settingen i kerneteksten. Alligevel ses der flere eksempler på, at når fokaliseringen knytter sig til visse karakterer, fx Hadawako, inddrages der magi og lignende, som ligger uden for det oprindelige værk, men alligevel indordnes på universets betingelser.

Hermed afsluttes analysen af emnerne på Hogwartsschool set gennem et litteraturteoretisk begrebsapparat, og det næste skridt i forsøget på at forstå sitet som fænomen er at gentænke alle de ovennævnte analysepointer i lyset af en række begreber hentet fra teorier om spil. Dette er som nævnt interessant at gøre, fordi emnerne på sitet netop opleves som en slags blanding mellem litteratur og spil. Første skridt for at opnå dette er at etablere en række spilteoretiske begreber, hvilket vil foregå i det følgende afsnit.

4 Spilteori

Spil kommer i mange forskellige former. Fælles for alle spil gælder det, at de kræver spillere, der agerer inden for de systemer, som udgør spillet (dvs. spillets rammer, regler etc.). Et spil består således af en række valg foretaget af spillerne og disse valgs konsekvenser. Katie Salen og Eric Zimmerman beskriver i *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004), hvorledes en spillers valg åbner op for nye muligheder i spillets system. Eksempelvis vil det skabe en række forskellige muligheder, hvis en fodboldspiller vælger at spille bolden til medspilleren i højre side frem for en medspiller i midten. Herfra vil der opstå en ny række muligheder for den nye spiller, der modtager bolden og for med- og modspillere, der henholdsvis vil prøve at fratage spilleren bolden eller hjælpe ham med at komme tættere på at putte bolden i målet. Salen og Zimmerman kalder denne sammenhæng mellem spillerens valg og spillets system for *meaningful play*. Der ligger dog mere i begrebet, da de mener at kunne påpege en forskel i, hvor meget meaningful play et spil kan generere. I denne forståelse af begrebet meaningful play vurderes det, hvordan sammenhængen mellem valg og konsekvenser fungerer i et spilsystem. Dette er afhængigt af, at spillet er discernable og integrated. *Discernable*-begrebet omhandler måden, hvorpå konsekvensen af spillerens handlinger er synlige for spilleren. Det er grundstenen i meaningful play, da det skal være klart for spilleren, hvorfor at et valg bringer dem tættere på eller længere fra deres mål. Det er eksempelvis vigtigt, at spilleren kan se, om denne rammer eller ej, når der skydes mod en fjende i computerspil, og at det er tydeligt, at man får uskadeliggjort denne. *Integrated* handler om, hvad spillerens valg har af konsekvenser i det samlede spil. For at tage det førnævnte eksempel handler integrated om, hvorledes det at uskadeliggøre fjenden i computerspillet hjælper spilleren hen mod sit mål om at vinde krigen. Det er ikke altid sådan, at konsekvenserne skal vise sig med det samme, det afhænger af, hvilken type spil der er tale om, men ifølge Salen og Zimmerman skal discernability og integration eksistere for at opfylde et godt spildesign, der besidder meaningful play. (Salen & Zimmerman, 2004: kap. 3:3-6)

4.1 Interaktivitet og narrativitet

Marie-Laure Ryan skriver om interaktivitet i spil i hendes tekst *From Narrative Games to Playable Stories*, hvor hun behandler problemstillingen omkring et spils grad af interaktivitet og dennes forhold til narrativet (Ryan, 2009:43). Den er derfor interessant at se på i forhold til projektets problemstilling, der forsøger at se den interaktive side Hogwartsschool som litteratur. Ryans omdrejningspunkt er computerspil, men pointerne i teksten er dog ikke afgrænsede til computerspil, men vedrører alle former for spil. Det er nemlig i sammenblandingen af interaktivitet og narrativitet, at grundproblematikken opstår. Ryan beskriver, hvordan der er en form for modstandsforhold mellem frie handlemuligheder og et godt formet narrativ (ibid.:44). Dette modstandsforhold kalder Ryan for *the interactive paradox*. Paradokset opstår, fordi et godt narrativ må følge nogle bestemte strukturer, for at fortælle-mæssige elementer som kausalitet og dramaturgi bliver meningsfulde og spændende, men samtidig risikerer man, at historien mister nogle af sine narrative kvaliteter, når man gennem interaktivitet skaber muligheden for, at en given historie former sig på mange forskellige måder baseret på spillers valg. Ryan refererer til Aylett og Louchart, der skriver at:

“On one hand the author seeks control over the direction of a narrative in order to give it satisfactory structure. On the other hand a participating user demands the autonomy to act and react without explicit authorial constraint.” (Aylett & Louchart i Ryan, 2009:45)

Ryan leder efter medieformer, der kan indgå et kompromis mellem en topstyret narrativ form og en interaktiv form, hvor spilleren selv skaber sin vej gennem et ustruktureret narrativ. Desuden er det hendes intention at etablere et begrebsapparat, der er i stand til at diskutere spil og interaktivitet, hvilket er endnu en grund til at bruge hende i dette projekt.

4.2 Formål og narrativitet i spil

De to begreber top-down og bottom-up bruger Ryan til at beskrive to yderpunkter for processen, der skaber narrativet i et spil. Et spil, der er domineret af et *top-down*-narrativ, vil have en autoritativ forfatter, som bestemmer hele handlingens forløb. Spilleren i dette tilfælde må bare følge med og har en begrænset mulighed for at påvirke både karakterer og spilverdenen. Et eksempel kunne være det klassiske konsolspil *Goldeneye 007* fra 1997, hvor spilleren skal udføre prædefinerede missioner, som skal klares for at få spillets narrativ til at fortsætte. *Bottom-up* derimod er en narrativ struktur, hvor spilleren er med til at skabe historien. Her er

spillerens valg reelle og påvirker narrativet (ibid.:52). Et eksempel på dette kunne være *The Sims*-serien, hvor der ikke er noget prædefineret mål, men spillet består netop i at forme en historie og et "liv" for spilkarakteren ved at vælge, om den fx skal være advokat eller arbejdsløs, mor eller morder. Som nævnt er der et potentielt problem ved denne struktur, idet narrativet nemt kommer til at lide under spillerens frihed. Ryan skriver:

If there is a drawback to bottom-up systems, it is the lack of closure of their output: without top-down authorial control, it is virtually impossible to create an Aristotelian curve of rise and fall in tension, or a sequence of events that stops after a conflict has been resolved. (ibid.:52)

Ryan understreger dog også, at det ikke er en streng nødvendighed for et godt narrativ, at der er en ende på en given fortælling. Selv narrativer, der ikke skal kombinere deres narrativ med en interaktiv form, men kun har fortællingen af en historie som deres omdrejningspunkt, benytter til tider en mere åben struktur, uden at dette nødvendigvis er et større problem for oplevelsen af spænding. Ryan nævner bl.a. TV-serier som eksempel (ibid.:52). Adskillige serier benytter sig både af et hovedplot, som kører på tværs af afsnittene og et mindre plot, som binder sig til det enkelte afsnit, eller et par stykker, fx *Fringe* og *The X-files*. På denne måde bliver der ikke skabt endelig forløsning for hovedplottet og hovedkaraktererne, mens det afsnitsbundne plot stadig kan følge en klassisk spændingskurve og blive forløst. Ofte kan dette dog føles utilfredsstillende, når man har set en række afsnit og finder ud af, at formlen, der bliver anvendt, gentager sig, og at hovedplottet ikke bevæger sig eller kun bevæger sig meget langsomt. Et andet eksempel på denne narrative stil, men inden for litteratur, kunne være *1001 nats-eventyrene*. Dette er en rammefortælling, hvor hovedhistorien handler om en sultan, som har for vane at myrde sine koner på bryllupsnatten, og hans nye kloge kone, der redder sit eget liv ved at fortælle historier for ham hver nat, men altid stopper i begyndelsen af eventyrene for at holde ham i suspense til næste nat. En drejning på denne fortælleform ses i en række moderne serier. Her er mange begyndt at lave en mindre karikeret version af strukturen og fokusere på det overordnede plot, men deler det op i narrative delelementer, der har deres egen spændingskurve, fx *Breaking Bad* og *Game of Thrones*. Overvejselsen i forhold til spil og interaktivitet kunne være, om man på samme måde kan lave interaktive narrativer, hvor det kun er delelementer, der er top-styrede, mens sammensætningen af disse delelementer er op til spilleren.

Denne overvejelse berører Salen og Zimmerman. I deres beskrivelse af RPG-genren finder de, at denne spilform differentierer sig fra andre spil på et væsentligt punkt, nemlig at disse typer spil ikke nødvendigvis har et endegyldigt mål. Dette gør også, at de sjældent har en naturlig afslutning. Eksempelvis kan man dø med en karakter i det papirbaserede rollespil *Dungeons and Dragons* og stadig fortsætte med at spille ved bare at lave en ny karakter. I RPG-genren bevæger spillerne sig ofte gennem en række historier og udvikler deres karakterer, uden at dette kulminerer i en egentlig afslutning. Salen & Zimmerman konkluderer, at selvom dette adskiller sig fra måden, de generelt definerer et spil på, så har denne genre stadig så mange karakteristika tilfælles med alle andre spil, at det ville være nonsens ikke at kategorisere dem som lige netop spil. De finder derimod, at spillets formål bliver efterladt hos spilleren, der kan sætte mål for sig selv eller på anden måde opnå delmål, som kan give spilleren et formål med at spille spillet. (Salen & Zimmerman, 2004: kap. 7:12-13)

Endnu et begrebspar, Ryan bruger til at definere interaktivitet i forhold til narrativitet, er *ludus* og *paidia*. *Ludus* skal beskrive de elementer i spil, som har med opnåelsen af et givent mål at gøre (Ryan, 2009:46). Dette mål behøver ikke nødvendigvis at være endegyldigt, men skaber en forudbestemt retning på spillets gang. Skak fx handler om at tage modstanderens konge, men spillet ligger også i at undgå at få taget sine egne brikker. Spillet handler altså ikke kun om at vinde, men ligger i alle de strategiske overvejelser, der ligger op til en sejr. Det andet element, som spil kan rumme, kalder hun for *paidia*. Dette vedrører den del af spil, som er beslægtede med lege, hvor det ikke gælder om at vinde. Fx improteater og rollespil, hvor man i højere grad er interesseret i at bidrage til karakterernes historie eller udforske en verden, end i at nå et bestemt slutmål (ibid.:46).

4.3 Følelsen af fordybelse i spil

Ifølge Ryan er *ludus* og *paidia* forbundet med hver sin type indlevelse eller fordybelse. Hun bruger selv det engelske ord *immersion*. Indlevelsen i et spils *ludus*-elementer er en indlevelse i en aktivitet og handlen – der er noget som skal gøres (ibid.:53). I modsætning hertil er indlevelsen i *paidia* en indlevelse i egen fantasi, altså en ren mental aktivitet – med andre ord: der skal findes på (ibid.:54).

En ludus-præget indlevelse eller fordybelse kunne fx finde sted i en fodboldkamp, mens en paidia-præget fordybelse kunne finde sted, når man som børn leger far, mor og børn eller indtager andre roller. Fordybelsen i paidia-elementerne i et spil kalder Ryan også for narrativ fordybelse (ibid.:53f). Denne inddeler hun yderligere i tre former for narrativ fordybelse, som man kan opleve som spiller. Det drejer sig om: spatial immersion, epistemic immersion og temporal immersion.

1. *Spatial immersion* er følelsen af fordybelse, som kan opnås, når ens spilfigur er til stede i en "fysisk" verden. I computerspil ville man typisk simulere denne gennem 3D-grafik (ibid.:54). At kunne bevæge sin karakter rundt i en virtuel "fysisk" verden kan både være med til, at man forbinder sig med karakteren og til at skabe en følelse af at være til stede i den virtuelle verden.
2. *Epistemic immersion* er fordybelsen, der kommer i kraft af lysten til at vide og forstå, hvad der sker i en historie. Ryan nævner mysteriet som ærkegenren for denne type fordybelse, men også krimien kunne nævnes med dens klassiske "hvem er gerningsmanden"-spørgsmål (ibid.:55). Her er incitamentet for spilleren at kortlægge og forstå sammenhængen mellem de begivenheder, som allerede er fundet sted. Ifølge Ryan er denne form for indlevelse ret nem at opnå i spil, hvor man fx kan indtage rollen som detektiven, der skal finde sporene og løse gåden.
3. Ryan nævner tre aspekter, som er forbundet med det, hun kalder *temporal immersion*, altså en fordybelse, der er afhængig af et tidsligt forløb. De tre aspekter er: nysgerrighed, overraskelse og suspense. At opleve nysgerrighed og overraskelse i interaktive medier er ikke så problemfyldt. Når man indlever sig i en spilverden, er en nysgerrig undersøgelse af spilverdenen og dens muligheder nemlig ofte et af de primære motiverende elementer for at spille, og overraskelserne, der kan komme, når man undersøger en given spilverden kan i sammenhæng hermed skabe en stor indlevelse i denne verden (ibid.:55). Et eksempel kunne være konsolklassikeren, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, hvor spilverdenen langsomt åbner sig op for spilleren og vedbliver at være fyldt med overraskelser og eventyr, som hele tiden trækker spilleren dybere og dybere ind i spillet. Suspense, mener Ryan derimod, er noget sværere at opnå i interaktive for-

tællinger. Dette skyldes, at suspense opstår, når man kan forudse minimum to forskellige mulige udfald af en situation (ibid.:55). Når man fx ved, at morderen gemmer sig i huset, og man allerede kan forudse et overfald, men stadig håber på, at noget vil afværge situationen. Denne type situation er svær at opnå interaktivt, fordi man typisk selv styrer den centrale karakter og vil reagere direkte på den viden, man får. Fx ville man som det eventuelle offer for en morder ikke både kunne vide, at morderen venter og spille den karakter, der kommer uvidende hjem.

4. Den sidste form for indlevelse, som Ryan nævner, er *emotional immersion*. Denne deler hun op i to former. En hvor man er følelsesmæssigt engageret i sin egen karakter, og hvordan denne klarer sig i spilverdenen. Her gælder det fx følelsen af glæde, når ens karakter vinder noget eller udvikler sig. Den anden form for følelsesmæssig indlevelse er empati. Her er det medfølelsen og indlevelsen i andre karakterer i det interaktive miljø, som giver en følelse af engagement og mening. Dette er ifølge Ryan svært at opnå, især i ludiske spil, der typisk er fokuserede på, hvad man selv skal opnå af mål som spiller (ibid.:56). Det er dog klart, at de mere paidia-orienterede spil bedre kan give plads til at udvikle karakterer, som man kan indleve sig i.

4.4 Socialt spil

I et spil med flere spillere foregår en række sociale interaktioner spillerne imellem. Da spillerne, ligegyldigt om de konkurrerer mod hinanden eller skal arbejde sammen, har brug for hinanden til at give spillet mening. Spillerne bliver en del af spillets system og deres ageren afhænger af deres skiftende position i forhold til hinanden.

Når en spiller træder ind i et socialt spil bliver denne tildelt en rolle, ikke at forveksle med en karakter, i forhold til de andre spillere. Man kan fx blive en andens spillers fjende, overordnede eller sammensvorne. Disse roller er imidlertid ikke sat i sten, men kan ændre sig som spillet forløber. Allierede kan blive fjender og fjender kan blive midlertidige allierede. Dette påvirkes af magtbalancen og de valg som spillerne tager samt plottets udvikling (Salen & Zimmerman, kap. 28:2-3)

De forskellige roller, som spillerne indtager for at deltage i spillet, bliver især interessante set i forhold til, hvorledes hver spiller danner sit eget narrativ versus det fælles narrativ, som alle spillere er enige om.

For at et spil kan fungere mellem flere spillere, må de forstå konsekvenserne af deres og andres handlinger og mål. Dvs. at ligesom i den virkelige verden, er det essentielt for et spil, at spilleren forstår de tegn, som spillet giver. Når nogen i den virkelige verden fx vinker, er det essentielt, at man opfatter og responderer på en hensigtsmæssig måde for, at interaktionen bliver meningsfuld. Det samme gælder for interaktion i spil, og derfor bruger spildesignere meget tid på at udvikle interaktionssystemer, der er let gennemskuelige for spillerne. Gennem disse systemer interagerer spilleren altså både med spillet og med andre spillere (Salen & Zimmerman, 2004: kap. 4:4).

Denne interageren mellem spillere og spil, og spillere og andre spillere, er et vigtigt element for et spil. At interagere betyder nemlig ikke kun, at man foretager nogle valg (eller agerer), men at disse valg også skaber en ny betydning. Når denne er skabt, skal den agerende også foretage valg, der er tilpasset denne nye betydning. Salen og Zimmerman forklarer interaktivitet og interageren, ved hjælp af spildesigneren Chris Crawford, der bruger samtalen, som et eksempel på en interaktion.

En samtale i sin simpleste form mellem to mennesker fungerer således: Den ene person starter med at sige noget. Derefter er bolden så at sige på den anden persons halvdel, og denne skal nu gennemgå tre stadier for at opretholde samtalen: Lytte til hvad der bliver sagt, overveje sin egen position i forhold til udsagte og svare. Derefter bliver rollerne byttet om, og den første person må gennemgå samme proces (Salen & Zimmerman, 2004: kap. 6:2-3).

5 Diskussion

I forlængelse af projektets analyse, der havde til formål at belyse, hvordan emnerne på Hogwartsschool kan forstås som litteratur, vil vi med denne diskussion problematisere, hvordan litteraturanalysen ikke slår til i forhold til at give en fyldestgørende forståelse af Hogwartsschool som mediefænomen. Denne diskussion vil med inddragelse af de spilteoretiske begreber, vi præsenterede i ovenstående kapitel, genoverveje nogle af de aspekter, vi med et litteraturteoretisk perspektiv belyste i analysen, og se på, hvordan de kan forstås i en bredere sammenhæng eller få en helt ny betydning, når de sættes ind i en spilteoretisk kontekst.

Tidligere i projektet er Hogwartsschool blevet præsenteret som værende et mediefænomen, der rummer både litteratur- og spilelementer. Hogwartsschools brugere kan i den optik således siges at have et litterært formål og/eller et spilformål med deres aktivitet på sitet. I en litterær forståelse er brugerne forfattere til emnerne, men i spilmæssig sammenhæng giver det mere mening at omtale dem som spillere og emnerne som én ud af mange spilaktiviteter på sitet. Ligeledes er det meningsfuldt at omtale det, vi i litteraturanalysen kaldte for en karakter, som en spilfigur i spilteoretisk sammenhæng, da emnerne, som vi i den foregående analyse betragtede som et produkt, i spilmæssig sammenhæng snarere kan ses som en handling. En yderligere interessant dimension ved denne distinktion mellem hhv. forfattere og spillere, karakterer og spilfigurer er, at der også kan siges at ske en sammensmeltning mellem spilleren og spilfiguren, der gør, at spilleren i en vis forstand *er* sin spilfigur, især fordi spilleren kun eksisterer på sitet i skikkelse af denne (med dennes brugernavn, profilbillede, profiltæksst etc.).

5.1 Hogwartsschools litterære kvaliteter

I tråd med projektets litterære analyse og som optakt til den videre diskussion er det oplagt at se på, hvilke litterære kvaliteter Hogwartsschool rummer. Der er som sagt tale om et site, hvor litteratur udgør en ret væsentlig del, idet at Hogwartsschools struktur er baseret på tekst-RPG. Interessant er det derfor at spørge til, i hvor høj grad dette har betydning for spil-

lernes aktivitet. Langt de fleste spilaktiviteter på sitet er baseret mere eller mindre udelukkende på tekst, og det er derfor bemærkelsesværdigt, at der ses en betydelig mængde tekstlig "sløsethed" i form af stave- og slåfejl, grammatiske fejl og forkert tegnsætning, i eksempelvis emnerne. Umiddelbart giver det et indtryk af, at det er processen snarere end resultatet, der er vigtig. Selvkorrigerende er tilsyneladende mere eller mindre udeladt i emnerne, hvilket kunne tyde på, at emnerne er skrevet i et relativt hurtigt skriveflow, som igen peger på processen som noget centralt. Emnernes formål er altså tilsyneladende ikke udelukkende at være god litteratur, men har også andre funktioner: at definere og udvikle sin karakter, at opbygge og udvikle relationer til andre karakterer, at skabe en samlet fortælling omkring sin karakter etc. Disse er elementer, der fra et spilperspektiv i høj grad er defineret ved udførelsen. Spillerne på Hogwartsschool spiller dog uden tvivl forskelligt, og mens nogle spillere ikke vægter sproglig korrekthed særlig højt, fordi det ikke gør nogen forskel for deres spiloplevelse, har andre det muligvis anderledes. Projektets litterære analyse påviste stor sproglig diversitet i emnerne afhængig af synsvinkel, hvilket i spilmæssig sammenhæng kan forklares med, at emnerne ikke er hverken skrevet af én forfatter eller fortalt af én fortæller. De er netop skrevet af to eller flere spillere, og sproget bærer naturligvis præg af, hvem der har skrevet. Forskellige faktorer, som eksempelvis spillerens alder og formål med at bruge Hogwartsschool, kan også have noget at sige i forhold til, hvor stor betydning sproglig korrekthed har. Det er muligt, at nogle spillere bruger sitet som en slags "forfatterskole", hvor de kan udvikle deres litterære og sproglige kompetencer, mens andre spillere har andre formål med at bruge den, eksempelvis for at socialisere på en anden måde, end de er vant til fra forskellige sociale medier.

Hvorfor spillerne på Hogwartsschool vælger at "spille litteratur" frem for fx at skrive fanfiktion, som mange andre Harry Potter-fans gør, er et interessant spørgsmål, og vi vil med følgende diskussion forsøge at komme svaret nærmere ved at belyse Hogwartsschools spil-elementer ved hjælp af spilteoretiske begreber.

5.2 Den spilmæssige fordybelse i Hogwartsschool

Ryans begreber om immersion giver mulighed for at overveje, hvordan indlevelsen i Hogwartsschool opleves, når man tænker på brugerne som spillere i stedet for forfattere. Fra dette perspektiv bliver spørgsmålet: Hvilken følelse af fordybelse kan opstå i spiloplevelsen på sitet? Selv hvis vi ser sitet som et spil, er det klart, at det benytter sig af en litterær udtryks-

måde i styringen af spilfigurerne. Dette betyder, at den primære fordybelse må være paidia immersion, altså den fordybelse i spil, som er forbundet med narrative kvaliteter. Under denne overkategori, paidia immersion, er Hogwartsschool ikke umiddelbart styret af hverken epistemic eller spatial immersion, men i højere grad af emotional og temporal immersion.

Den epistemiske fordybelse vil sandsynligvis ofte være rettet mod kerneteksten, altså mod de oprindelige Harry Potter-bøger og Rowlings udtalelser omkring universet, da hun som skaberen af universet ofte vil ses som en særlig autoritet. På sitet kan man bringe elementer, der er kendte fra universet, i spil, men det er tilsyneladende ikke her, man udvider sin viden omkring dette univers yderligere.

Hvorvidt der opleves spatial immersion på Hogwartsschool afhænger af, om man tænker begrebet som afhængigt af den sansemæssige opfattelse af noget rumligt, eller om et tankekonstrueret rum stadig kan give denne type indlevelse. På Hogwartsschool kan beskrivelser af omgivelserne finde sted i en sådan grad, at man er i stand til at se stedet for sig, men dette er på en anderledes måde, end man fx oplever sin spilfigur i et 3D-spil. Under alle omstændigheder er dette næppe det element, der frembringer den dybeste indlevelse på sitet. Derimod ser emotional immersion ud til at spille en afgørende rolle. I en litterær spilform er det oplagt, at emotional immersion bliver vigtig, da en forfatters virke ofte indbefatter at kunne være empatisk med sine karakterer, men også at kunne skabe empati hos læseren.

Af den litterære analyse fremgik det, at især karakteren Morbus kan betegnes som mimetisk eller rund. Dette hænger netop sammen med muligheden for at opleve empatiske følelser i forhold til ham. Set med Ryans begreb emotional immersion betyder dette, at man som spiller vil kunne fordybe sig i spillet ved at interagere med Morbus. Et andet aspekt af emotional immersion beskriver den følelsesmæssige forbindelse, som spilleren har til sin egen karakter. I litteratur vil man typisk binde sig følelsesmæssigt til de mest mimetiske karakterer, men i spil ligger der allerede et særligt bånd til den karakter, der fungerer som ens spilfigur. Båndet består i, at den er dig, og du er den. Derfor kan man fx forvente, at spilleren, der styrer Nathan, kan føle en emotional immersion i sin egen spilfigur, selvom denne er en flad karakter. Noget kan også tyde på, at Nathan til dels er motiveret af ludus, hvilket vi vil vende tilbage til.

I forhold til temporal immersion og følelsen af at være spændt på, hvad der vil ske af begivenheder, skriver Ryan som nævnt, at denne følelse er relativt nem at opnå i spil. Hvis vi overvejer, hvorvidt man ville kunne opnå den som eneste forfatter til en klassisk litterær

tekst, så virker det umiddelbart besværligt, da forfatteren ikke oplever et forløb, men vælger det. Her adskiller Hogwartsschool sig, og markerer sig som spil ved, at der er flere forfattere eller spillere i spilterminologien. Dette betyder, at enhver spiller potentielt kan føle en fordybelse i forbindelse med forventningen til de dele af historien, som de andre spillere producerer. Desuden kan forventningen om, hvordan de andre spillere vil reagere på de tekster, man selv skaber, også være et element i denne fordybelse. På den måde sker der en veksling mellem at være i kontrol og være ude af kontrol, hvilket giver muligheden for at interagere med de andre spilleres narrative valg. Dette hænger også sammen med muligheden for at opleve en fordybelse i spillet, som er betinget af suspense. Som Ryan argumenterer for, kan det være besværligt at skabe suspense i et spil, fordi man selv styrer hovedpersonen, men på Hogwartsschool er der flere spillere og dermed også flere hovedpersoner, hvilket principielt giver muligheden for at skabe suspense. Dog forholder det sig stadig sådan, at man ikke kan opleve suspense, som er bundet til ens egen spilfigur. Dette skyldes det samme problem, som Ryan fremhæver: At man ikke kan være i en position, hvor man ved mere end sig selv. En empatisk indlevelse i de andre spilleres spilfigurer bør dog principielt kunne skabe suspense, men om denne adskiller sig grundlæggende fra suspense i et ikke-interaktivt medie er tvivlsomt. Hvis man ser på suspensebegrebet i et bredere perspektiv end Ryan, kan man overveje om ikke spændingsskabende elementer som fx underlægningsmusik kan være med til at skabe suspense i spil. Selvom man ikke kan være vidende og uvidende på samme tid, kan man godt forvente, at noget faretruende er på vej. Dette er fx set i computerspillet *Slenderman*, hvor man bevæger sig rundt i en mørk skov velvidende om, at "noget" er efter en. Hele spillet ligger i den suspense, der skabes ved forventningen om at blive fanget af Slenderman og udeblivelsen af dette. På Hogwartsschool har vi ikke set eksempler på denne type spilmæssige suspense, men principielt ville man godt kunne forestille sig, at den kunne forekomme.

5.3 Plottets styring

Når plottet anskues som en kvalitet ved et litterært værk, kan dets fremdrift analyseres ud fra, hvordan forskellige tekstlige elementer står i forhold til hinanden. Med en spilorienteret vinkel ændrer fokuseringen sig fra det færdige produkt til den sociale aktivitet det er, at skabe plottet sammen. I det følgende vil vi præsentere forskellige aspekter, der kan antages at være afgørende for, hvorfor emnernes plots udformes, som de gør.

5.3.1 Det individuelle narrativ over for det samlede plot

I analyseafsnittet om karakterer blev det vist, hvordan karaktererne i de enkelte emner indtager forskellige roller, således at der kan identificeres hovedpersoner, bipersoner, karakterer etc. Set fra en litterær vinkel er dette et ganske almindeligt træk, men når emnerne anskues som et spil, lægger det op til en diskussion af, hvad spillernes formål med spillet er.

Overordnet må det antages, at enhver spiller, gennem et netværk af emner, danner en historie, med deres egen spilfigur som hovedperson. Det er i denne forbindelse, det bliver interessant at se på de enkelte emner og karakterernes indbyrdes funktioner. For man kunne forestille sig, at der ville foregå en kamp blandt spillerne om at få den mest centrale plads i emnerne, for hver at beholde deres egen spilfigur som hovedperson, men da det på et litterært niveau tydeligt er muligt at identificere karakterernes mere eller mindre centrale funktioner, synes det ikke at være tilfældet.

På dette plan ses der altså en tendens til, at interessen i spillet ligger i at forsøge at skabe en fortælling, som har litterære kvaliteter, hvorfor den enkelte gerne i nogle tilfælde indtager en mere tilbagetrukket rolle.

Omvendt er det spilmæssigt vigtigt at markere sig, på trods af at man ikke nødvendigvis er hovedpersonen i et givent emne. Som nævnt ovenfor er en spilfigur netop defineret ved dens handlen, hvilket betyder, at en inaktiv spilfigur principielt ikke er en spilfigur. Dette er formentlig en del af forklaringen på, at brugerne af sitet hele tiden markerer deres spilfigurs position.

Når der kun er to deltagende, synes dette ikke at være problematisk, da det er oplagt, at disse skiftes til at oprette et indlæg. Når der er flere deltagende, er turtagningen mere vanskelig. For at imødekomme tvivl om, hvem den næste skal være til at svare, aftales der ofte en fast rækkefølge, som følges, uanset hvilken drejning plottet tager. Dette giver god mening i forhold til at mindske misforståelser blandt spillerne, men mindre mening, hvis formålet er at skrive god litteratur. Som det blev vist i udsigelses- og kompositionsanalysen, bærer emnerne præg af et meget langsomt fortælletempo, og noget af forklaringen på dette kan netop findes i det forhold, at selvom det ville være oplagt for en given spiller at skrive det næste indlæg på et vist tidspunkt, er det ikke nødvendigvis dennes tur i rækkefølgen, hvorfor plottet i nogle tilfælde bliver betydeligt forsinket.

5.3.2 Social gaming og bottom-up-strukturen

Ovenstående dilemma om, hvor meget ens egen karakters narrativ og synlige tilstedeværelse skal fylde i forhold til det samlede narrativ hænger sammen med, at der er tale om social gaming, hvor spillerne selv bliver en del af spillets system, og hvor de roller, de hver især påtager sig, ændrer spillets gang, i forhold til hvilke valg der bliver mulige. Når denne form for social gaming på Hogwartsschool kombineres med en grundlæggende bottom-up-struktur, sker der det (især i emnerne), at nærmest hele systemet bliver spillerbåret. Der er intet andet at arbejde videre med, end hvad spillerne selv skaber.

I modsætning til mange computerspil styrer man derfor ikke kun sin egen spilfigur, men også en del af den omgivende verden. Det er eksempelvis også derfor, man ser de lange naturbeskrivelser eller det faktum, at fortælleren ikke fuldstændigt holder sig til indre fokalisering.

Et andet meget tydeligt eksempel er NPC'er, som står for "non-player characters". I den litterære analyse så vi, hvordan Lashau, William og Marc fungerer som bipersoner i *Sneboldskampen*, og det er stadig denne funktion, de har i spillet, altså at skabe fremdrift og konflikt i plottet. Men ved at se dem som NPC'er frem for bipersoner, bliver det tydeligt, hvordan det netop er spillerne selv, der styrer systemet. For i de fleste computerspil vil NPC'erne netop ikke være spillet af nogen, men af computerspillet selv, så da Hogwartsschool ikke indeholder et sådant system, må spillerne selv stå for dette også. NPC'erne gør det så at sige ud for de konfliktskabende elementer, som normalt ville foranlediges af spillet selv.

Når spillerne på denne måde selv udgør systemet for hinanden, er de fleste styrende valg således også pålagt dem selv. Plottet i emnerne kan derfor i princippet indeholde alt mellem himmel og jord, men alligevel har vi i analysen vist, at der overholdes en lang række normer for, hvad man skriver om, hvordan det skal passe ind i Harry Potter-universet, hvor lange indlæggene skal være etc. Men hvordan går det til, at denne konsensus opstår i et spil, som på den ene side er præget af en grundlæggende bottom-up-struktur, hvor den enkelte spiller har meget frie handlemuligheder, og på den anden side er et socialt spil, hvor man er afhængig af andre spilleres velvillighed?

Noget af svaret på dette vil kunne findes i det forhold, at spillerne tilsyneladende søger en styring af emnerne ét sted fra. Den spiller, hvis karakter man ofte vil kunne læse som hovedrollen, bliver således også til tider den, der forventes at tage ansvar for, i hvilken retning

plottet skal gå. Eksempelvis ses det i *Uagtsomt manddrab?*, at i stedet for at alle forsøger at trække emnet i hver deres retning, koncentrerer de sig om Morbus, afventende i forhold til hvad han beslutter, der skal ske. På den måde kan man se, hvordan spillerne laver en form for top-down-struktur imellem sig, hvor en spiller kan fungere autoritativt i forhold til det narrative forløb i de andre spilleres spiloplevelse.

5.3.3 Emnernes udeblivende afslutninger

Det er dog ikke altid, at ovenstående virker efter hensigten, da der netop ikke er tale om en reel topstyring. Der er nemlig risiko for, at den autoritative spiller enten ikke har evnerne eller lysten til at foretage en sådan styring. Dette ses i afslutningen på *Uagtsomt manddrab?*. Eftersom ingen, udover delvist Morbus, tager ansvar for emnets udvikling, fortsætter det med at køre i ring uden at udvikle sig og uden at afsluttes. Det lader altså til, at den åbne struktur i spillet gør det vanskeligt for deltagerne at få dannet en slutning, der giver mening i et litterært perspektiv. Dette kan forklares af the interactive paradox, idet hver spillers handlemuligheder og den fraværende topstyring gør det vanskeligt at forme et velstruktureret narrativ.

Spørgsmålet er, hvor vigtigt et ordnet narrativ overhovedet er for spillerne. Tilsyneladende er det fordybelsen i det narrative, altså *paidia immersion*, der er det væsentlige, og når det ikke længere er sjovt, eller man er løbet tør for ideer, giver det ikke nødvendigvis mening at tvinge emnet til afslutning. Dette ses i metakommentarerne til *Tyvens kappe*: “//Jeg tænker lidt at efter du har svaret er vi færdige med dette emne? Jeg kan ihverfald ikke finde på mere. :)” (*Tyvens kappe*, #33) “//Ja, lad os det - er også selv helt blank... ;)//” (*Tyvens kappe*, #34).

5.3.4 Forhandlinger

Det ovenstående har at gøre med forhandling. Spørgsmål om, hvilken rolle forskellige spilfigurer skal indtage i forhold til hinanden, hvor centrale og fyldestgørende de skal være, hvem der skal indføre skelsættende begivenheder og hvornår et emne endegyldigt skal afsluttes, altså hvordan plottet styres, er ikke altid noget, der aftales eller blot er givet på forhånd. Det er noget, der forhandles undervejs, både implicit og eksplicit.

Den implicitte kommunikation, som er beskrevet i analyseafsnittet om udsigelse, kan betragtes som valgmuligheder, der konstant gives til hinanden. Når en spiller har skrevet, at noget er sket, er det et faktum, men da spilleren kun har rettighed over sin egen spilfigur, lægges der konstant op til, at medspillerne kan vælge, om begivenheden har den forventede konsekvens. Dvs. at når en spilfigur fx har kastet en besværgelse, må offeret for besværgelsen acceptere, at den er blevet kastet, men må selv bestemme udfaldet. Denne forhandlingsproces er med til at legitimere det meningsfulde i overhovedet at anskue emnerne som spilaktiviteter. Hvis spillerne ikke gav disse valg til hinanden, men kunne styre hinandens spilfigurer, ville spilelementet være vanskeligt at få øje på, og det ville snarere kunne betragtes som fanfiktion med flere forfattere.

Den eksplicitte forhandling ses bl.a. gennem metakommentarerne. Dette er et element, der kan anskues som en del af det litterære produkt, men som giver langt mere mening set med et spilorienteret perspektiv, idet det tyder på en tilstedeværende social interaktivitet snarere end på et bevidst stilistisk virkemiddel.

5.4 Om at vinde på Hogwartsschool

Mens det ovenstående hovedsageligt beskæftiger sig med paidia-elementerne, kan man imidlertid ikke udelukke, at Hogwartsschool også har en række elementer, der peger i retning af muligheden for en ludisk fordybelse. Når man ser på Hogwartsschool som et spil, rejser spørgsmålet sig, om hvorvidt spillet indeholder et forudbestemt mål, der er essentielt for ludisk fordybelse. Nogle af elementerne på Hogwartsschool har et klart ludisk incitament, såsom hvem der vinder Quidditchkampe, hvilket kollegium der har flest point, og hvem der er med i Firekampsturneringen⁶. Der findes også de numeriske værdier såsom alder og årgang, der fortæller, hvor langt man er i sin troldmandsuddannelse, men mens de uden tvivl har betydning for karakterernes status, synes de ikke at bringe spillerne tættere på et egentligt mål. Der er ingen reel belønning ved at færdiggøre sin skoletid, og tallene bliver i stedet mest et udtryk for, hvor længe en karakter har eksisteret.

I stedet for de numeriske værdier bliver det i høj grad ens spilfigur, der reflekterer, hvor god man er til spillet. Der er en vis status i at være en del af medrivende emner, i at have

⁶ En konkurrence blandt udvalgte elever på Hogwartsschool, der refererer til Turneringen i Magisk Trekamp fra Harry Potter-universet.

mange venner og i at have en interessant karakter, snarere end en vinder. Spillerne er næsten omnipotente i forhold til deres spilfigurer, og dermed er værdien i at have opnået noget med sin karakter lavere end i mange andre spil, da spillerne blot skal kunne skrive det, for at det sker. I stedet bliver det interessante, *hvordan* man opnår karakterudvikling, hvilket bringer midlet, snarere end målet, i fokus. Der er altså mindre fokus på målet, og dette gør, at Ryans definition af ludus ikke helt passer på spillet.

Som argumenteret for tidligere er Morbus en af de karakterer, der er mest interessant at læse om, da han er en kompleks karakter, der mest af alt ligner en antihelt. Hans melankolske humør, problematiske familieforhold og hans rolle som mobbeoffer resulterer i, at hans karakter i høj grad fremstår som en taber i troldmandssamfundet. Dette gælder i hvert fald fra et ludus-perspektiv. Spilleren bag Morbus synes imidlertid at dyrke Morbus som antihelt, hvilket indikerer, at han som spiller er mere motiveret af paidia-elementet i forhold til at udvikle en interessant og kompleks karakter, end at være en vinder i det fiktive troldmandssamfund.

Helt anderledes synes dog motivationen for spilleren bag spilfiguren Nathan. Nathan får en stor del af sin motivation gennem de elementer af Hogwartsschool, der ikke er centreret om emnerne. For Nathan handler det om at være bedst. Bedst til Quidditch, bedst til lektioner, bedst til at spille spillet. Han lever højt på strå, vinder alting og selv hans emner er stort set blottet for konflikt. Nathan har ikke den samme kompleksitet som Morbus, hvilket som nævnt resulterer i en relativt flad karakter. Fra et ludus-perspektiv er han dog tæt på at være den ideelle spilfigur, der når alle de mål, der sættes for ham.

Disse vidt forskellige spilfigurer viser, hvordan det trods alt er muligt at være motiveret af forskellige fordybelsesmuligheder på Hogwartsschool, men også hvordan spillernes motivation påvirker, hvorledes deres spilfigurer fremstår. Disse forskellige motivationer, kan man forestille sig, kan skabe sammenstød, hvis der ikke er enighed mellem spillerne i emnerne om, hvad formålet er. En paidia-drevet spiller vil forsøge at skabe konflikt og få spænding ud af det, mens en ludus-drevet spiller vil forsøge at undgå eller løse konflikten mest effektivt. I sådanne situationer kan forhandlingsprocessen være afgørende for, at et emne kan fungere.

5.5 Integration, discernability og parallelle verdener

Som beskrevet tidligere er Hogwartsschools emner næsten kun styret af spillerne selv, foruden nogle få regler sat op af sitet, er det i samspelet med de andre spillere, at meningen opstår. Det er dermed også gennem de andre spillere, at man kan opleve discernability. Spilleren forstår eksempelvis konsekvenserne af sine handlinger eller udsagn gennem de andre spilleres reaktioner på disse. Der er dog en del uregelmæssigheder i forhold til modtagernes reaktioner. Nogle gange vil en handling blive ignoreret eller overset, andre gange vil en handling eller et udsagn blive fejltolket. De andre spilleres handlinger kommer således ikke til at stemme overens med de valg, som opsættes af spilleren, og spilleren får ikke den forventede feedback. Der er altså en menneskelig uforudsigelighed i forhold til spilsystemet, der gør, at spillet nogle gange ikke er discernable. Spillerne vil dog hurtigt tilpasse sig ved enten at melde sig ud af emnet, eller, som man ofte ser i emnerne, ved at følge den nye præmis. På den måde fungerer Hogwartsschool som et selvjusterende system, hvor spillerne selv er med til at skabe, justere og opretholde systemet. Denne selvjustering opretholdes bl.a. ved, at nye spillere ofte vil blive inviteret af mere rutinerede spillere til at blive sat ind i systemet, da retningslinjerne fra sitet ikke altid er fyldestgørende i forhold til at forstå spillet. Man kunne overveje, om spillere, der tilpasser sig sitets uskrevne regler, vil få mere tydelig feedback fra de andre spillere.

Salen og Zimmermanns begreb om meaningful play kræver desuden, at spilleren kan opleve integration, altså en følelse af at kunne påvirke spilverdenen på længere sigt. Dette kan gælde både påvirkninger af den "fysiske" spilverden, men også af narrative elementer som fx plot- og karakterudvikling. Som nævnt tidligere er et af hovedformålene på Hogwartsschool at udvikle ens egen karakter på en meningsfuld måde. En spiller kan selv have en plan for, hvor dennes spilfigur skal bevæge sig hen, og have planlagt en udvikling af denne, men siden spilfigurens oplevelser er afhængige af de andre spilleres figurer, vil spilfiguren være afhængig af de inputs, denne får udefra - såfremt spilleren tager dette med videre i næste emne. *Integration* bliver derfor en uigennemskuelig størrelse, hvor spillerne kan prøve at lede deres spilfigur mod en bestemt skæbne, men altså vil være afhængige af ydre kræfter. Da emnerne på Hogwartsschool kun har sparsom visuel feedback, bliver det teksten, samt spillernes egne erfaringer, som giver dem en fornemmelse af, at deres spilfigurer udvikler sig. I emnerne ses det, at spilfigurerne bekræfter hinandens eksistens på tværs af forskellige emner ved fx at mindes

tidligere møder i andre emner, hvilket giver en oplevelse af, at spillet foregår inden for en kontinuerlig verden.

Der er også noget paradoksalt ved struktureringen af tid og rum på sitet, hvor man må betragte de forskellige emner som parallelle verdener. Der kan eksempelvis godt foregå flere emner på samme sted, uden at historierne påvirker hinanden – igen kan man pege på den begrænsede visuelle feedback som forklaring på dette. Hogwartsschool prøver alligevel at opretholde illusionen om, at de forskellige aktiviteter foregår i én verden, bl.a. ved hjælp af en funktion kaldet Røverkortet⁷, hvor man kan se, hvor andre spillere, der er online, befinder sig på sitet. Sitet har også sin egen virtuelle avis, Profeten, der holder spillerne opdateret om den virtuelle verden omkring dem, samt en opslagstavle til de enkelte kollegier, hvor man kan kommunikere med de andre kollegianere. Dette er alt sammen med til at bidrage til en forståelse af skolen som en samlet instans. Det er dog tydeligt, at sammenhængen er en illusion, for selvom det principielt er muligt for en spiller fx at brænde Astronomitårnet ned, vil Astronomitårnet i andre emner stadig være intakt, såfremt spillerne i disse emner enten ikke kender til eller ikke anerkender handlingen.

Der opstår på sin vis, hvad der minder om Jenkins' begreb om multiplicity, hvor man her kan sige, at der skabes en parallel verden, hver gang et nyt emne startes. I forhold til sitets spilskvaliteter ville Ryan her påpege, at det går ud over indlevelsen i spillet, hvis man som spiller ikke har mulighed for at påvirke både andre spilfigurers sind og spilverdenen. På Hogwartsschool er det tydeligvis muligt at påvirke andre spilfigurer, men spilverdenen lader sig ikke ændre på samme vis, i hvert fald ikke ud over det enkelte emne.

⁷ Røverkortet henviser til et magisk kort fra Harry Potter-universet, der viser præcis, hvor alle folk befinder sig på Hogwarts.

6 Kritiske refleksioner

Inden opsamlingen på projektets analyse og diskussion vil vi i dette kapitel kort forholde os kritisk til et par af projektets begreber og vores egen position i forhold til disse. Disse centrale begreber har vist sig at rumme nogle mulige dobbeltbetydninger, som kan have medvirket til en forvirring i visse sammenhænge.

Det drejer sig bl.a. om spilfiguren. Dette begreb bliver i projektet brugt til at beskrive de fiktive personer, som styres af sitets brugere. Sitets struktur komplicerer imidlertid, hvordan afgrænsningen af spilfiguren skal forstås. På sitet er der som nævnt en visuel repræsentation af spilfiguren, men dette billede knytter sig ligeledes til den profil, som repræsenterer brugerens tilstedeværelse på sitet. Hvis en bruger vil skrive noget out of game, bliver dette stadig sammenkoblet med det samme navn og profilbillede, som knytter sig til spilfiguren. Dette betyder, at der ikke er en ren adskillelse mellem spilfiguren og brugerens virtuelle selv på sitet. I praksis har denne situation gjort det udfordrende at anvende begrebet spilfigur uden at miste en smule præcision.

Et andet helt centralt begreb, som også har vist sig at rumme en dobbelthed, er spil. Måden vi anvender det på i projektet er præget af tænkningen i de spilteoretiske tekster. Her har vi fokuseret på spillet som en styring af en spilfigur. I denne tænkemåde spiller man sin figur. Men som det fremgik tidligt i opgaven, med Gadamers spilbegreb, er det muligt at forstå spil som noget mere bredt. I denne tænkning foregår der allerede et spil i produktionen og læsningen af enhver litterær tekst. Dette betyder, at når man skal undersøge spillet på Hogwartsschool også har mulighed for at undersøge den litterære udfoldelse eller leg som sit eget spil. I dette perspektiv er spilelementerne og de litterære elementer muligvis endnu mere sammenfaldende, end de har været i dette projekt. På denne måde kunne man tale om en distinktion på sitet imellem et figurspil og et litteraturspil. En sådan vinkel ville formentligt have resulteret i et mere filosofisk orienteret projekt omhandlende spil- og litteraturbegreberne i sig selv, snarere end det empiribaserede projekt, vi her har ønsket.

7 Perspektiverende konklusion

Den praksis, der ses på Hogwartsschool, indeholder både elementer, som knytter sig til det litterære og det spilmæssige aspekt. Men hvad er kvaliteten ved den særlige blanding, som opstår i den type tekstbaserede RPG, der ses på Hogwartsschool? For det første udgør sitet et rum, som ligner verdenen fra kerneteksten. Brugere får mulighed for at udleve det liv, som karaktererne i Harry Potter-bøgerne lever. Dette ville man også kunne gøre i et almindeligt computerspil, men den grundlæggende bottom-up-styring, der gælder på sitet, findes sjældent i computerspil, som ofte vil have et begrænset antal valgmuligheder og en historie, der skal udspilles. Hvis man som fan af Harry Potter ønsker de frie muligheder, er Hogwartsschool altså et sted, hvor man i kraft af sin fortrolighed med universet, har relativt frie vilkår i sin udfoldelse. Hertil kan man spørge, om ikke dette blot minder om fanfiktion. Men selvom der findes sociale fællesskaber om fanfiktion, rummer den type skriftlig udfoldelse ikke normalt den leg det er at *være* sin egen spilfigur. At skrive fanfiktion vil typisk ikke kunne sammenlignes med et spil, da det ikke indgår i noget system, der giver respons på de valg, man tager.

Hogwartsschool falder ikke entydigt under hverken litteratur- eller spilkategorien, og som både diskussionen og analysen har vist, har begrebsapparaterne fra begge kategorier været med til at belyse interessante pointer, både der hvor de har været modstridende, men også hvor der har været enstemmighed.

I forlængelse heraf kan man overveje, om Hogwartsschool bør forstås som en virtuel udgave af den type fankultur, Jenkins kalder performance, hvor man fx med sin egen krop fremfører "scener" fra en kernetekst. Det centrale for brugen af litteraturen på Hogwartsschool bliver altså i højere grad den litterære proces end det litterære produkt. Måske er det netop bredden i et begreb som performance, der skal til for at rumme diversiteten i et fænomen som Hogwartsschool.

8 Litteraturliste

Bøger

Cohn, Dorrit (1978) *Transparent Minds - Narrative Modes for Presenting Consciousness in Fiction*, Princeton University Press, Princeton New Jersey

Gadamer, Hans-Georg (1960) *Sandhed og Metode - Grundtræk af en filosofisk hermeneutik*

Gray, Jonathan (2003) *New audiences, new textualities*, International journals of Cultural Studies, Goldsmith College, University of London, England

Gray, Jonathan (2010) *Shows sold separately - Promos, spoilers and other media paratexts*, New York University Press

Hansen, Per Krogh (2000) *Karakterens rolle. Aspekter af en litterær karakterologi*: Kap. 5: Karakterisering. Forlaget Medusa.

Kjældgaard, Lasse Horne et al. (2012) *Litteratur. Introduktion til teori og analyse*. Aarhus Universitetsforlag.

Larsen, Gorm (2012) "Fortæller" i Kjældgaard, Lasse Horne et al. (2012) *Litteratur. Introduktion til teori og analyse*. Aarhus Universitetsforlag.

Lützen, Peter Heller (2003) *Analyse og relevans - grundbog i litterær analyse og fortolkning*: Kap. 5: Komposition og forløb. Daneklærerforeningens Forlag.

Møller, Lis (2012) "Karakter" i Kjældgaard, Lasse Horne et al. (2012) *Litteratur. Introduktion til teori og analyse*. Aarhus Universitetsforlag.

Ryan, Marie-Laure (2009) *From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetic and Interactive Narrative*, StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies, Volume 1, 2009, pp. 43-59

Salen, Katie & **Zimmerman**, Eric (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology.

Hjemmesider

Internetkilde 1

<https://www.fanfiction.net/>

Internetkilde 2

<http://web.archive.org/web/20090407002704/http://entertainment.howstuffworks.com/21-best-selling-books-of-all-time.htm>

Internetkilde 3

http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.htm l

Internetkilde 4

[http://www.denstoredanske.dk/Erhverv, karriere og ledelse/P%C3%A6dagogik og uddannelse/Skole og SFO/danskundervisning](http://www.denstoredanske.dk/Erhverv,_karriere_og_ledelse/P%C3%A6dagogik_og_uddannelse/Skole_og_SFO/danskundervisning)

Internetkilde 5

<http://www.nielsingborg.dk/indhold/lixberegner.htm>

Hogwartsschool

<https://hogwartsschool.dk/>