

Projektbeskrivelse:

***Undersøgelse af parallelle narrativer i web serien SKAM***

*Dette er skitsen til en undersøgelse, der følger op på et forskningsprojekt om SKAM, hvor vi (Peter Østergaard & Nikolaj Christensen), analyserede dramaturgi og distributionsstrategi i SKAM, samt gennem desk research og interviews så nærmere på udviklingsprocessen for serien.*

**Indledning**

Inden for de sidste år er der flere og flere eksempler på, at tv fiktion ikke publiceres på flowkanaler, men derimod i interaktive universer, hvor sendetidspunkt og varigheder ikke er fastlagte (dvs. annoncerede), og hvor brugerne kan gå i direkte og umiddelbar dialog med materialet, redaktionen bag, og andre brugere (referencer).

Det åbner for nye relationer mellem producenter, indhold og brugere. Det er antagelsen bag denne undersøgelse, at brugerne gennem deres kommentarer og øvrige reaktioner vil kunne påvirke andre brugeres oplevelse af publiceret indhold, samt deres forventninger til kommende publiceringer, og således indgår kommentarerne i et dramaturgiske kredsløb (referencer), hvor producenter og brugere kan påvirke hinandens handlinger og oplevelser i forskellige konstellationer (referencer).

Den norske TV serie SKAM, der i årene 2015-2017 fik kolossal udbredelse i Norge, Skandinavien og den øvrige verden, blev publiceret på en særlig blog (note), hvor videoklip (herefter omtalt som klip) og messenger beskeder (herefter omtalt som posts) dukkede op på ikke annoncerede tidspunkter. I forlængelse af både videoklip og posts har brugerne kunne like og kommentere. Serien har i exceptionel grad formået at engagere brugerne, som har svaret igen med en overvældende tilstedeværelse af likes og kommentarer.

Serien er produceret af NRK og står på skuldrene af tidligere serier (Sara, MIA og Jenter), der har haft samme publicerings strategi (reference). Disse serier har også kvalitativt har fået megen anerkendelse, Jenter modtog i 2018 en EMMY award, selvom de har ikke opnået den samme udbredelse uden for den ungdomsmålgruppe (tweens) de har været tiltænkt (referencer). Der er således tale om resultatet af et langt erfarings- og udviklingsarbejde, og såvel instruktør som den ansvarlige for SoMe posts må antages at have en høj bevidsthed om hvordan de skaber bruger engagementet og om bruger reaktionernes betydning for den samlede oplevelse og dramaturgi (referencer, nordicom, artikler).

Fokus for dette projekt er at undersøge, hvordan det dramaturgiske samspil er mellem det redaktionelle indhold (klip og posts) og brugerkommentarerne, ad den vej forsøge at identificere i hvilken grad brugerkommentarerne kan siges at påvirke og styrke andre brugeres oplevelse af serien, og dermed den samlede dramaturgi. Der er tale om en undersøgelse inspireret af den kognitive filmteori (reference), der har som mål at identificere og undersøge succesfuldt anvendt dramaturgi. Fokus for undersøgelsen af dramaturgien er lagt på begrebet *fremdrift* (Harms Larsen, 2003), fordi historiens fremdrift kan ses som endemålet med en række dramaturgiske valg der skal træffes (Harms Larsen).

Undersøgelsen søger at besvare følgende to spørgsmål:

- *I hvilken grad kan brugernes kommentarer til de enkelte videoklip publiceret på bloggen påvirke andre brugeres oplevelse af fremdrift i historien?*
- *Hvilke kategorier og mønstre kan identificeres i brugernes kommentarer, og i hvilken grad afspejles disse kategorier i det eksisterende dramaturgiske begrebsapparat for audiovisuelle fortællinger?*

### **Teoretisk ramme**

Til at undersøge samspillet mellem videoklip, posts og brugerkommentarer benytter jeg mig af dramaturgiske begreber brugt til at beskrive og forstå film og tv (Harms Larsen, McKee, Vogler), men jeg begrænser det til de begreber der relativt tæt kan kobles til historiens fremdrift (bl.a. plot, vendepunkter, karakterer, udtryk). Begreberne defineres nærmere ifm. analysen.

For at undersøge og forstå brugernes engagement, som også kan være med til at styrke deres forhold til fortællingen og dermed dens fremdrift, læner jeg mig op ad teorier om cross- og transmedia, samt fankultur (Jenkins, Pratten).

Lauri Hutzlers "emotional tool box" om karakterskabelse, ved jeg fra interviews har været en del af inspirationen for forfatteren/instruktøren Julie Andem. Endu har det ikke været muligt for mig at skaffe adgang til bøger eller anden konkret viden om Hutzlers dramaturgisk begrebsapparat, men det vil være et mål for analysen at søge viden der.

Jeg tager ikke udgangspunkt i en bestemt formuleret teori om brugeres kommentarer eller engagement i en fortælling påvirker fortællingens fremdrift for andre brugere, fordi jeg igennem min litteratur og vidensøgning ikke har fundet en sådan model. I stedet arbejder jeg inden for rammerne af begrebet Grounded theory, hvor teorien "er induktivt udledt gennem studier af det pågældende fænomen (genstandsfelt); dvs. at teorien er afdækket, udviklet og sandsynliggjort gennem systematisk indsamling og analyse af de data, der vedrører dette fænomen." (Andersen, 2008).

Da mit datagrundlag er begrænset forventer jeg ikke at jeg vil komme frem til noget der kan minde om en samlet teori, men sigter mod at kunne beskrive løse koblinger mellem eksisterende dramaturgiske begreber, begreber for cross- og transmedia, samt de konkrete eksempler hentet fra SKAM. Man kan derfor også betragte denne undersøgelse som første fase i en afsøgning af, hvilke tilgange man kan have til brugerkommentarer og engagements indflydelse på historier i cross- og transmedia universer.

### **Videnskabsteoretisk udgangspunkt og metode**

Denne undersøgelse bevæger sig inden for rammen af humanvidenskaben i den kategori, hvor man søger at undersøge "produkterne af menneskers handlinger" (Collin og Køppe et al, 2007: 10).

Undersøgelsen og min interesse for SKAM har bevæget sig igennem flere indledende faser for at ende med det der er blevet det konkrete udgangspunkt for nærværende analyse. I de første faser af undersøgelsen har jeg (delvist i samarbejde med en kollega) indkredset tv-serien SKAM, og feltet for undersøgelsen er langsomt blevet snævret ind. Metodologisk har denne fase været både

*beskrivende* og *eksplorativ* (Andersen, 2008: 21) og har indeholdt gennemsyn, registrering og beskrivelse af serien, desk research, deltagelse i tre konferencer, oplæg for studerende med efterfølgende diskussioner, fokusgruppe med studerende fra DMJX, en større survey med studerende indenfor og udenfor DMJX, samt fire interviews med centrale personer bag serien (note). Undervejs har jeg videreformidlet min viden gennem oplæg for studerende i København, Beirut og Madrid.

Jeg har undervejs interesseret mig for flere forskellige aspekter af SKAM, herunder både plot og seriestrukturen, kombinationen af publicering i enkeltklip og sammenklippede episoder, brugen af multinarrativer, hvor audiovisuelle handlinger er kombineret med sms dialoger i klippene, som igen er kombineret med blogposts og kommentarer, bruger oplevelsen, brugen af symboler og musik mm. Min interesse og mit fokus har hele tiden været *den anvendte dramaturgi* (Harms Larsen, 2003) og hvordan producenterne/fortællernes valg påvirker modtagerne, og i sidste ende, hvorfor SKAM er blevet den succes vi har set den som.

Det er på denne baggrund jeg er begyndt at interessere mig for, hvad der står i kommentarerne og hvordan disse kommentarer kan spille en dramaturgisk rolle for dem der læser dem.

Og således er vi fremme ved den fase der omfatter den aktuelle undersøgelse og analyse. Denne del bevæger sig fra det *forstående* til det *forklarende* (Andersen, 2008: 21). Hvorvidt undersøgelsen vil kunne betragtes som *normativ* (Andersen, 2008: 21). stiller jeg mig selv tvivlende overfor, det vil i hvert fald ikke være muligt at nå frem til en *norm*, hvor en bestemt dramaturgisk tilgang giver en på forhånd fastlagt oplevelse hos modtagerne, for her er der for mange faktorer der spiller ind, bl.a. modtagernes livsverden og forforståelse, men derudover de kunstneriske elementer i ide, indhold, form og udtryk (Harms Larsen 2003). Men det vil være muligt at opstille nogle principper for hvad der er hensigtsmæssigt/kan have betydning i anvendt dramaturgi.

### **Empiri**

undersøgelsen af kommentarernes dramaturgiske funktion vil fokusere på sæson 3 af SKAM, der har Isak som hovedkarakter. Det er der flere grunde til. For det første har serien på dette tidspunkt opbygget en solid seerskare med højt engagement, så der er dermed mange kommentarer at tage fat i, for det andet fordi man må formode at serien i sæson 3 havde "modnet" fortællermæssigt, så de mål instruktør og øvrige indholdsansvarlige havde sat for indholdet, havde fundet sin form, for det tredje fordi sæson tre indholdsmæssigt brød nye grænser for valg og italesættelse af temaer (homoseksualitet og psykisk sygdom), og for det fjerde fordi vi (note) gennem et fokusgruppe interview i tiden mellem sæson tre og fire fik indsigt den indflydelse (impact) serien havde på de der så den.

### **Metode for analyse af data**

Det metodiske udgangspunkt for undersøgelsen er bygget op efter den fremgangsmåde der er beskrevet hos Miles og Hubermans (Gravengaard, 2014: 242) med tre faser: datareduktion, datadisply og konklusioner ud fra data. Data vil bestå af nedslag i kommentarfelterne på tre steder i sæson tre's forløb.

I de følgende afsnit vil jeg gennemgå tilgangen til de enkelte faser.

### **Reduktion af data gennem kodning og kategorisering**

I hvert nedslag vil jeg lave en tekstnær analyse af de første 30 kommentarer. Kommentarerne vil blive kodet efter en systematisk fremgangsmåde for dataanalyse som bekræftet hos Gravengaard (Gravengaard, 2014:248).

### **Overvejelser om hvordan processen vil kunne forløb**

I første fase vil jeg gennemgå et mindre udvalg af kommentarer for at lave en startliste med mulige koder, der kan blive udgangspunktet for en tematisk kodning.

Baseret på en skimmende gennemlæsning af tilfældige kommentarer til de viste klip og kendskab til dramaturgiske begreber forestiller jeg mig fx følgende overordnede kategorier af kommentarer:

1. Forholder sig til historiens baggrund, betydning og udvikling
2. Forholder sig til egne følelser og oplevelser
3. Forholder sig til andres kommentarer uden at lægge nyt til
4. Forholder sig ikke konkret til SKAM

Det er min formodning, at kategori 1, 2 og 3 vil være relevante at se på, og at de i anden koderunde ville kræve en mere nuanceret kodning, for at afgøre hvilken dramaturgisk funktion kommentaren (1) kunne falde ind under, for at vurdere om kommentaren (2) kunne være identifikationsskabende for andre brugere, og om kommentaren (3) kunne fortælle noget om den dramaturgiske effekt som nogle brugeres kommentarer har på andre brugere.

Det er også min formodning, at der under den første kodning vil dukke nye overordnede kategorier op, som jeg ikke i første omgang havde fået øje på.

I anden koderunde forestiller jeg mig, at jeg vil søge efter om man med afsæt i en række etablerede begreber som i litteraturen knytter sig til en histories fremdrift, kunne lave en mere specifik kategorisering af kommentarerne kodet med tallene 1-3.

De dramaturgiske begreber falder overordnet i to kategorier:

- Begreber som udtrykker et dramaturgisk greb i fortællingen
- Begreber som udtrykker en oplevelse hos seeren

Den første kategori er altså det fortælleren (manuskriptforfatter, instruktør og udtryksansvarlige) gør for at opnå den reaktion hos seeren som kategori to udtrykker.

Jeg kunne inndele de to overordnede kategorier i dette skema med et kode nr knyttet til hvert begreb. For overskuelighedens skyld kunne jeg starte med fem underbegreber, men med forventningen om, at der vil dukke flere op, og at nogle af disse måske ville kræve en tredje kodning.

Dette kan komme til at rejse spørgsmål om formålet med selve undersøgelsen. Er den at:

- Påvise at kommentarerne kunne rangeres efter dramaturgiske begreber og at andre brugere reagerede på dem *eller at*
- Opstille et katalog for hvordan specifikke kommentarers indhold (ord og vendinger) kunne skabe en ønsket dramaturgisk fremdrift for andre brugere.

Disse nye spørgsmål vil kunne kræve en revurdering og forenkling af udgangspunktet for min undersøgelse, som evt. vil skulle genformuleres til noget i retningen af om man kan:

*Påvise tilstedeværelsen af dramaturgiske begreber i brugerkommentarerne og sandsynliggøre en effekt på andre brugeres oplevelse af fremdrift i historien.*

En efterfølgende kodning vil kunne vise eksempler, som ikke vil kunne placeres indenfor de udvalgte kategorier, såkaldte *deviant cases* (Gravengaard, 2014:248). Det kan føre til en udvidelse af kategorierne af flere omgange, så de udvalgte kommentarer til slut vil kunne rummes indenfor et samlet sæt af kategorier og begreber. Dette vil i givet fald føre til det der betegnes, som et *comprehensive data treatment* (Gravengaard, 2014:250), hvor alle data kunne rummes i kategorierne for kodningen.

### **Reliabilitet og validitet**

Det er målet undervejs i undersøgelsen at gøre kriterier for udvælgelse, kodning og præsentation af data så gennemsigtig som muligt, ud fra ønsket om at undersøgelsen skal have en høj *reliabilitet*. Hvorvidt kriterierne er de rigtige vil kunne diskuteres, men det skal gøres forståeligt hvorfra de kommer.

Undervejs vil jeg kunne blive nødt til at revurdere og justere undersøgelsesspørgsmålet, hvis de data jeg vil have til rådighed, ikke giver mulighed for at behandle de stillede spørgsmål på en meningsfuld måde.

### **Rettigheder, etik osv.**

Det skal afklares hvilke regler der er for brug af citater fra SKAM bloggen – såvel brugernes som publicisternes, og hvilke muligheder for evt anonymisering der kan benyttes.

### **Kilder til forståelse a serien, dens intentioner og tilblivelsesvilkår**

Det er et spørgsmål i hvilken grad effekten af brugerkommentarerne skal sammenholdes med intentionerne hos producenter og publicister.

### **Vidensøgning**

I forbindelse med undersøgelsen vil jeg gennemføre en større vidensøgning for at afklare i hvilket omfang det konkrete problem eller aspekter af det skulle være undersøgt af andre, og hvilke resultater der måtte være kommet ud af det.

En første søgning og gennemgang af litteratur, forskningsartikler og akademiske opgaver har ikke vist at dette felt er undersøgt tidligere. Imidlertid har litteraturen givet inspiration til rammerne for selv undersøgelsen, samt indkredsningen af den cross- og tværmedielle fortællings særlige kendetegn.

### **Søgestrategier**

- Dramaturgi: Laurie Hutzler
- Cross media: user generated, user influence, narrative impact,

**Litteratur til inspiration for undersøgelsesdesign**

Andersen (2008: 239).

Collin, Finn og Simon Køppe (red) (2007). Humanistisk videnskabsteori. DR Multimedie.

Andersen, Ib (2008). Den skinbarlige virkelighed, Samfundslitteratur.

Langergaard, Luise Li, Søren Barlebo Rasmussen, Asger Sørensen (2006). Viden, videnskab og virkelighed, Samfundslitteratur.

Hopmann, David Nicolas og Morten Skovsgaard (2014). Forskningsmetoder i journalistik og politisk kommunikation, Hans Reitzels forlag.

Gravngaard, Gitte (2014), Analyse af kvalitative data i Hopmann, David Nicolas og Morten Skovsgaard, Forskningsmetoder i journalistik og politisk kommunikation, Hans Reitzels forlag.