

# Indhold

Introduktion	5
Metodiske overvejelser	7
Bogens struktur	13
Tak til...	15
Kapitel 1	
Forlystelsesplot. Når plottet inviterer indenfor	17
Indledning	18
Plot og plotting	18
Forlystelsesplottets karakteristika – computerspil som model	25
Film og computerspil – en dramaturgi til forskel	27
Computerspilsfortællingens særlige karakteristika	33
Computerspillet dobbelte fortælling. Den synlige plotting-strategi	45
At opklare en forbrydelse. Agency i den spilbare krimi <i>Dollar</i>	51
Kapitel 2	
Embodiment. Kroppen i plottet	55
Indledning	55
Embodiment – når kroppen involveres i forlystelsesplottet	58
Kroppen, controlleren og den fantastiske avatar	69
Niveauer af agency og embodiment	75

Kapitel 3	
Handlingssteder. Stedets rolle i forlystelsesplottet	89
Indledning	89
Konstruktion og perception af steder	91
Augmenterede steder og gerningsstedets anatomi	97
1. Iscenesættelse af stedet	99
2. Fiktionalisering af stedet	105
3. Fysisk ændring af stedet	112
Oplevelse af augmenterede steder som performativ praksis	115
Simulation som augmenteret stedsoplevelse	120
Det fortællende slot. Mordmysteriet <i>Den hemmelige dør</i> på Højriis Slot	124
Det augmenterede byrum som forlystelsesplot. Den alternative byvandring <i>Stol på ingen!</i> i Kolding	126
Kapitel 4	
Forlystelsesplot på tværs af medier	139
Indledning	140
Den deltagelsesbaserede medieoplevelse	141
Den tværmediale effekt	150
<i>X factor</i> . En tværmedial mediebegivenhed	154
<i>Livvagterne</i> som forlystelsesplot. Bliv livvagt selv!	157
<i>CSI's</i> forlystelsesplot. Lær metoderne og deltag i opklaringsarbejdet!	159
<i>Forbrydelsen</i> som tværmedialt forlystelsesplot	162
Krimien og det tværmediale fortælleformat	165
Noter	169
Litteratur	173
Titel og navneindeks	185