

Skærmens kritiske røst

Computerspil-auteurene. Glem alt om flyvende, sure fugle og monstre, der skal skydes. Computerspil er meget andet end underholdning. I disse tider afsøger et stigende antal spiludviklere mediets samfundskritiske potentiale.

STEFFEN MOESTRUP
Journalist, norske Le Monde diplomatique.

Det er efterhånden et uddebatteret faktum, at spilmediet har overhalet filmmediet i omsætning og markedsværdi. I 2011 var den globale markedsværdi for spilindustrien 70 milliarder dollar, og fremskrivninger forudsiger en markedsværdi for sektoren på mere end 115 milliarder dollar i 2015, mens filmindustrien sandsynligvis må nøje sig med en markedsværdi på 86 milliarder dollar i 2015. Et sigende eksempel: Det abonnementsbaserede rollespil *World of Warcraft* har på nuværende tidspunkt omsat for omkring ti milliarder, hvorimod verdens mest indtjennende film, James Camerons *Avatar*, omsatte for knapt tre milliarder. Spilbranchen er en enorm underholdningsbranche, der fortsat er i kraftig vækst.

Men under de mastodontiske underholdningsperspektiver løber en række interessante understrømme, der hurtigt kan men ikke bør overses. Spil er nemlig meget mere end hoppende pixels, nedslagtning af monstre eller dansen rundt til popmusik. Eller sagt med andre ord: Spil er meget mere end underholdning.

Især indenfor de seneste fem-syv år har spilbranchen knopskudt sig i flere bemærkelsesværdige retninger.

PROPAGANDISTISK PROJEKT

Computerspillet er langsomt ved at høste kunstnerisk anerkendelse, hvilket hænger sammen med en række ambitiøse spiludgivelser. I 2010 kom det danskproducerede *Limbo*, der med et skyggebaseret grafisk udtryk, en ambient lydside og især et meget åbent spildesign fik international anerkendelse som et af de mest kunstneriske computerspil nogensinde. Om spillets formål sagde spiludvikleren Arnt Jensen til danske Information:

«Jeg vil rive folk væk. En slags eskapisme. Det er dét, der får mig selv til at beundre noget – når jeg kan forsvinde ind i et eller andet univers. Man får stjålet nogle timer af sit liv, men de timer kan ændre én. Jeg tror, det er en slags arkefølelse i ens hjerne, at man gerne vil drømme sig et sted hen. Forsvinde.»

Arnt Jensen blev sammenlignet med filmverdens autorer, folk som Lars von Trier og David Lynch, alt imens spilindustrien diskuterede hvorvidt, der nu også var penge i kunstneriske spil. Faktisk indtjente *Limbo* 7,5 millioner dollar og var i top tre blandt de mest sælgende spil på Microsofts Xbox-spillekonsol. Der er langt op til milliarderne hos *World of Warcraft*, men *Limbo* var alligevel en påmindelse om, at kunst og indtjening godt kan forenes.

Sidste år udkom spillet *Journey* skabt af kinesiske Jenova Chen. Ligesom *Limbo* var her tale om et yderst metafysisk spil, hvor formålet forblev obskurt. Som spiller styrer man en kappeklædt skikkelse, der forsøger at nå hen til et bjerg. På rejsen møder man andre søgende individer, spillere der måske er på vej mod samme bjerg. Kommunikationen mellem spillerne foregår i musikalitet frem for ord, hvilket er med til at give en meget ejendommelig og anderledes spiloplevelse. *Journey* har i den grad udvidet rammerne for, hvad et computerspil kan være.

Også computerspil som læringsværktøjer er eksploderet i de seneste år, hvilket har medført en række gråzoner. For nylig lancerede den store danske shippingkoncern Maersk spillet *Quest for Oil*, der kan siges at være et oplysende spil om olie, men samtidig kan defineres som et propagandistisk projekt, der blot videreformidler den viden, som Maersk ønsker vi skal have om olieindustrien.¹

EN MODNET BRANCHE

Spilmediet er fortsat et forholdsvist ungt medie, hvilket det også bærer præg af på mange fronter. Der hersker fortsat en del forvirring om de enkelte retninger, genrer og tilgange til det at skabe spil. Ser vi på de mere kritiske spil på markedet, finder vi kun vanskeligt en paraplybetegnelse, de alle kan komme ind under. Nogle spilforskere vælger betegnelsen *serious games* som modsætning til de mange spil for sjov, der er derude. Andre sværger til det mere bombastiske *radical games*, mens atter en lejr anvender termen *critical games*, hvor netop det kritiske perspektiv er i centrum.²

Langt de fleste computerspil lægger nærmest op til, at spilleren er dum.»

CLIFF HARRIS, SPILUDVIKLER

Uanset hvilken term vi bruger kan vi dog sammenfatte begreberne med, at vi som ofte har at gøre med spil, der udvider rammerne for, hvad et spil kan siges at være og ofte har en iboende kritisk karakter. Professor Lindsay Grace fra Miami University i Ohio er blandt verdens førende forskere i spil og digital kultur. Han anvender selv termen *critical games* og skelner mellem to primære måder, hvorpå et spil kan siges at være kritisk:

«Dels er der en kritik rettet indad mod selve spiloplevelsen, hvor man som udvikler eksempelvis udfordrer det typisk målorienterede *gameplay*, hvor spilleren

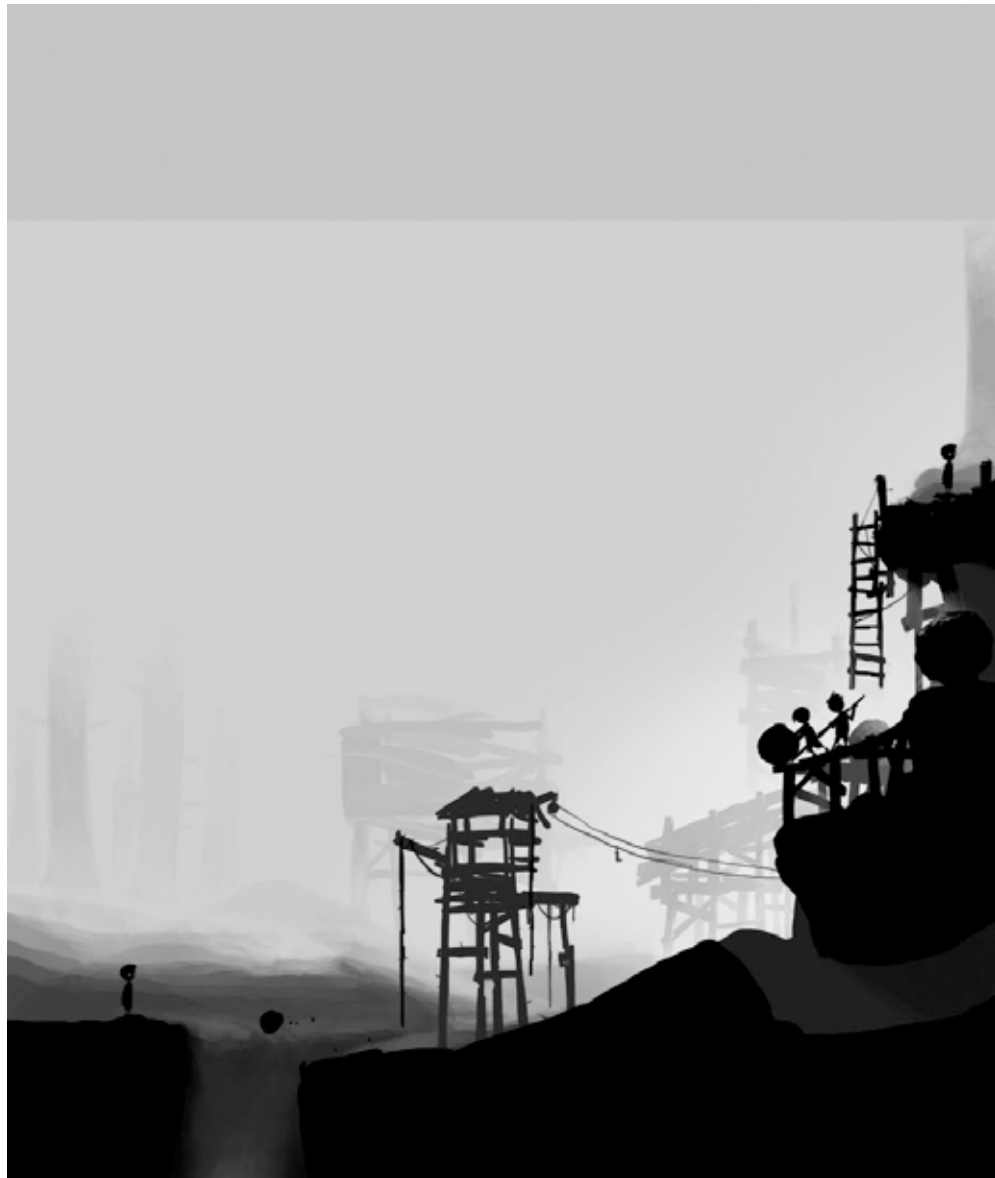
skal udføre specifikke handlinger for at komme videre i spillet. Derudover kan spil også være kritiske i den forstand, at de tematiserer og fordrer måske refleksion omkring samfundsmæssige, politiske, ideologiske og økonomiske debatter såsom fattigdom, kønsroller, ulighed og marginalisering. Altså spil som en slags igangsætter af social opmærksomhed,» forklarer Lindsay Grace på en støjende Skype-forbindelse mellem New York og Danmark. Grace deltager i disse dage på konferencen Games for Change, der i sin tiende udgave er større end nogensinde og dermed også et udtryk for, at der er sket et skred i forståelsen af computerspil:

«Der er helt sikkert sket en modning i branchen. De folk, som voksede op med arkadespil, er blevet voksne og efterspørger måske nogle nye veje indenfor spil. Samtidig ser vi et virvar af knopskydninger og mangfoldige bud på, hvad et computerspil egentlig er for en størrelse,» lyder det fra Lindsay Grace.

TRÆT AF AT DRÆBE DRAGER

Træerne vokser dog ikke ind i himlen. I England sidder Cliff Harris med sin enkeltmandsvirksomhed Prospect Games. Harris er blandt andet udvikler af det komplekse strategispil *Democracy*, der snart er klar i sin tredje udgave. Selvom han anerkender, at spilbranchen oplever en modning, mener han forsat, at der er langt igen:

«Jeg bor i en lille, engelsk landsby. Hvis man tager temperaturen her, er der ikke sket nogen ændring i opfattelse af hvad spil er. Så man skal nok passe på med at sige, at spilopfattelsen er ændret i mainstream-kredse. Folk mener stadig, at spil er en frivol aktivitet for børn,» siger Cliff Harris.



Under: Danske Arnt Jensens *Limbo*.
Til venstre: Paolo Pedercinis *McDonald's Videogame*.
Under til venstre: Cliff Harris' *Democracy*.



Når det så er sagt, har Harris alligevel fundet et nichemarked og har en fast skare af kunder, der venter i spænding på den næste udgave af *Democracy*. Det skyldes nok især, at *Democracy* er et yderst komplekst spil, der faktisk formår at give et meget nuanceret indblik i hvordan politik og økonomi hænger sammen i et samfund. Harris er 43 år gammel og påbegyndte det første *Democracy*, fordi der simpelthen ikke fandtes kloge spil. Som Harris udtrykker det, blev han træt af at dræbe drager: «Langt de fleste computerspil lægger nærmest op til, at spilleren er dum. De taler virkelig ned til folk. Det gør spil sådan set stadigvæk, omend der er kommet mere mangfoldighed i branchen. Der findes heldigvis spiludviklere, der gerne vil redde verden frem for at lave endnu en udgave af *Angry Birds*,» siger Cliff Harris.

Jeg vil gerne have, at mine spil taler ind i de emner, der er oppe i tiden.

PAOLO PEDERCINI, SPILUDVIKLER

Intentionen med *Democracy* er måske ikke ligefrem at redde verden, men derimod at nuancere den politiske diskussion. Spillet kræver et vist forhåndskendskab til økonomi og politik, men selv garvede politologer vil opleve uventede konsekvenser af deres handlinger i spillet – præcist som politik og økonomi i den virkelige verden også kan opføre sig uventet. *Democracy* opfordrer således til refleksion, og spillet gør det på en ganske anden måde end eksempelvis en film gør det:

«Dokumentarfilm og film kan henlede din opmærksomhed på et emne, og de gode dokumentarfilm kan være åbne, nuancerede og lade refleksionen være op til seeren. Men et spil gør noget andet. Spil kan give dig praktisk kendskab til hvordan dine handlinger har konsekvenser i et mere komplekst system. Jeg sælger ikke et stykke instrueret og færdiggjort underholdning men derimod en slags kompliceret værktøjskasse, hvor spilleren selv bringer sine ideer ind i spillet. De ser, hvad der sker, når de gør sådan og sådan. Det hele kommer så at sige fra spilleren. I andre medier er vi modtagere, hvor indholdet kommer til en, men i spil er vi selv skabere af indhold,» forklarer Cliff Harris.

EN DEL AF SAMTIDSDISKURSEN

Blandt de mest opsigtsvækkende spiludviklere for tiden er italienske Paolo Pedercini, bedre kendt under navnet Molleindustria. På websitet molleindustria.org udfolder Pedercini sine flash-baserede minispil, der er af radikal art og ofte tager et kritisk favntag med aktuelle emner. «News Games» har enkelte forskere således betegnet Pedercinis spiludgivelser, blandt andre *Operation: Pedopriest*, hvor man som spiller skal forsøge at dække over en sexskandale; *The Free Culture Game* der tematiserer kampen mellem copyright og åbenhed, samt *Oligarchy*, et satirisk spil om olieindustrien. Pedercinis spil har – trods deres simple natur og næsten overfladiske indhold – ofte medført voldsomme reaktioner. Mest omtalt er nok censureringen i Apples App Store af spillet *Phone Story*, hvor man skulle fremstille en smart phone med at hvad dertil hører af børnearbejdere og forure-

Kritiske / alternative spil, du bør prøve

Wait. Et spil der belønner venten og refleksion frem for handling. www.criticalgameplay.com.

McDonald's Videogame. Et parodispil om burgerkæden. www.molleindustria.org.

Papers, Please. Som immigrationsinspektør er det op til dig, hvem du vil lukke ind i landet. www.dukope.com.

Perfect Woman (work in progress). Et endnu ikke færdiggjort spil, der leger med kønsroller og kvindeopfattelser. www.youtube.com/user/leaschoenfelder

nende materialer. Tre timer nåede *Phone Story* at opholde sig i App Store, før det blev for meget for Apple, der prompte fjernede spillet. Spillet er fortsat tilgængeligt på Googles mere åbne Google Play samt online, men platformes indskrænkninger er et problem for kritiske spil, mener Pedercini:

«De kommende konsoller, Xbox One og Playstation 4 vil i højere grad være 'murede' end tidligere, hvilket betyder, at vi går mod tider, hvor software, hardware og dit mulige indhold på dine enheder i højere grad dikteres af de store producenter. Det vil sandsynligvis blive vanskeligere for indieproducenter at få deres titler over på de store platforme,» forudsiger Pedercini. Indieproducenter – altså uafhængige, ofte mindre udviklerfirmaer – er ofte de steder, hvor kritiske spil bliver til, omend der også er eksempler på store selskaber, der laver *social awareness*-spil såsom Zynga, der har lavet spil om kvindeundertrykkelse.

Personligt foretrækker Pedercini dog at bevare sin uafhængighed og lave forholdsvis simple, lettilgængelige spil:

«Jeg vil gerne have, at mine spil bliver en del af samtidsdiskursen og taler ind i de emner, der er oppe i tiden. Hvis produktionsapparatet bliver for tungt, vil jeg hurtigt miste den udprægede, personlige stil, som mine spil skal have. Det er essentielt, at spil har personlighed,» forklarer Pedercini, der i lighed med føromtalt Arnt Jensen også kan ses som en af de nyere spil-auteurer.

Pedercini hviler dog ikke på laurbærene, selvom han allerede har opnået stor anerkendelse for sine radikale værker. Lige nu har han taget hul på sin næste vision: en *open source*-adgang til det at skabe spil. Pedercini ønsker at facilitere værktøjer til ikke-spilkyndige, som så kan levere erfaringer fra den verden, de lever i.

«Jeg kan ikke lave et spil om, hvordan det er at være en afroamerikansk knægt i en forstadsghetto, for det er ikke min livserfaring,» sier Paolo Pedercini. «Men jeg drømmer om at kunne etablere en åben spilplatform, hvor indhold så kommer fra de mennesker, der rent faktisk lever de liv, som spillet tematiserer. Det vil give en helt anderledes oprigtighed og knytte spillene sammen med virkeligheden på hidtil usete måder.»

© norske LMD

1 Spillet kan hentes gratis til PC og Mac her: <http://questforoil.com/>. Også luftfartsselskabet KLM har netop udviklet et spil, hvor man skal drive et flyselskab (<http://game.klm.com>).

2 For en mere udførlig introduktion til diskussionen og et forsøg på begrebsafklaring, se Mary Flanagans skelsættende værk *Critical Play*, MIT Press, Cambridge (USA), 2009.