

IK
LØRDAG



Dystopisk tidsalder

Stadig flere computerspil har politiske undertoner. Det siger noget om vores tid.

Side 10-14



VIRKELIGHEDEN. Udviklerne af 'The Division 2' har rykket handlingen fra New York til Washington D.C. og tog på utallige ture til storbyen for at få så mange detaljer med som muligt. Foto: Ubisoft

Computerspillene ødelægger verden

Øget global usikkerhed er årsagen til, at så mange dystopiske computerspil udkommer i disse år, vurderer ekspert. Men det er problematisk, når de store spiludviklere ikke står ved de politiske standpunkter, spillene gennemsyres af. Spiludviklerne selv vil dog helst ikke træde folk over tæerne, for så mister de penge. Men måske er vi på vej hen mod et utopia, hvor spilfirmaerne både kan tjene penge og være politiske? ►





SIMON ROLIGGAARD

Pigtrådshegn omkranser det meste af det engang så hvide og majestætiske Capitol for enden af Pennsylvania Avenue i Washington, D.C.

En mur lavet af jern og grøn presenning bevogtes af bevæbnede mænd og kvinder. Men det er ikke det amerikanske militær. Der er en forkeret stilhed her midt i storbyen. Jeg burde gøre noget, men ved ikke helt hvad andet end det åbenlyse at slå dem ihjel, der vil mig det ondt. Jeg ender med at vende om igen.

På vej tilbage nordvest ad Pennsylvania Avenue mod Det Hvide Hus står og ligger biler forladte i gaderne. Affald flyder over det hele, og på Freedom Plaza står en masse telte og boder tomme. Et sted i det fjerne høres den stumpe lyd af automtavåben og en kvinde, der skrider.

Hvad der konkret er sket med verden, fra virussen brød ud til den virkelighed, jeg som selvbestaltet militant helt bevæger mig rundt i i computerspillet 'Tom Clancy's The Division 2', kan kun brudvist stykkes sammen af alt det, der nu er tilbage.

'The Division 2', der udkom for nylig er en dystopisk fremtidsvision. En interaktiv science fiction-fortælling sat i en postapokalyptisk verden. Spillet er unikt, fordi det foregår i en næsten 1:1 virtuel version af virkelighedens Washington, D.C., men det er langt fra unikt i 2019, at det placerer handlingen i en ødelagt, men genkendelig version af den rigtige verden.

I spillet 'Far Cry: New Dawn' er verden radioaktivt farverig og farlig efter en atomkrig. I modsætning til den ultrarealistiske amerikanske hovedstad i 'The Division 2' er himlen psykedelisk i Hope County Montana. Spillerens realistiske automatvåben er skiftet ud med en hjemmelavet armbrøst, der skyder med rundsavne med påmalede smileyer. I 'Fallout 76' skal man ud over at skyde radioaktive monstre også sørge for at spise og drikke for ikke at dø. I 'Metro: Exodus' leder man en lille gruppe ud af Moskvas metrotuneller i et gammelt tog og bevæger sig gennem en trøstesløs verden for at finde et nyt og bedre hjem. I 'Days Gone' har en form for zombieapokalypse ramt verden, og som motorcykelhelten Deacon leder man efter sin forsvundne kæreste i Nordamerikas vilde natur.

Der er også ældre spil som 'Horizon Zero Dawn', hvor robotdyr har overtaget verden, og menneskeheden er bombet tilbage til stammesamfund, der er 'The Last of Us', hvor du fragter en lille pige på tværs af et USA inficeret med en mutation af den virkelige cordyceps fungus-virus, og der er det mindre spil 'Papers Please', hvor du som en grænsekontrollør i et fiktivt dystopisk regime beslutter, hvem der kommer ind i landet, hvem der bliver sendt væk og hvem der fængsles. Flere lignende spil er også allerede annonceret.



Da Orwell udgav '1984', var han ret direkte om bogens politiske budskab

Gerald Farca, professor



De postapokalyptiske spil er med andre ord alle vegne og i alle genrer.

Dystopien som kunstnerisk greb er velkendt i spilindustrien og er blevet brugt siden 1980'erne. Men der er måske en helt særlig grund til, at den dystopiske genre dominerer spilindustrien mere end nogensinde lige netop nu.

Det mener i hvert fald den tyske professor Gerald Farca, der har skrevet bogen 'Playing Dystopia'. En bog om det at gennemleve en postapokalyptisk dystopi gennem spil. Tendensen kan nemlig ses som en reaktion på den fornyede globale usikkerhed, som den opfattes i Vesten i det 21. århundrede, siger han.

»De dystopiske spil er på en gang en forstørret version af det, vi kender, og et kritisk blik på den empiriske virkelighed.

Oftentimes er de en kritik af kapitalismen og den måde, vi driver vores samfund på. Og den kritik er mere relevant end nogensinde«, forklarer han.

Spillene tager udgangspunkt i noget, man kender. Et sted, en relation, en politisk eller religiøs overbevisning. Og så præsenterer spiludviklerne det genkendelige i en ekstrem version. Når det foregår i Washington, D.C., er byen smadret, er det en forældre- eller søskenderela-

tion, der udforskes, kan dine valg som spiller måske betyder døden for den anden person, og handler det om politiske eller religiøse overbevisninger, har ekstremister højst sandsynligt overtaget verden i en eller anden forstand.

Men selv om scenarierne i spillene således er skruet op på maks., gør udgangspunktet i det genkendelige, at man forstår sammenhængen mellem den dystopiske spilvirkelighed og den virkelighed, man befinder sig i.

Men i modsætning til dystopisk litteratur, film eller billedkunst er man som spiller en aktiv del af fortællingen. Det gør, at man i højere grad overfører oplevelserne til det, man kender fra ens egen virkelighed, siger professoren.

Når man selv oplever og forstår mistroen fra de enklaver, man møder i 'Days Gone', ser, hvordan de religiøse fanatikere i 'Metro: Exodus' påvirker samfundet eller står foran barrikaderingen af det meget genkendelige Hvide Hus i 'The Division 2', kan det ses som en advarsel om, hvad der kan ske i virkeligheden.

Om man så frygter, at USA faktisk bygger en mur mod Mexico, at det politiske højresving i Europa vokser sig endnu større, eller at religiøse mindretal kommer til at begrænse ens frihed er forskelligt fra spiller til spiller.

Af samme grund mener Gerald Farca, at de dystopiske computerspil er vigtige, fordi de som 'kunstprodukter' ikke bare italesætter de klimaproblemer, det fremmedhad, forældresansvar og politiske styreform, der diskuteres overalt i det 21. århundrede, men gennem spiloplevelsen »involverer spilleren i overvejel-

serne om mulighederne for, hvilken vej videre der er den bedste«.

Men spiludviklere står samtidig over for et fundamentalt problem, når de vælger at placere deres spil i en postapokalyptisk verden, mener han.

»Da George Orwell udgav romanen '1984', var han ret direkte om bogens politiske budskab. Spildesignere er omvendt meget forsigtige med deres udtalelser for at sikre, at man ikke træder nogen over tæerne, så man kan sælge så mange spil som muligt. På den måde er de dystopiske computerspil en blanding mellem et kommercielt produkt og politisk kunst«, siger Gerald Farca.

For selvfølgelig er det et politisk statement, hvis man som spildesigner vælger at sætte ild til Capitol-bygningen i Washington, siger han. Og selvfølgelig er det et politisk statement, hvis man skal flygte fra et Moskva, der er atombombet synder og sammen eller tvinges til at bruge redskaber fra naturen til at bekæmpe mekaniske maskiner.

»Et sammenbrudt Washington, D.C., er jo den mest åbenlyse metafor for, at det kapitalistiske vestlige samfund er brudt sammen. Og folkene bag 'The Division' ved det jo godt, men de vælger ikke at sige det, eller også har spilfirmaet Ubisoft, der ejer udviklerne, sagt, at de ikke skal sige det«, siger han.

Studierne skal ikke mene noget

Så sort og hvidt kan man dog ikke stille tingene op, mener den kreative instruktør på netop 'The Division 2', Julian Gerighty, som arbejder for det svenske fir-

DELTAGELSE.

I 'Days Gone' er verden åben og farlig. Men i modsætning til dystopiske fortællinger i film og litteratur, kan man altid stå af sin motorcykel og forsøge at gøre noget ved problemerne.

Foto: Screenshot



Anmelderne om dystopier: 3 nye spil svinger mellem det unikke og det kedelige

Den dystopiske genre er populær, når der skal udvikles nye computerspil. Det betyder også, at kvaliteten svinger, og ikke alle formår både at være sjove og skabe refleksion.

SIMON ROLIGGAARD

Med flere postapokalyptiske spil end nogensinde svinger kvaliteten på selv de største udgivelser. Her ser vi på, hvordan tre af de nyeste spildystopier anmeldes.

The Division 2

Alle anmeldere peger på det fænomenale arbejde, Massive har udført med den virtuelle version af Washington, D.C. Det er smukt, detaljeret, fyldt med ikoniske steder, men samtidig føles den enorme by aldrig tom. Byen er fyldt med historier fortalt gennem de mange miljøer, men mindst lige så vigtigt er det, at byen ifølge spilsiden Kotaku føles levende.

IGN mener ligefrem, at hele den virtuelle verden sammen med det virkelig sjove skydespilelement er med til at løfte spillet til et af de bedste i genren.

I 'The Division 2' skal man redde storbyen fra en række militante grupper, der har overtaget forskellige bydele. Allerede fra start af har der været snak om det politiske budskab. For når helten bor i Det Hvide Hus og de onde bor i Capitol, kan man så sige, at man ikke har en politisk agenda? Alene det alt for plausible i, at almindelige mennesker render rundt og skyder på hinanden i gaderne, mener flere anmeldere giver spillet en politisk kant.

Det stærkeste er ifølge Kotaku dog, at man slår andre ihjel ved nogle af de kulturelt mest betydningsfulde steder i Washington, D.C. Når man kæmper ved Lincoln Memorial eller på Nationalmuseet for amerikanske indianere, får det en til at reflektere, lyder det. Og så skaber spillet håb og en rar følelse, når det lader spillerne opgradere forskellige baser med solpaneler, legerum og bøger til et tomt bibliotek, uden at det egentlig betyder noget for resten af spillet.

Days Gone

I Bend Studios dystopiske version af Oregon er historien langt mere følelsesladet end i 'The Division 2'. Motorcyklisten Deacon St. John kører rundt i de trøstesløse og zombiinficerede rester af verden, mens han forsøger at finde ud af, hvad der er sket med kæresten Sarah. IGN skriver, at spillet ganske enkelt er »kedeligt«:

»Det er aldrig et godt tegn, når hovedkarakteren selv begynder at kommentere på, hvor mange gange man gentager en opgave. Det viser, at spildesignerne er fuldt bevidste om, at de har lavet den samme ting for mange gange.«

Kombineret med en masse intetsigende miljøer mister man ifølge flere anmeldere fornemmelsen af, at verden har været livlig på et tidspunkt. Kotaku skriver, at hovedpersonen egentlig er fin nok, og at udviklerne faktisk har lavet noget unikt med de store sværme af zombier, der både er nyskabende, nervepirrende og sjove at kæmpe imod. Men det er uinteressant at se endnu en hvid, rå fyr med skægstubbe og ar på sjælen. Spillet ligner ganske enkelt alt for meget mange andre og bedre spil.

Metro: Exodus

Det seneste spil i 'Metro'-serien forsøger noget nyt, når det tager spilleren ud fra de russiske metrotunneller, der hidtil har været den klaustrofobiske ramme.

Danske Gamereactor skriver, at udvikleren 4A Games formår at gøre verden »helt fantastisk smuk at opleve. Den er melankolsk, men sjældent miserabel; altid farlig, men aldrig ondskabsfuld«. Hvilket blandt andet kommer til udtryk i det hav af små og usagte fortællinger, der gemmer sig rundt omkring. Som når man finder instrumenter i hænderne på en række degenererede og halvt spiste kroppe rundt om et dødt lejrtil.

'Metro: Exodus' formår ifølge Kotaku faktisk at gøre fortærskede dystopiske scenarier som den golde vinterslette eller den 'Mad Max'-inspirerede ørken unikke med kombinationen af snigmotoder og overlevelseselementer. Andre gange bliver den mindre spiludvikler dog lidt for ambitiøs, og spillet føles til tider uddateret. Men flere roser 4A Games for at turde stille en masse helt store, svære og eksistentielle spørgsmål uden direkte at besvare dem selv.

simon.roliggaard@pol.dk

ma Massive, der har udviklet spillet for Ubisoft.

Han mener, at hans egen politiske overbevisning er irrelevant. For i modsætning til et maleri eller en film, hvor der i langt højere grad er tale om én afsender og én modtager, mener han, at spillerne selv er med til at skabe budskabet i måden, de interagerer med spillet på. Som Gerald Farca selv påpeger, er det netop det, som adskiller et computerspil fra alle andre kulturprodukter.

Den følelsesmæssige investering og refleksion, spillerne har, er ifølge Geri-Righty dog blevet langt nemmere at påvirke, fordi man efterhånden kan skabe fotorealistic verdener. Det er den fotorealistic gengivelse af en genkendelig virkelighed, der ifølge den kreative instruktør gør, at spillerne overvejer, hvad de selv ville gøre i situationerne.

»Som barn vidste jeg ikke noget mere spændende end at forestille mig, at den vej, jeg voksede op på, på én gang var den samme, men samtidig totalt forandret. Ødelagt eller overtaget af fjender. Og så var jeg selv helten, der spillede en vigtig rolle. Hvis man kan genkende det, gør det, at man vil kæmpe for det«, siger han.

Ubisoft har ikke haft mulighed for at stille op til interview, men skriver i en mail til Politiken, at det godt kan ses som en politisk kommentar, når spilleren kan stå op mod indtrængende fjender. Men de ser det som en del af den menneskelige natur på et mere generelt plan. Håbet med spillet er »gennem interaktiv fortælling at anspore spillerne til at udvide måden, de tænker på«, skriver de.

Den tyske professor Gerald Farca mener dog stadig, at spiludviklerne påvirker, hvordan spillerne kan og skal reflektere.

»Da jeg for eksempel analyserede playstationspillet 'The Last of Us' fra 2013 gik det op for mig, at byerne er konstrueret som klaustrofobiske labyrinter, der er fyldt med fjender og inficerede zombier, mens naturen er en fredfyldt modsætning. Naturen er med andre ord løsningsgen«, siger han.

På den måde er spillet designet til, at man får bestemte følelser på bestemte tidspunkter. Spiludviklerne viser simpelthen, hvad de selv mener og synes, gennem måden, de har lavet spillet på. De har allerede taget stilling for spilleren, mener han.

Verden vil dig ondt

At flere og flere spiludviklere i disse år vælger at placere deres spil i en postapokalyptisk og ofte dystopisk verden, er dog ikke nødvendigvis kun et udtryk for, at spiludviklerne tager bevidst eller ubevidst politisk stilling til den verden, vi lever i.

For på samme tid kan de dystopiske spil være et udtryk for det øgede økonomiske pres, spiludviklerne lider under. Selv om computerspil kan ses som kunst, er det stadig og samtidig en kommerciel milliardindustri, hvor kampen om spillernes penge er skarpere end nogensinde. Den samlede spilindustri omsatte ganske vist for knap 900 milliarder kroner på verdensplan sidste år, men det var kun hvert tiende spil, der bare tjente sig selv hjem. Endnu fær- ▶



Det er aldrig et godt tegn, når hovedkarakteren selv begynder at kommentere på, hvor mange gange en opgave gentages

IGN om 'Days Gone'

re tjente penge. Der er med andre ord store økonomiske risici forbundet med spiludvikling.

De bedst sælgende typer af computerspil – og dermed de økonomisk mest sikre at producere – er actionspil i det, man kalder *first person*, hvor kameraet er placeret i øjnene på spilleren, eller *third person*, hvor kameraet er lige bag hovedet på spilleren. Og her er den dystopiske verden god, fordi der er en klar retfærdiggørelse af volden og modstanden mod horderne af fjender. Og så er den dystopiske scene netop tilløkkende på samme måde som de fremmede universer i science fiction og fantasy. Det taler til menneskehedens lyst og nysgerrighed efter at udforske fremmede og fjerne verdener og kulturer. Det er en skræmmende, men tilløkkende flugt fra virkeligheden, som Gerald Farca skriver i sin bog.

Og så er den dystopiske genre god til at fremkalde en følelsesmæssig relation hos den, der spiller. Det sker for eksempel, når man spiller et spil som det nye playstationspil 'Days Gone'. Flere gange er man nødt til at lede efter benzin til sin motorcykel, og det er især steder som her ved tankstationen, at man fornemmer en desperation komme snigende.

Jeg leder i hvert fald ihærdigt i alle rummene og ude i værkstedet, men begynder at spænde i kroppen, da jeg kun kan finde nogle metaldele, et par patroner og en tom ølflaske på tankstationen i udkanten af en lille by midt i det naturskønne Oregon i USA. Ressourcerne er få. Og de, der er, kan bruges til flere ting, så man må konstant prioritere.

Selv om solen skinner gennem et spredt skydække, og det er midt på dagen, er her omklamrende og anspændt, som så man en gyserfilm om natten. Den klagende og knirkende lyd af problemer vandrer rundt uden for de knuste ruder og holder en på tærerne. Jeg får sneget mig udenfor og over i nogle af de villaer, der ligger tæt ved. Måske er der benzin der.

På vej gennem et overgroet hus finder jeg pludselig en pige, der sidder alene på sit værelse. Hun venter på sin mor, der lovede at komme tilbage. Jeg ved instinktivt, at det ikke kommer til at ske. Og det er lige her i sådan en situation, at selv de mest hårdkogte kynikere nok ikke kan undgå at føle medmenneskelighed og opleve følelsen af at ville hjælpe et andet menneske, selv om det skaber problemer for dem selv.

Og det er meningen, forklarer senioranimatør Emmanuel Roth, der har været med til at lave spillet.

»Det skal ikke føles let. Verden er bogstavelig talt ude efter dig hele tiden i 'Days Gone'. Sådan er det også i virkeligheden. Og det bliver kun værre, som spillet skrider frem«, siger han.

Ligesom nogle af de spil, som den tyske professor Gerald Farca har undersøgt, er der tydelig forskel på byerne og naturen i 'Days Gone'. Men hvor mange af de spil, Farca har kigget på, er lineære og fokuserede fortællinger, har Bend Studio bevidst lavet 'Days Gone' som en åben verden. Netop for ikke at komme til at presse et bestemt budskab igennem, fortæller Roth.

»Vi ville give spilleren mulighed for selv at skabe sin historie ved at bevæge sig rundt i verden. Ikke ved at vi laver et lineært spil med en entydig historie. Vi er overbeviste om, at spilleren selv kan finde historieelementerne, og så bliver det ikke os, der fortæller historien, men omvendt spilleren, der selv sætter del-elementerne sammen«, forklarer han.



FØLELSESLADET. De dystopiske spil er bedre end andre spil til at skabe en følelsesmæssig forbindelse mellem karaktererne og spilleren. Det gør, at man føler man har noget at miste, hvis ikke man kæmper. Foto: Naughty Dog og screenshot

Det er også derfor, jeg selv skal samle ressourcer sammen i byen. Og selv vælge, om jeg reparerer min motorcykel eller opgraderer mine våben.

»Hver spiller vil eksperimentere på forskellige måder. Så der er hele tiden valg, der påvirker lige præcis den oplevelse, du har med spillet. Det er spilleren, der vælger det, og ikke os«, forklarer senioranimatøren.

På vej mod Utopia

Den tyske professor Gerald Farca er dog ikke den eneste, der har svært ved helt at købe præmissen, at spildesignere ikke tager politisk stilling med det, de laver.

Hans Joachim Backe kalder det ansvarsfralæggelse. Og det er ikke godt nok, mener han. Men samtidig ser han også en udvikling hen mod en politisk markering, der godt kan forenes med en salgssucces. Backe forsker i spil som et kunstnerisk medie på IT Universitetet i København og har blandt andet kigget

på det klassiske skydespil 'Wolfenstein', og hvordan den nyeste udgave fra 2017 kan ses som et spejl på gamingkultur.

»Jeg oplever i stigende grad, at de store spiludviklere som for eksempel Ubisoft får kritik for aldrig rigtig at turde tage et politisk standpunkt. Deres mange spiludviklere laver tydeligt politiske spil, men de store distributører glatter altid ud. De vil ikke have problemer med nogen lande. Og det er problemet med især postapokalyptiske spil. De bliver markedsført som noget, der ikke har en agenda eller er propaganda«, siger han.

For der er en agenda, mener han. »For et par år siden lavede man et 'Far Cry'-spil, der foregik i noget, der lignede Tibet, men offentligt var man meget klar om, at det var det altså ikke. For man ville jo sælge spil i Kina«, siger han.

Men med de to seneste spil i serien har man været langt mere direkte om, hvad man vil. Det vidner for Backe om, at der er ved at ske noget nyt.

»Det viser, at de vil noget med de her spil«, siger han.

For det er muligt, at spiludviklerne lægger verden, som vi kender den, i ruiner, men det betyder også, at man kan bygge den op igen, påpeger Hans Joachim Backe.

Dystopiske fortællinger har på tværs af medier altid undersøgt risikoen for en værre fremtid for at advare modtageren. Men når man selv er en aktiv del af fortællingen, skaber det håb. Man kan rent faktisk skride til handling.

»Så i højere grad end i lukkede værker som bøger og film indeholder de postapokalyptiske spil et potentiale for verden. Man kan også se, at det er ved at gå op for udviklerne, der i dag udgiver mange andre slags dommedagsspil end de på mange måder ret ens og brune spil, der kom for et par år siden«, siger han.

Da han sidste år talte med sit hold af kommende spiludviklere, spurgte han, hvilke spil de gerne ville ud at lave. Og de

**“
Det er spilleren, der vælger det, og ikke os**

Emmanuel Roth, senioranimatør

svarerede enstemmigt, at det skulle være slut med de triste og fortærskede skydespil sat i en støvet postapokalyptisk fremtid, hvis det stod til dem.

Og dystopieksperten Gerald Farca kan da også godt se, at nogle af de allernyeste dystopiske spil ikke blot er dystopisk stilstand eller kamp, men en rejse mod et muligt utopia.

»De første spil i 'Metro'-serien foregår i den russiske undergrund og er meget pessimistiske, om end spillet har et moralsystem og giver spilleren et par valg undervejs. Men med det nye 'Metro: Exodus' handler det netop om at slippe ud af dystopien, når man kører væk fra Moskva på et tog med en lille gruppe mennesker«, siger han.

Den samme udvikling er sket med 'Fallout'-serien, mener han, hvor det i 'Fallout 76' handler om at bygge sheltere og mindre byer.

»I 'Fallout 76' endda med andre spillere online. Så der er fællesskabet løsningen. Det er fundamentalt at dreje de dystopiske spil i en mere utopisk retning«, siger han.

Og det utopiske er ikke kun interessant, fordi det giver spil som kunstneriske produkter en anden værdi.

Gameplaymæssigt mener Gerald Farca også, at den utopiske tilgang kan gøre spillene mere interessante og unikke inden for de allerede kendte first person- og third person-actionspil. Hvilket altså ikke bare højner den kunstneriske værdi, men også den potentielle salgsværdi.

Specielt fordi de klassiske dystopiske spil efterhånden er så almindelige, at de ikke længere har den nødvendige chokerende effekt.

»Jeg tror, at vi i kunsten generelt har brug for noget mere utopi. Vi skal se, at vi kan lave bedre systemer i en genkendelig kontemporær verden«, siger han.

»For jeg tror, vi har brug for at kunne se en vej ud af den dystopi, vi faktisk allerede lever i.«

simon.rotliggaard@pol.dk