

IK

LØRDAG

De hungrer efter publikum

Men har kunsten egentlig
brugt coronapausen
til at se fremad?

Tema side 8-11

Her må man stå helt tæt

Mens kulturelle begivenheder blev afløst verden over, optrådte rapperen Travis Scott for 12 millioner koncert-hungrende fans i april. Det måtte han godt, fordi koncerten blev afholdt i det gratis skydespil 'Fortnite'. Computerspil anbefales lige nu af førende eksperter og WHO som et middel til at hjælpe os alle gennem coronakrisen.



SIMON ROLIGGAARD

Det begynder om lidt, står der med store lysende bogstaver over den gigantiske metalring på scenen.

Man kan ikke lade være at føle, at det er en lille smule kriminelt på en virkelig tilfredsstillende måde, når de omkring 50 tilskuere klumper sig sammen helt oppe foran scenen. Folk

står alt for tæt i forhold til, hvad coronapandemien ellers har tilladt folk i de seneste måneder. Men det er lige meget. For ingen er her i virkeligheden. Alle er de avatarer i det populære battle royaleskydespil 'Fortnite'.

Ingen skyder dog på hinanden lige nu, for alle venter på en digital version af musikeren Travis Scott, der snart skal dæmpe bare lidt af den isolationsfeber, som har ramt folk verden over, efter at det stod klart, at ingen vil komme til koncerter, i teatret, på festivaler eller til andre former for tætpakkede kulturbegivenheder i den nærmeste fremtid.

Den store metalring virker nærmest som en portal til en anden dimension eller en anden tid, hvor man stadig må opleve ting sammen. Og snart vil Travis Scott træde igennem portalen og forhåbentlig give tilskuerne det, de alle hunger efter.

Flere i mængden har virtuelt merchandise på, mens de utålmodigt står og danser nogle af spillets ikoniske små danse. Selv om folk ikke er her fysisk, kan man stadig mærke en sitrende forventning. Den velkendte stilhed før stormstemning fra minutterne inden en koncert går i gang.

Og så sker der pludselig noget.

Igennem portalen ses en planet komme nærmere. Et stjernesud cirkulerer om planeten. En bas fylder pumpende hovedtelefonerne hos tilskuerne. Himlen skifter farver i takt med det ambiente lys på metalringen. Og BANG!

Stjernesuddet flyver med høj fart ind igennem ringen, hamrer ned i scenen og sender alle fra publikum højt, højt op i luften. Beatet dropper, og Travis Scott manifesterer sig 50 meter høj i bar overkrop.

Gigantiske stjernebilleder lyser den mørke nattehimmel op. De forestiller dansende kvinder med rumhjelme. Stemningen lige nu er lige så ægte som til enhver anden koncert. Og det er magisk.

Spil sammen hver for sig

Intet mindre end 12,3 millioner 'Fortnite'-spillere verden over deltog i den kun ti minutter lange koncert, der foregik flere gange mellem 23. og 25. april. Yderligere tre millioner streamede den. Et tydeligt bevis på, at Epic Games gør noget rigtigt med deres 'Fortnite'-events.

Men det er mere end det. Det er også et tegn på, at computerspil kan noget helt særligt under coronakrisen.

Også for folk, der måske ellers ikke har spillet computerspil før eller ikke har spillet længe.

I USA spiller NBA-spillerne nu 'NBA 2K20', professionelle formel 1-racerkørere har skiftet de dyre biler ud med et joystick og et plastikrat. Professionelle cykelryttere cykler om kap med amatører i virtual reality.

Næsten samtidig med at lande lukkede ned, steg salget af spilkonsoller og computerspil med knap 300 procent over det meste af verden. Inden coronakrisen faldt salget ellers støt på grund af den kommende nye generation af PlayStation og Xbox, der rammer butikkerne til jul.

Flere steder var det de to nye spil 'Dom Eternal' og 'Animal Crossing', der trak tendensen op. Men overalt har spil som fodboldspillet 'Fifa', skydespillet 'Call of Duty' og racerspillet 'Mario Kart'



I videospil har vi en verden, hvor vi kan opleve en form for kontrol og træffe valg, være autonome. Samtidig med at vores valg faktisk har en betydning

Christopher Ferguson, psykolog og ekspert i computerspil



og danse til Travis Scott



AVATAR. En digital udgave af rapperen Travis Scott (i baggrunden) optrådte for nylig for 12,3 millioner 'Fortnite'-spillere. Screenshot fra YouTube

også solgt i massevis af eksemplarer. Fælles for mange af spillene er, at de ikke kun lokker med eskapisme, men i flere tilfælde handler om at spille *sammen* med andre.

En større undersøgelse, der har set nærmere på spillere i USA, Storbritannien, Frankrig og Tyskland, viser også, at over en tredjedel af dem, der normalt spiller computerspil, spiller mere og lige så mange spiller i stigende grad multiplayer-spil.

Det har fået en lang række spilproducenter til at tage initiativer til at hjælpe i kampen mod corona.

Spilstreaming-tjenesten Google Stadia tilbyder lige nu gratis medlemskab. Sony lader PlayStation-ejerne spille flere af deres populære spiltitler gratis, og knap 20 selskaber, der producerer alt fra mobilspil som 'CandyCrush' til nogle af de allerstørste spiltitler som 'Overwatch', er gået sammen om kampagnen #PlayApartTogether og har tilføjet en masse af WHO's retningslinjer i spillene, så man ikke kan undgå at blive mindet om at blive hjemme, vaske hænder og holde afstand.

»Hvor end du er, hvad end du spiller, kan du være med til at gøre en forskel«, er det overordnede budskab.

Kampagnen har fået opbakning af alle fra Kim Kardashian til WHO selv.

Verdenssundhedsorganisationens ambassadør for globale strategier, Ray Chambers, og også generaldirektøren selv, Tedros Adhanom Ghebreyesus, støtter på Twitter, at folk verden over begynder at spille computer for at komme igennem krisen.

»Vi befinder os i et afgørende øjeblik med hensyn til at definere udfaldet af denne pandemi. Spilvirksomheder har et globalt publikum – vi opfordrer alle til at spille hver for sig sammen. Mere fysisk distance plus andre forholdsregler vil hjælpe med at udflade kurven og redde liv«, skriver Chambers på Twitter.

Nærhed, kompetence og autonomi

Og computerspil har faktisk en lang række positive indvirkninger i en situation, som den verden står i netop nu. Det viser ledende forskning fra flere steder rundt omkring i verden.

Helt lavpraktisk fordi folk holder sig hjemme, så længe de spiller computer, konsol eller tablet. De går ikke ud og mødes fysisk med andre mennesker, påpeger Christopher Ferguson, der er klinisk psykolog ved Stetson Universitet i Florida og en af verdens førende forskere i sammenhængen mellem det, folk gør, når de spiller computerspil, og hvad de gør i det virkelige liv.

»Det er nok den største positive effekt af, at folk spiller mere i disse tider. De er ganske enkelt ikke ude og nyse på andre. Men det kan også primært lade sig gøre, fordi computerspil – men også mange andre moderne teknologier – gør det muligt for os at interagere med andre mennesker«, siger han og nævner programmer som Zoom, Facetime og det faktum, at mange unge kan få under- ▶



visning og samvær med deres klassekammerater online.

»Spil skiller sig dog ud ved, at de blandt andet kan give brugeren følelsen af kontrol«, forklarer han.

»For få uger siden kunne jeg sejle kajak, men det kan jeg ikke mere. Jeg må ikke mere. Vi har simpelthen fået frataget vores mulighed for at bevæge os. Ingen biograf, ingen restaurant, ingen strand, ingen park. I videospil har vi en verden, hvor vi kan opleve en form for kontrol og træffe valg, være autonome. Samtidig med at vores valg faktisk har en betydning i spillenes verden«, siger Ferguson.

Han bakkes op af Rune Kristian Lundedal Nielsen, der er en af Europas ledende forskere i, hvordan spil påvirker os psykisk.

Ud over kontrol kan spil også tilfredsstille tre behov, man ifølge social determination-teori skal have opfyldt for at have det godt som menneske, forklarer han.

»Man skal føle sig forbundet med andre mennesker, føle sig kompetent og føle autonomi. Og alle tre ting har coronavirusen taget fra os. Flere steder i verden er man helt låst inde, man har reducerede muligheder for at føle sig kompetent, og man føler sig selvfølgelig langt mindre forbundet til andre. Og dem, som i forvejen var ensomme, men som nu ikke længere kan tage en bog med ned på en cafe og føle sig som en del af et nærmiljø, kan være endnu mere ramt«.

I alle tilfælde kan computerspil hjælpe.

Nogle måske mere end andre.

Det trygge middelklasseliv

Hanna Wirman er lektor på Center for Computer Games Research på ITU i København. Hun har skrevet ph.d. og for-

sket i folks måde at bruge computerspillet 'The Sims' på.

'The Sims' har i 20 år været en forstadsfamiliesimulator, hvor man kan leve et menneskes liv fra vugge til grav. Man bygger og indretter et hus, skaber en familie, får sig en uddannelse, en karriere og tager på ferie i ny og næ. Alt imens man skal sørge for, at ens 'simmer' får mad, sover, går på toilettet og får basale behov opfyldt som at føle sig elsket eller være glad for sit hjem. Det er en form for repræsentation af amerikansk middelklasselivsstil. Forestillingen om den, som vi har skabt gennem film, tv og litteratur.

»Så selv om vi alle sammen ikke kan leve vores normale liv lige nu, kan vi i det mindste se vores karakterer i 'The Sims' leve et helt normalt liv. For det er fokus i spillet. Det almindelige liv«, siger Hanna Wirman.

Hun forklarer, at ligesom krigsspil og kampspil flere steder bliver brugt til at hjælpe ptsd-ramte krigsveteraner, kan det at gennemleve en kontrolleret version af et liv med simple dagligdagsrutiner gøre situationen i den virkelige verden mere overskuelig.

»Og særligt i denne tid bliver det mere synligt end nogensinde, at 'The Sims' er et ret unikt spil. Det er nemlig meget let at komme i gang med, og stort set alle kan køre spillet på en almindelig pc. Det

kræver ikke det helt store setup, og det er nok også en af grundene til, at spillet har opretholdt sin popularitet gennem 20 år«, siger hun.

Lige siden det første spil har alle elementer i spillet nemlig været meget lette at afkode i modsætning til mange andre computerspil, hvis ikke man er vant til det, forklarer hun.

»Du ved, hvad der sker, når du åbner køleskabet eller sætter dig ud på toilettet. For alt refererer til ting, man kender fra hverdagen. I forhold til coronakrisen giver spillet os mulighed for at gøre ting, vi savner, og opretholde de rutiner, der nu er umulige. Også selv om de var kedelige. Mange mente måske nok, at de havde et kedeligt liv, men nu savner de faktisk mange af de ting«, siger Wirman.

Rune Kristian Lundedal Nielsen forklarer, at den genkendelighed skaber en tryghed, man også kender fra andet medieforbrug. Som når man finder tryghed i den kendte formel for en action- eller gyserfilm eller hurtigt kan afkode den dramaturgiske model i en roman. På samme måde kan mange føle tryghed gennem genkendeligheden i forskellige spilgenre.

Har dystopien fejlet?
I den stik modsatte ende af spektret er de dystopiske computerspil. Computerspil, der enten viser en verden i pandemiske ruiner eller fremtiden i totalitære regimer.

Lige nu sammenligner flere spilmedier og podcasts situationerne i helt nye spil som 'Half Life: Alyx', 'Resident Evil 3: Nemesis' eller det kommende 'The Last of Us Part II' med den virkelighed, der udvikler sig over hele kloden. Spil, hvor verden er brudt sammen og enten er totalt kontrolleret af en form for stat eller

overladt til de tilbageværende mennesker, der slås om de sparsomme ressourcer.

Spil, der egentlig er fremtidsforestillinger om, hvor galt det ville kunne gå, men som ikke desto mindre virker mere præsent og næsten profetiske i deres skildring af visse tilstande. Også selv om ingen af spillene beskæftiger sig med den indledende fase, som verden befinder sig i nu med coronakrisen, men snarere med det opståede kaos, når det hele falder fra hinanden.

Om vi kan lære noget af de dystopiske spil lige nu, er tyske Gerald Farca dog i tvivl om.

Farca, der er professor i spilstudier og narrativt design ved Macromedia Universitet i Leipzig, sagde tidligt til sin kæreste, at de skulle flytte op i Alperne, hvis alt gik helt amok. Det er nemlig sådan en stor gruppe mennesker overlever i spillet 'The Last of Us', da verden bliver ramt af en dødelig svampeinfektion.

»Når man ser, hvordan folk fysisk kommer op at slås over toiletpapir, er det ikke længere svært at forestille sig, at det skulle gå så galt som i spillene, hvis det gjaldt mad eller rent vand«, som han siger.

Den tyske professor har skrevet en hel bog om den dystopiske spilgenre, der normalt forstørrer virkelighedens politiske og økologiske problemer.

I forhold til coronakrisen giver spillet os mulighed for at gøre ting, vi savner

Hanna Wirman, lektor, ITU



Kritik: WHO udstiller sin dobbeltrolle

WHO støtter spilindustrien et år efter, at organisationen gjorde spilafhængighed til en officiel diagnose.

SIMON ROLIGGAARD

Flere højtstående medlemmer af Verdenssundhedsorganisationen (WHO) støtter op om spilindustriens kampagner, der skal hjælpe med at bekæmpe spredningen af coronavirus.

Men når generaldirektør Tedros Adhanom Ghebreyesus på Twitter opfordrer folk verden over til at spille computer-spil for at komme igennem krisen, viser det også, at organisationen har flere ansigter.

Det mener et par af verdens førende eksperter.

For de positive udmeldinger kommer kun et år efter, at selvsamme WHO valgte at gøre computerspilafhængighed til en officiel diagnose på linje med andre afhængigheder som alkoholisme, stofmisbrug og ludomani.

Diagnosen træder først officielt i kraft fra januar 2022, men den nye opbakning til spil kan opfattes som, at WHO går ud og anbefaler folk at drikke mere øl eller spille på onlinekasino for at slappe mentalt af.

Stigende problem i Asien

Det vidner ifølge professor og klinisk psykolog Christopher Ferguson om, at WHO ikke er politisk uafhængig. Han er en af verdens førende spilforskere. Han spekulerede sidste år sammen med mange andre over, hvorvidt WHO blev presset af den politiske top i Beijing i stedet for at lytte til et flertal af førende forskere.

De havde hellere set, at man havde problematiseret de elementer i computerspil, der minder om eksempelvis hasardspil, i stedet for at sygeliggøre computerspil generelt.

Den generalisering er dog fordelagtig for netop den kinesiske regering, da det vil gøre det nemmere at sanktionere mod folk, der spiller for meget på deres computer.

Det er et stigende problem i Asien og ikke mindst i Kina.

Også den danske forsker Rune Kristian Lundedal Nielsen, der er en af Europas ledende forskere i netop spilafhængighed, mener, at det er problematisk, når WHO kommer med den nye opfordring.

»Det viser endnu engang, at WHO i virkeligheden har en dobbeltrolle. På den ene side skal de være videnskabens højborg, men det er også bare en dybt politisk organisation«, siger han.

simon.roliggaard@pol.dk

kant. Normalt ville jeg sige, at vi selvfølgelig kunne overveje, hvordan vi selv ville agere i de her pressede situationer, og hvordan spillene er designet til at teste vores moral og vores vilje til at modarbejde de totalitære regimer eller finde en løsning på problemerne. Men jeg har faktisk ændret min mening.

Mens de dystopiske spil selvfølgelig stadig kan fungere som eskapisme og underholdning, tror Gerald Farca på, at vi i den konkrete situation får mere ud af spil som 'The Sims' eller 'Animal Crossing'.

Spil, der på mange måder tvinger spilleren ned i et rutinepræget og roligt mentalt gear.

Så slemt er det måske ikke

Alle er de dog enige om, at computerspil ikke kan erstatte alle de behov, der opstår i en ukendt situation, som den mange mennesker befinder sig i netop nu.

»De kan jo i virkeligheden ikke hjælpe os med noget i forhold til covid-19«, som professor Christopher Ferguson siger.

»Og nej, computerspil kan ikke få vores job tilbage. De kan ikke hele vores sorg eller vores økonomi. Computerspil kan ikke fikse verden. Men de kan hjælpe os med at bevare fatningen, mens vi selv fikser verden«, siger han.

Rune Kristian Lundedal Nielsen håber, at det stigende antal mennesker, der spiller computerspil, og ikke mindst WHO's støtte kan være med til bløde op for stigmatiseringen af folk, som spiller computerspil, og ikke mindst dem, der får deres normale sociale behov opfyldt gennem multiplayer- og onlinespil.

»Mange mennesker ser jo nu for alvor, at man faktisk kan vedligeholde ægte relationer via internettet alene. Vi har generelt haft en lidt gammeldags opfat-

FAKTA

Spil i coronatiden

Animal Crossing: New Horizons.

Foregår på en lille ø, hvor spilleren skal opbygge et samfund. Det er muligt at besøge sine venners øer og hænge ud sammen. Uanset om man tager på fisketur eller hjælper hinanden med at indrette dagligstuen, kan man gøre det sammen.

The Sims 4. Spillet fylder 20 år i år, men har måske sjældent været mere relevant.

Det giver spilleren mulighed for at leve et helt almindeligt liv og gøre alle de ting, man ikke kan eller må lige nu.

Resident Evil. Lige nu er der både et remake af 2'eren og 3'eren. Begge fra 1990'erne. Her har en pandemi gjort store dele af verdens befolkning til zombier. Som spiller skal man forsøge at finde en vaccine, samtidig med at man skal undgå selv at blive smittet.

FIFA 2020. De fleste har nok hørt om fodboldspillet Fifa. Det er dog blot et af mange spil, der giver mulighed for at spille bold eller dyrke sport med vennerne, når man ikke kan mødes på den lokale græsplæne.

Fortnite. Skydespillet, der er helt gratis, kan hentes til stort set alle platforme. Selv om det ganske vist er mere undtagelsen end reglen, at Travis Scott optræder, er der rig mulighed for at snakke og spille med sine venner, når man mødes i en battle royale.

se af, at gode relationer er dem, der foregår face to face«, siger han.

Det samme mener Christopher Ferguson. Han har brugt en stor del af sin karriere på at modbevise en sammenhæng mellem brugen af voldelige computerspil og vold i den virkelige verden. Han ved derfor om nogen, at meget af den frygt, der har været for computerspil, kommer af uvidenhed.

»Og hvis ikke folk selv begynder at spille spil nu og ser, at der ikke er noget farligt, kan det også bare være, at de opdager deres teenagebørn ikke bliver korrumpet af at spille et par timer ekstra om dagen, som de måske gør nu. Ingen bliver psykopater«, siger han.

Koncerten er slut

Tilbage i 'Fortnite' er de ti minutters hip-hop-koncert ved at være gået.

Travis Scott har hevet alle med ud i rummet til det sidste nummer efter at have malet himlen i alle regnbuens farver som en funky musikvideo fra 80'erne.

Nu vandrer han rundt på den planet, der med en stor subwoofer i midten ser ud til snart at implodere. Alt imens alle koncertgæsterne svæver i høj hastighed ned mod jorden igen. Et hvidt lys fylder skærmen, og musikken dør ud sammen med Travis Scotts stemme.

Alle lander på den velkendte 'Fortnite'-bane igen. Den gratis koncert, der kunne opleves på stort set alle former for telefoner, computere og konsoller med 'Fortnite' installeret, er slut.

Ti minutter er ikke lang tid, men for en kort stund føltes verden på en underlig virtuel måde normal og samlet igen.

Når folk slukker for spillet igen, kan de nok lige klare en dag mere i karantæne.

simon.roliggaard@pol.dk

GAMING.

Computerspil kan bryde folks isolation under coronakrisen og give en følelse af kontrol. Her er det scener fra 'Fortnite', 'The Sims 4', 'Animal Crossing', 'Fifa 2020' og 'Resident Evil'. Foto: Capcom, EA Games, Nintendo, Epic Games