



Ikke bare underholdning

Fakta-analyse af Global Conflicts: Palestine

Faktateori og -analyse (135)

Film- og medievidenskab

Københavns Universitet

Af Jonas Herløv Wæver

Eks. nr. 2721

Hold G2/C

2. januar 2008

Indhold

1. Indledning	2
1.1 Problemformulering	2
1.2 Metode og teori.....	2
2. Værkbeskrivelse.....	3
2.1 Verden	3
2.2 Plot.....	3
2.3 Genreteori	5
3. Palestine som faktaprodukt.....	6
3.1 Intention og resultat.....	7
3.2 Dokumentarspil?	8
3.3 Fakta og fiktion	11
4. Palestine som spil	12
4.1 Grafik	12
4.2 Lyd	14
4.3 Karakterer	14
4.4 Interface	16
5. Serious games og advergames	18
5.1 Serióse spil.....	18
5.2 Advergames	18
6. Konklusion	19
7. Referencer	21
7.1 Litteratur.....	21
7.2 Netkilder	22
7.3 Spil	22
7.4 Film	22

Opgaven har et omfang på 54.163 tegn svarende til 22,6 normalsider.

1. Indledning

1.1 Problemformulering

Dokumentar-begrebet har været relevant i forbindelse med film-mediet, siden Flaherty lavede *Nanook of the North* i 1922. Radioen har været brugt til at formidle fakta længere, end den har været brugt til fiktion, og man behøver næppe understrege faktaformidlingens rolle inden for det skrevne sprog inkl. trykpressen og senest Internettet. Derfor bør det heller ikke overraske, at der allerede har været gjort mange forsøg i retning af også at udforske computerspil-mediets potentiale til at sprede politiske, humanitære eller gemene reklame-budskaber. Men endnu er der meget få eksempler på et spil, der decideret har haft ambitioner i retning af dokumentargenren, som den kendes fra filmmediet. Et af disse få spil er undervisningsspillet *Global Conflicts: Palestine*. Men hvorfor overhovedet lave et fakta-computerspil? Kan et computerspil som Palestine sammenlignes med traditionelle faktagenrer, og hvordan forholder det sig så i fald til almindelig dokumentar? Hvad har de dokumentaristiske ambitioner betydet for spillets kvalitet som spil? Det er primært disse spørgsmål jeg ønsker at besvare i denne opgave.

1.2 Metode og teori

I min analyse vil jeg anskue Palestine fra to vinkler: Dels vil jeg analysere det som et faktaprodukt, dels vil jeg analysere det som et computerspil. Jeg mener ikke, det er muligt at foretage en grundig og fyldestgørende analyse af Palestine uden at inddrage en ludologisk vinkel, præcis som man også er nødt til at se på de rent formalistiske aspekter af en dokumentarfilm, for at vide hvilke virkemidler filmen benytter sig af, og hvordan den benytter dem.

Ved at behandle spillet som et faktaprodukt, vil jeg analysere den intention, der ligger bag spillets udvikling, den kontekst spillet er designet til at blive brugt i, samt naturligvis hvilke konsekvenser dette har haft for spillets endelige form. Jeg vil desuden identificere traditionelle dokumentaristiske træk i spillet og fokusere på hvordan spillet formidler information. Desværre findes der så godt som intet litteratur om faktaformidling i computerspil, hvorfor jeg hovedsageligt vil benytte litteratur, der er udarbejdet med henblik på filmmediet. En kort diskussion af denne problemstilling vil være at finde i afsnit 3.2.

Ved at behandle spillet som et spil, og altså inddrage spillets regler i overensstemmelse med den ludologiske metode, vil jeg primært analysere hvordan Palestine tager sig ud i sammenligning med to relevante mainstream fiktions-spil: *Neverwinter Nights 2* og *The Witcher*. Disse spil er udvalgt på grund af deres ligheder med Palestine, både hvad angår interface og narration, hvilket jeg vil komme nærmere ind på i selve analysen. Til slut vil jeg perspektivere til andre former for fakta-baserede computerspil, og undersøge hvordan disse kategorier forholder sig til den teori, jeg bruger i første del af min analyse. Herved håber

jeg at kunne få en større forståelse af, hvad der kendetegner Palestine som et eksempel på fakta-baserede computerspil.

2. Værkbeskrivelse

Global Conflicts: Palestine er et computerspil til Windows- og Macintosh-PC'er udviklet af det danske studie Serious Games Interactive og udgivet i 2007. Spillet er blevet markedsført som et undervisningsspil i mindst lige så høj grad, som det er markedsført som lærerigt underholdningsspil, og sælges endda med undervisningsmateriale til folkeskoler. Spillet foregår, som navnet antyder, i Palæstina, hvor det i bedste Ken Loach-stil benytter fiktive scenarier til at eksemplificere en generel problemstilling, nemlig den konflikt der har stået på mellem jøderne og araberne siden første verdenskrig.

2.1 Verden

Spillets verden er struktureret som ét sammenhængende område delt horisontalt i 3 dele: I venstre side ligger den arabiske by Abu Dis, i højre side ligger det israelske Jerusalem, og i midten er et mere øde område med en palæstinensisk landsby og en jødisk bosættelse. De to byer kan kun nås eller forlades via to kontrolposter etableret af den israelske hær, og ud over at man kan løbe rundt til fods, kan spillets verden også befæres via to sæt taxier – ét par forbinder de to byer, mens et andet forbinder Jerusalem med landsbyen. Der er ikke gjort noget for at begrunde den fiktive verdens grænser, så når spilleren bevæger sig til kanten af kortet, vil han eller hun så at sige møde en usynlig mur. Der er ellers kælet lidt for detaljerne mange steder: Forfaldne legepladser, travle markeder og fortovscaféer bidrager til stemningen, ligesom murene ofte er dekoreret med graffitti eller almindeligt snavs. Gader og stræder befæres af fodgængere og køretøjer, og kommer spilleren i vejen for en bil, stopper den og dytter af ham eller hende.

2.2 Plot

Spillet er delt op i 6 missioner, der alle foregår i dette sammenhængende område. Missionerne kan spilles i tilfældig rækkefølge, men i denne opgave vil jeg beskrive spillet ud fra en gennemspilning fra ende til anden. I første mission ankommer hovedpersonen, enten den arabiske mand Diwan Massoud eller den jødiske kvinde Hannah Weissman, fra USA til Jerusalem for at dække konflikten som freelance-journalist for én af tre aviser: Palestine Today, The Israeli Post, eller Global News – hver med deres egne agendaer og krav til artiklernes indhold. Plottet formidles primært gennem en meget tekst-tung dialog uden voice-over, men fastlagte filmiske "cutsscenes" benyttes også lejlighedsvist til at føre handlingen videre samt hver gang spilleren tager en taxi. Efterhånden som spillet skrider frem, drages hovedpersonen længere ind i konflikten, og kommer i de senere missioner til at spille en vis rolle i konfliktens udvikling.

I hver af de 5 første missioner kan spilleren, ud over at interviewe de kilder, der er relevante for historien, løbe 2 ærinder for den Israelske soldat Miriam og 2 ærinder for araberens Baz. Disse ærinder er sjældent mere komplicerede end "overbring genstand X fra A til B", om end enkelte af dem involverer at forhandle med de lokale autoriteter o.lign. Belønningen for sådanne ærinder er øget velvilje fra kilderne, der angiveligt hører om dine tjenester og gode gerninger via lokalmiljøet. Jeg vil nu kort gennemgå alle spillets 6 missioner, som jeg har spillet dem – det bør bemærkes at spillets plot ændrer sig betydeligt afhængigt af spillerens valg og handlinger, men for overskuelighedens skyld koncentrerer jeg mig om en enkelt gennemspilning, hvor jeg har valgt at forholde mig nogenlunde neutral i forhold til de stridende parter.

I første mission deltager spilleren i en razzia udført af Israeli Defense Force (IDF) på et hus i Abu Dis, hvor ejeren Khaled mistænkes for at skjule våben. IDF finder ganske rigtigt en samling våben, og Khaled anholdes og køres bort. Inden da får spilleren dog mulighed for at interviewe både Khaled og de soldater, der udfører razziaen. I næste mission skal spilleren rapportere fra IDF's kontrolpost i Jerusalem, hvor al færdsel ind og ud af byen undersøges grundigt. I interviews med soldaterne og de mennesker, der venter i kø, kommer der historier frem om begivenheder ved andre kontrolposter, der danner et billede af hvorfor, posterne findes, og hvordan de fungerer. Undervejs besvimer en gravid kvinde i køen, og det er op til spilleren at overtale soldaterne til at lade hende passere på trods af at kontrolposten er lukket.

I tredje mission sendes spilleren ud til den israelske bosættelse for at undersøge forholdet mellem bosætterne og de palæstinensiske bønder. Her kommer spilleren grundigt ind i en sag om bonden Mohammad, der bruger sin jord til at deponere affald, men ikke vil acceptere, at den israelske stat eksproprierer området til landbrug. Ud over at dække historien, opfordres spilleren til at vælge side i sagen og f.eks. overbringe Mohammads appel til myndighederne. I fjerde mission bliver det først rigtigt alvor, da spilleren sendes ud for at undersøge martyr-fænomenet, og hvad dertil hører. Efter at spilleren har interviewet en imam, en universitetsprofessor, flere mennesker der har været ofre for selvmordsbomber, samt en martyrs moder, bliver hovedpersonen selv offer for en selvmordsbombe, idet han eller hun vender tilbage til caféen for at møde sin redaktør. Redaktøren omkommer, men hovedpersonen overlever, og kan nu anlægge en yderst personlig vinkel på martyr-fænomenet.

Femte mission er ikke mindre spændende, idet spilleren her skal beskæftige sig med de militante organisationer, der arbejder i området. Spilleren interviewer samme imam og professor som i forrige mission, hvorefter en mand opsøger spilleren for at arrangere et møde. Idet spilleren møder op, antastes han eller hun af svært bevæbnede mænd, og køres bort i en varevogn. Hovedpersonen køres til et faldefærdigt hus i ørkenen, hvor han eller hun udsættes for en afhøring af medlemmer af Hamas' militante afdeling. De vil have spilleren til at skrive om dem, og efter et grundigt interview om deres

problemer og motiver, sættes spilleren fri på betingelse af, at han eller hun ikke røber deres position til IDF. I sjette og sidste mission, der er en afslutning på spillets gennemgående plot-udvikling, kan spilleren interviewe Khaled, efter at han atter er ude af fængslet, og hjælpe IDF med at undersøge Mohammad's sønners mulige terror-forbindelser. Der er sandsynligvis flere måder at afslutte denne mission på, men det lykkedes mig ikke at forhindre Mohammads ene søn Nabid i at blive skudt af IDF.

2.3 Genreteori

Indledningsvis vil jeg understøtte min påstand om, at Palestine vitterligt kan kategoriseres som fakta. Hertil vil jeg anlægge en traditionel narratologisk vinkel, fordi det faktuelle eller fiktive i et spil primært findes i handlingen snarere end gameplayet¹ – jeg vil bagefter kort definere Palestine's gameplay-genre. Ifølge Carroll (som parafraseret af Plantinga) er en af de primære faktorer for, om en film er fakta eller fiktion, den indeksering der foretages af producenter og marketingfolk: "Carroll writes that viewers usually know if the film they see is fiction or nonfiction, because producers, writers, directors, distributors, and exhibitors index the film; they publicly identify it usually as either fiction or nonfiction." (Plantinga, 1997: 16). Ud fra dette kriterium er der ingen tvivl: Palestine er så afgjort fakta. Alt lige fra avis-interviews med udviklerne og spillets website (netkilde 1) til den udførlige manual, der indeholder afsnit med baggrundsmateriale om Palæstina-konflikten, identificerer spillet som et dokumentaristisk produkt skabt med henblik på undervisning og oplysning.

Men som Plantinga skriver, er det ikke nok at producenten selv hævder, at deres produkt er fakta: "Perhaps a clearer way to put it is that nonfictions assert a belief that given objects, entities, states of affairs, events, or situations actually occur(red) or exist(ed) in the actual world as portrayed." (ibid.: 18). Selve produktet bliver nødt til at være overbevisende som dokumentation. Desværre kan det være vanskeligt at definere et produkt som enten fiktion eller fakta, især med en genre som dramadokumentar, der blander de to koncepter: "Of fiction, nonfiction, and dramatic documentary, the latter is the murkiest, standing halfway between documentary and fiction, its status as a discourse most potentially confusing to audiences." (ibid.: 22). I min analyse vil jeg derfor skabe et klarere overblik over, hvilke træk der skubber Palestine i retning af fiktion, og hvilke der peger i retning af fakta.

Ud over spørgsmålet om fiktion eller fakta, er der flere andre måder at genreklassificere Palestine. Jeg mener, at det vigtigste er at kategorisere spillets ikonografi, og hvad vi kan kalde dets gameplay-genre. Ikonografien er hurtigt overstået: Der er tilstræbt en realistisk, nutidig tone i et klart forsøg på at fange

¹ Gameplay er et vigtigt begreb inden for spilstudier, der ikke desto mindre savner en anerkendt definition. Jeg finder selv den følgende definition dækkende: "Game play is the formalized interaction that occurs when players follow the rules of a game and experience its system through play." (Salen & Zimmerman: *Rules of Play*, MIT 2004: 303).

essensen af Palæstina i et lille område samt at afbilde personer og begivenheder så sobert og overbevisende som muligt.

Gameplaymæssigt bliver det mere komplekst. Genreteori indeholder desværre altid et element af kontrovers (om ikke andet så om hvorvidt genrer overhovedet kan bruges til noget), men inden for spilstudier er det særligt vanskeligt: Spilmediet er stadig nyt i forhold til medier som film og tv, og den rivende udvikling mediet har gennemgået over de sidste 3 årtier, har ikke gjort det let at etablere en operationaliserbar kategorisering. Forskere har som Mark J. P. Wolf i *Genre and the Video Game* forsøgt at opstille en brugbar genreopdeling baseret på interaktivitetsmodeller, målstrukturer o.lign., men distributører, udviklere, marketingsfolk og forbrugere hænger stadig fast i den uspecifikke og improviserede genreopdeling, der er opstået hen ad vejen. Uanset hvor overskuelig, systematisk, og tilgængelig man f.eks. anser Wolfs model for at være, er det altså ikke muligt at gå ind i en EB Games eller en Gamestop-butik og spørge til deres udvalg af Adaption, Catching, Escape eller Target spil. Ikke desto mindre har Wolf faktisk en glimrende genrebetegnelse for spil som Palestine, nemlig Educational: "Games which are designed to teach, and in which the main objective involves the learning of a lesson. Rather than being structured as a straight-forward set of lessons or exercises, these programs are structured like games, with such elements as scoring, timed performances, or incentives given for correct answers." (Wolf, 2001: 124).

Hvis man ville finde Palestine i en spilbutik², skulle man dog nok spørge efter deres hylde med adventure-spil. Spillets handling ses fra oven og styres næsten udelukkende med musen som et klassisk adventurespil (f.eks. *The Longest Journey*) eller rollespil (f.eks. *Neverwinter Nights*). Idet spillet ingen kamp indeholder og ingen muligheder giver for at udvikle hovedpersonens evner, ville det dog ikke være helt rimeligt at klassificere det som et rollespil, og eftersom spillet går ud på at udforske den fiktive verden, interviewe de forskellige personer, udvælge relevante citater fra dialogen til senere brug, samt bevæge sig fra sted til sted, passer Palestine altså Gameplay-mæssigt direkte ind i den typiske adventure-genre.

For at opsummere er Palestine altså et undervisningsspil i adventure-genren, som finder sted i Palæstina i nutiden ca. år 2007.

3. Palestine som faktaprodukt

Til min analyse af Palestine har jeg en uvurderlig kilde i form af Simon Egenfeldt-Nielsens Ph.D.-afhandling (Egenfeldt-Nielsen 2005) om læring i computerspil. Egenfeldt-Nielsen er direktør for Serious Games, der har

² Hvis man vitterligt skulle finde Palestine i en spilbutik, ville man have et helt andet problem: Ingen af de store kæder fører det.

lavet Palestine. Han har fungeret som game designer på projektet, og spillet er baseret på hovedkonklusionerne fra hans forskning inden for brug af spil til undervisning. Derfor kan jeg med rimeligt stor sikkerhed udtale mig om de intentioner, der ligger til grund for Palestines design. Dog skal det påpeges, at ikke alt, hvad der findes i et computerspil, er direkte intenderet. Ud over de nærmest uundgåelige fejl, der kan snige sig ind i alle dele af projektet, er der næsten altid aspekter af et spil, som ikke er baseret på designkoncepter, men skyldes begrænsninger hvad angår tid, budget eller teknik. Man kan f.eks. forestille sig, at Palestine ikke er nær så grafisk detaljeret, som det kunne have været, hvis Serious Games havde haft et større budget, men det er også muligt at spillets grafiske detaljeringsgrad bevidst er holdt på et niveau, der sikrer, at det kan afvikles af de fleste folkeskolecomputere.

3.1 Intention og resultat

Palestine er primært et undervisningsspil, udviklet til brug i folkeskolen som del af et større projektarbejde sammen med mere almindelige undervisningsformer. Egenfeldt-Nielsen har med hjælp fra nogle folkeskolelærere og -elever identificeret de primære problemer med eksisterende undervisningsspil, såsom et uhensigtsmæssigt stort fokus på underholdning frem for undervisning, en belønningsstruktur der er separat fra og irrelevant for selve gameplayet, forsimplet gameplay, meget små budgetter og den fundamentale misforståelse at spillene skulle kunne erstatte en underviser (Egenfeldt-Nielsen, 2005: 82-83).

Med dette i tankerne er Palestine blevet udviklet til en kontekst, hvor læreren præsenterer spillet og supplerer spillets informationer med traditionel tavle- og gruppeundervisning. Det betyder, at udviklerne har kunnet tillade sig at forudsætte et vist niveau af viden om Palæstina-konflikten, men spillet tilbyder samtidig en betydelig mængde baggrundsmateriale gennem den uddybende dialog og i manualen. Ligeledes adskiller spillet sig markant fra tidligere undervisningsspil, i og med at spillet fokuserer på historisk, geografisk og til dels samfundsvidenskabelig undervisning frem for de mere naturvidenskabelige fag såsom matematik eller de overvejende systematiske dele af sprogundervisningen – Egenfeldt-Nielsen nævner selv *Math Blaster!* som et af en lang række eksempler på undervisningsspil, der fokuserer på den meget let systematisérbare matematikundervisning (ibid.: 45-46).

I modsætning til tidligere spil, der nærmest er delt skarpt op i en undervisningsdel og en underholdningsdel, er undervisningen i Palestine i fuld overensstemmelse med Egenfeldt-Nielsens konklusioner dybt integreret i spillets gameplay og plot. Som han selv skriver: "In the recent *Math Missions Grades 3-5: The Amazing Arcade Adventure* by Scholastic, you earn money for every correct answer. This money can be spent on buying arcades and you even get to run the arcade. Here the rewards are still used as a way to push the learning forward without really being related to understanding the learning experience as such." (ibid.: 82). Den centrale gameplay-mekanisme i Palestine går ud på at udvælge de bedste citater fra diverse

interviews og gemme dem til den artikel, man skal skrive som afslutning på hver mission. Da ens notesblok er begrænset til 5 citater, kan man ikke blot nedfælde alt, hvad der bliver sagt, og eftersom spillet selv ikke yder nogen hjælp til at bedømme citaternes brugbarhed før til sidst, når artiklen skal sættes sammen, tvinges spilleren mere eller mindre til at læse og forstå og vurdere nyttigheden af alt, hvad interviewpersonerne siger. Belønningen for succes er en kort omtale af hvilken modtagelse, ens artikel har fået. Desuden bidrager artiklens vinkling i forhold til konfliktens to sider til at påvirke interviewpersonernes forhold til hovedpersonen i de følgende missioner. På denne måde er den didaktiske del af spillet godt og grundigt integreret i både plot og gameplay, og idet man mestrer udfordringen i spillet, kan man også formodes at have lært en hel del om den virkelige konflikt. Det er altså ikke muligt i *Palestine* som i eksempelvis *Europa Universalis II* at springe den faktuelle del over til fordel for selve spillet, da spillet er den faktuelle del.

A propos fakta er en af Egenfeldt-Nielsens primære konklusioner, at spillerne (i hvert fald folkeskoleelever) forlanger håndgribelige og nøjagtige fakta for at kunne stole på de informationer et spil giver dem. Da folkeskoleeleverne i Egenfeldt-Nielsens test f.eks. blev udsat for strategispillet *Europa Universalis II*, hvis gameplaymekanismer er baseret på simulationer af historiske sammenhænge, opstod der store protester når spillets simulation ikke faldt ud nøjagtigt som virkelighedens begivenheder – i stedet for at analysere den måde spillets simulation fungerede på og udlede historiske sammenhænge heraf fokuserede eleverne altså primært på håndgribelige fakta og blev derfor afvisende overfor spillet i sin helhed, når disse fakta ikke modsvarede virkeligheden (Egenfeldt-Nielsen, 2005: 205-206). Konsekvensen af dette er tydelig i *Palestine*: Spillet benytter et fiktivt plot med opdigtede personer, der foregår i nutiden, og tillader derfor ikke spilleren at skrive historien om ved et uheld. Tillige er der ingen historisk vigtige begivenheder i spillet, og det er f.eks. ikke muligt at løse konflikten. En tredje konsekvens er, at spillet løbende underbygger sin troværdighed gennem en strøm af faktuelle oplysninger herunder også statistisk materiale.

Denne sammenligning af *Palestine* med Egenfeldt-Nielsens Ph.D.-afhandling tegner et tydeligt billede af et spil, der er konstrueret på baggrund af grundig akademisk forskning og i alle henseender er designet med faglig troværdighed for øje, samtidig med at det helt klart har været et fremtrædende design-princip at integrere spillets faglige dimension med plot og gameplay.

3.2 Dokumentarspil?

Som det ofte er tilfældet inden for den endnu meget unge disciplin, som spilstudier udgør, findes der desværre så godt som intet litteratur om dokumentarisme og faktagenerer inden for computerspil. Jeg føler mig derfor nødsaget til at indlede det følgende afsnit med sætningen "hvis *Palestine* var en film...". Jeg skal gerne være den første til at indrømme, at det kan være meget uhensigtsmæssigt at benytte filmteori

direkte i sin ubearbejdede form til at analysere computerspil, men indtil der er udviklet et konsekvent og sammenhængende teorisæt til akademisk behandling af computerspil, er filmteori i min mening det, der er mest anvendeligt, fordi spil ligesom de levende billeder er et audiovisuelt medie. Til netop denne opgave kan litteratur fra filmvidenskabens desuden være endnu mere brugbart, end det ville være i mange andre spilvidenskabelige sammenhænge, fordi de teorier, der er relevante her, fokuserer på formidlingen af fakta snarere end specifikt på film.

Altså: Hvis *Palestine* var en film, som vi derfor uden en masse forbehold kunne analysere ifølge veletableret filmteori, kunne vi uproblematisk læne os op ad Plantingas og Nichols' overvejelser over dokumentar-genren. Selvom *Palestine* ikke som sådan er dokumentarisk men snarere et illustrativt og yderst fakta-baseret fiktionsprodukt, kan især Plantingas opdeling af dokumentarfilm i værker med en *formel*, en *åben* eller en *poetisk "stemme"* kaste noget lys over den måde, hvorpå *Palestine* behandler og præsenterer sit materiale.

"[The open voice] is reluctant to give explanations or to make high-level, abstract claims about the world. In short, the open voice refuses to assert explicit epistemic authority over the viewer, and does not impart a clear, high-level explanation of the phenomena it presents. The open voice observes or explores rather than explains." (Plantinga, 1997: 108).

I modsætning til hvad Plantinga kalder den formelle stemme, hævder den åbne stemme ikke at være i besiddelse af alle de korrekte svar, men har ulig den poetiske stemme nogle spørgsmål at stille om et emne ud over sin egen rolle som æstetisk medieprodukt. Der er ingen tvivl om, at *Palestine* handler om at undersøge et historisk og aktuelt politisk emne, og derfor ikke kan klassificeres som et poetisk stykke dokumentar. Det er dog ikke muligt entydigt at klassificere spillet som havende en enten formel eller åben stemme. *Palestine* har et narrativ, der bygger op mod et klimaks, gør brug af en begrænset gruppe gennemgående karakterer, og har både en tydelig begyndelse og slutning, og på dette område læner spillet sig i retning af den formelle stemme. Men samtidig har *Palestine* ingen autoritativ stemme til entydigt at besvare de mange spørgsmål, som konflikten lægger op til; end ikke i form af hovedpersonen, som alt efter spillerens valg kan vælge enten den ene eller den anden side eller forsøge slet ikke at vælge. *Palestine* handler i høj grad om at lade spilleren selv udforske konfliktens mange problemstillinger og indgå i dialog med repræsentanter for både den ene og den anden side, og derfor mener jeg, at spillet primært benytter det, som Plantinga kalder en åben stemme.

Nichols' opdeling af dokumentar-genren i fire "modus" (eksposition, observation, interaktivitet og reflektivitet) er desværre ikke nær så anvendelig på spilmediet, idet dens primære fordel er, at den er godt

forankret i dokumentarens historiske udvikling inden for filmmediet, og at den er baseret på overvejelser som filmskabere gennem tiderne selv har gjort sig (Nichols, 1991: 32). Ikke desto mindre kan enkelte kendetegn fra nogle af disse modus findes i Palestine. Det altoverskyggende modus i Palestine er interaktivitet – ikke blot i den mest almindelige diffuse, udvandede og svært definerbare forstand hvori det normalt forstås inden for spilstudiet (som værende noget nær det definitive begreb for hele spilmediet³), men i den meget konkrete forstand at spillets dokumentaristiske træk i høj grad er baseret på interviewformen. Nichols fremhæver netop interviews som værende en grundpille for dokumentarens interaktive modus, hvor filmskaberens rolle i vinklingen og udvælgelsen af materialet søges anskueliggjort: "Interactive documentarists wanted to engage with individuals more directly while not reverting to classic exposition. Interview styles and interventionalist tactics arose, allowing the filmmaker to participate more actively in present events." (ibid.: 33). I Palestine er det ikke selve spiludviklerne, der direkte optræder i spillet for at interviewe de fiktive karakterer, men spilleren der skal stå for interviewet. Spørgsmålene er forudbestemt af spillets forfatter, men der stilles som regel 2 eller 3 mulige spørgsmål til rådighed for spilleren ad gangen.

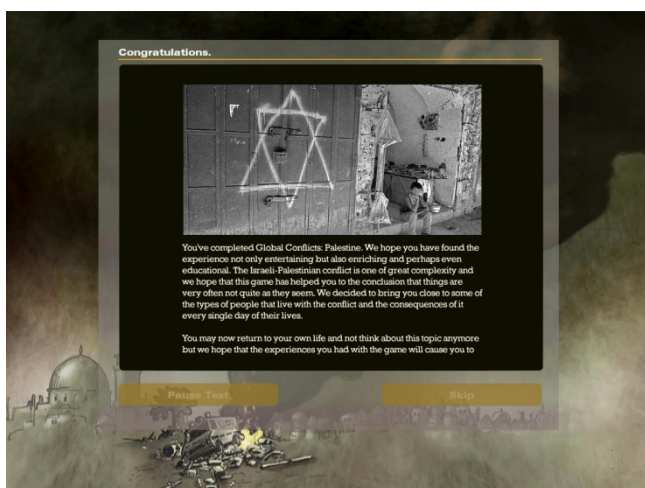


Fig. 1: Palestine slutter med en række fotos og en opfordring til at søge mere information andetsteds.

Den reflekterende form er afgjort den mindst fremtrædende, men kan siges også kort at dukke op i sidste mission, hvor spilleren bedes tage stilling til sin egen rolle som journalist i konflikten, og den måde hvorpå hans eller hendes tilstedeværelse har påvirket handlingen – dette er ikke på nogen måde en invitation til spilleren til at reflektere over spilmediets form, men dog en eksplicit anerkendelse af at sandheden kan manipuleres, og at end ikke førstehåndskilder nødvendigvis er helt pålidelige.

³ For en grundig diskussion af interaktivitet vil jeg henvise til det glimrende afsnit om netop dette begreb på side 57 i *Rules of Play* (Salen & Zimmerman, MIT 2004).

Der findes altså træk fra alle Nichols' dokumentarmodus i Palestine. Men der er også ting, der taler klart imod at kategorisere spillet som dokumentar. Palestine er ikke baseret på audiovisuel dokumentation, men er derimod baseret på tekst og animation. Der er ingen videoptagelser eller lydoptagelser til at give spillet den dokumenterende karakter af bevis som dokumentargenren ellers normalt er kendt for: "the core mode of documentation from the 1930s through to today is the employment of the *recorded image and sounds of actuality* to provide the viewer with a distinctive kind of 'seeing' and 'hearing' experience, a distinctive means of knowledge" (Corner, 1995: 78, forfatterens fremhævnings). Selvom Palestine som før nævnt benytter fotografisk dokumentation i slutningen af hver mission, kan spillet ikke siges at være baseret på billed- eller lydoptagelser. Både spillets lokaliteter og personer er udformet af grafikere i et 3D-modelleringsprogram (sandsynligvis *3D Studio Max* eller *Maya*) og personernes bevægelser er ligeledes animeret og programmeret ind i spillet.

3.3 Fakta og fiktion

Spilleren har altså ikke umiddelbart nogen grund til at tro på, at noget af det, han eller hun ser og oplever i spillet, har fundet sted eller kunne finde sted, ud over udviklernes ord for det (foruden evt. forhåndsviden, naturligvis). Der skabes desuden ingen tvivl om, at spillets personer er fiktive og snarere eksisterer som *eksempler* på virkelige mennesker, og det er ligeledes tydeligt at spillets verden er fiktiv og beregnet til at rumme essensen af Palæstina. Ifølge Corners definition ovenfor, er det altså ikke rimeligt at kalde Palestina et dokumentar-spil. Men som Corner selv pointerer umiddelbart forinden førnævnte citat, var dokumentarismens ikoniske status allerede i 1995 ved at blive undergravet af digital billedbehandlingsteknologi, og den udvikling kan siges efterhånden at være fuldkommen. I en tid hvor Hollywood med jævne mellemrum producerer fiktionsfilm med hyperrealistiske special effects, er det ikke længere muligt at stole på de levende billeder, og efterhånden har man kun filmskaberens ord for at det, man ser på skærmen, virkeligt er forekommet. Hvis man skal afvise Palestine som dokumentar, er det efter min mening derfor ikke på grund af spillets mangel på fotografisk og audiel bevisførelse, men snarere på grund af handlingens fiktive natur. Det ville f.eks. sagtens kunne forsvares at kategorisere Palestine som dramadokumentar i stil med Ken Loach-film som *Cathy Come Home* (1966), der benytter en fiktiv fortælling til at konkretisere og illustrere en reel problemstilling – i *Cathy Come Home* er det de horrible boligforhold i England i 60'erne, i Palestine er det den række problemer, som konflikten i Palæstina har medført for områdets befolkning.

Hvis man ser på dokumentargenrens nuværende form, er det dog langt fra alle dokumentarfilm, der lever helt op til i Corners beviskriterie. Eksempelvis er Ulrich Seidls *Models* fra 1999 et fremragende eksempel på en dokumentarfilm, der i høj grad bygger på fiktioniserede handlingsforløb baserede på virkelige hændelser og situationer. Seidl har efter lang tids observationer af modellernes liv skrevet sin film og

instrueret sine medvirkende, som var filmen et almindeligt fiktionsprodukt og modellerne hans skuespillere (Fischer, Kirstein og Kjærland, 2000: 14-15). Selvom filmen således egentlig er et stykke fiktion, er den angiveligt tæt baseret på virkeligheden, og derfor kan den tillade sig at kalde sig dokumentar. Spørgsmålet om hvorvidt Palestine er dokumentar bliver altså et spørgsmål om hvor grænsen går. Models benytter trods alt rigtige modeller snarere end skuespillere (eller animerede figurer som Palestine) og er filmet i virkelige lokaliteter, men fiktionsfilm gennem tiderne har også benyttet sig af rigtige "locations" og amatørskuespillere (f.eks. *Cykeltjuven*, De Sica, 1948) eller personer der simpelthen spiller sig selv (f.eks. Steven Tyler i *Be Cool*, Gray, 2005) uden af den grund at være dokumentarfilm.

Jeg vil ikke endegyldigt kategorisere Palestine som enten dokumentar eller dramadokumentar, men blot konkludere at der er gode argumenter for begge dele, men at spillet nok egentligt befinder sig bedst et sted midt imellem de to kategorier.

4. Palestine som spil

Som jeg nævnte i min indledning, mener jeg, at det er vigtigt at analysere Palestine som spil, ligesom det er vigtigt at analysere en dokumentarfilm som film, med alt hvad dertil hører af kameraføring, lysætning og klipning, og ikke kun som faktaprodukt. Ved at fokusere på de formalistiske aspekter af et faktaprodukt, mener jeg, at man kan identificere nogle vigtige faktorer, der bidrager til produktets formidling og vinkling af information. I dette afsnit vil jeg sammenligne Palestine med relevante mainstream-fiktions-spil, for at finde ud af, hvordan spillet adskiller sig fra traditionelle underholdningsspil. De to spil, jeg primært vil sammenligne med, er *Neverwinter Nights 2*, der udkom godt et halvt år før Palestine, og *The Witcher*, der udkom godt et halvt år senere – begge spil er rollespil hvor handlingen ses i 3.-person primært fra oven, hvor der styres hovedsageligt med musen, hvor dialog spiller en stor rolle i gameplayet, og hvor plottet ændrer sig afhængigt af, hvilke valg spilleren træffer. Da denne opgave ikke primært er en spilanalyse, har jeg udvalgt fire særligt relevante aspekter at undersøge: Grafik, lyd og interface er de områder, hvor jeg mener, at Palestine adskiller sig mest fra lignende fiktions-spil, og spillets brug af karakterer er selvsagt direkte relevant for plot og formidling og derfor vigtigt at behandle i denne opgave.

4.1 Grafik

Jeg vil ikke gøre så meget ud af sammenligningen mellem grafikken i spillene, idet forskellene er store og åbenlyse. Et par screenshots siger mere end mange ord, og kan samtidig illustrere lighederne mellem, hvordan de tre spil spilles:



Fig. 2: Palestine



Fig. 3: Neverwinter Nights 2



Fig. 4: The Witcher

Det kan ikke herske nogen tvivl om, at fiktionsspillene her har haft et langt større produktionsbudget end Palestine, og at langt mere tid er blevet brugt på at skabe et detaljeret og visuelt overbevisende miljø og persongalleri i NWN2 og The Witcher. Der er i Palestine brugt langt færre polygoner til hver bygning og person, og lysætningen lader meget tilbage at ønske hvad angår skygger, refleksioner, osv. Man kan så spørge sig selv, om man, hvis man spiller Palestine som et dokumentaristisk værk, kan se igennem fingre med det lave detaljeringsniveau, på samme måde som man uden videre accepterer rystede optagelser og dårlige lysforhold i dokumentarfilm. Under alle omstændigheder er spillet jo primært skabt til en

undervisningssituation, hvor billedernes æstetiske værdi for så vidt er underordnet spillets indhold, og da spillet ikke primært er udviklet til det kommercielle marked, kan det ikke overraske, at budgettet nødvendigvis må være noget lavere end budgettet til et spil, der skal konkurrere om forbrugernes penge. Palestines primære konkurrence er fra andre læremidler (såsom bøger og undervisningsfilm), og her er det nok snarere det faktuelle og formidlingsmæssige samt kvaliteten af det medfølgende materiale, der gælder.

4.2 Lyd

Selvom de fleste spil nu om stunder har dialog optaget af skuespillere, inkl. *The Witcher* hvor al dialog i spillet er optaget, adskiller lige præcis *NWN2* sig på dette punkt ikke så meget fra *Palestine* – *NWN2* har stemmer på de vigtigste dialog-sekvenser, men mange af replikkerne i spillet er dog uden lyd. Selvom manglen på optaget dialog i *Palestine* kan tolkes som et autentisk træk, der får replikkerne til at fremstå som virkelige vidneskildringer, er det nok mere rimeligt at tillægge det et begrænset budget – det er dyrt at hyre skuespillere, især til et så dialog-tungt spil som *Palestine*. Der er dog adskillige ulemper ved ikke at have lyd på replikkerne. For det første reducerer det den fiktive verdens troværdighed – personerne bliver mindre naturlige og overbevisende, end de ellers kunne være, og en skuespiller kunne have tilføjet et ekstra lag af personlighed og gjort det lettere at sympatisere med spillets personer. For det andet har børn en primært mundtlig kultur frem for de voksnes skriftkultur. (Sørensen 2005: 286). Man kunne forestille sig, at optaget dialog ikke alene ville gøre *Palestine* mere tilgængeligt for flere aldersgrupper, men også ville gøre det lettere for spilleren at assimilere og huske de informationer, spillet indeholder.

Også hvad angår baggrundslyden, halter *Palestine* lidt bagefter *NWN2* og *The Witcher*, men dette skyldes ikke mindst at de to fiktionsspil simpelthen har langt flere special effects. Begge spil er fantasy-spil med sværdkamp og larmende magi, hvorimod *Palestine* er et mere "low key" spil med en langt mere realistisk lydkulisse. Således dytter bilerne på gaden, markedspladsens baggrundsstøj anes overalt i byerne, en klokke ringer i ny og næ, osv. Gennemgående er *Palestine* dog et meget stille spil, hvilket står i skarp kontrast til de to fiktionsspils relativt voldsomme lydculisse.

4.3 Karakterer

Eftersom *Palestine* er et spil om at interviewe personer og undersøge situationer, er karaktererne i spillet naturligvis meget vigtige. Grundlæggende kan vi dele spillets personer op i to grupper: De unavngivne statister, der ingen replikker har og ikke er relevante for plottet, og de navngivne hovedpersoner, man kan tale med, og som går igen mellem hver mission.

Da personerne i *Palestine* ingen stemmer har og kun er meget rudimentært animeret, karakteriseres de udelukkende af deres udseende og deres replikker. Udseendet er der ikke kælet meget for, og mange af

karaktererne ender med mere eller mindre at ligne hinanden, men dialogen i spillet er tydeligvis noget, der er gjort noget ved. Afhængig af deres egen placering i forhold til Palæstina vs. Israel og spillerens rygte i begge lejre, ændres deres reaktioner på spillerens spørgsmål betydeligt. Har spilleren f.eks. været meget hjælpsom overfor israelerne uden også at gøre noget for det palæstinensiske samfund, får han eller hun mindre information ud af palæstinenserne, og omvendt. Prøver man at holde sig neutral i konflikten, får man ca. lige meget eller lige lidt ud af begge grupper. Spillerens sympati for givne figurer kan altså komme til at have indflydelse på andre figurers holdning til spilleren, hvilket ifølge Egenfeldt-Nielsen vil føre til et øget spiller-engagement i spillets udvikling: "However, the actual balance between rules, outcomes and consequences is critical for going beyond the initial interest in the fictional world. We can refer to the diffuse balance as the gameplay that in combination with the fictional world facilitates the game experience." (Egenfeldt-Nielsen, 2005: 139).

Både *The Witcher* og *Neverwinter Nights 2* har også tilstræbt en sådan grad af ikke-linearitet i plottet. *The Witcher* forsøger f.eks. at sælge sig selv på "over 80 hours of non linear role playing" og har tag-linen "There is no good, no evil – only decisions and consequences." (citeret fra spillets æske). Ikke desto mindre kan det formodes at være stærkt begrænset, i hvor høj grad et kommercielt spil med et budget på et to-cifret millionbeløb kan nægte spilleren adgang til indhold, så selvom *NWN2* kan bryste sig af at give spilleren i gennemsnit 5 svarmuligheder for hver af hovedpersonens replikker, reagerer spillets personer alligevel ens på langt de fleste af disse svarmuligheder. Ligeledes er det i *The Witcher* muligt at gøre visse personer så sure, at de ikke længere vil tale med hovedpersonen, men ulig i *Palestine* kan man i disse situationer simpelthen vente i et par timer (af spillets tid) og så vende tilbage, hvorefter de er villige til at genoptage samtalen.

Ydermere må kommercielle spiludviklere nok også holde sig for øje, at de færreste spillere spiller et spil igennem mere end én gang⁴, så alt hvad der er af variationer, som spilleren kunne opleve i anden gennemspilning, er spildt på langt de fleste spillere. Dette dilemma behøver *Serious Games* ikke at bekymre sig om i nær så høj grad, idet deres spil er designet til at blive spillet af hele klasser af skole-elever, der opfordres til at sammenligne resultater og diskutere spillet i hold efter endt spilning.

Ud over de mange bipersoner i *Palestine*, er det også vigtigt at se på hovedpersonens rolle. Også her kan en sammenligning med de to fiktionsspil vise sig givtig. I *Neverwinter Nights 2* sammensætter spilleren selv en avatar ved at vælge navn, køn, race, udseende og evner. Ligeledes tilbydes spilleren som tidligere nævnt ca.

⁴ Valve's Gabe Newell er en af de største fortalere for lineære spil, idet hans studie har indsamlet statistik fra alle de spillere, der har spillet deres superhit *Half-Life 2*, og det viser sig at kun ca. halvdelen af spillerne overhovedet når sidste bane i selv den kun 5 timer lange mini-udvidelse *Episode 2* (netkilde 2).

5 valgmuligheder for hver replik hovedpersonen forventes at sige (generelt dækker disse valgmuligheder nogenlunde de tilgængelige "alignments" som hovedpersonen kan have, og som repræsenterer vedkommendes principielle overbevisninger: Kaos, orden, godhed, ondskab og neutralitet), hvorved spilleren groft sagt kan forme hovedpersonen lige præcis, som han eller hun ønsker. I *The Witcher* er hovedpersonen derimod altid monsterdræberen Geralt of Rivia, og selvom der regelmæssigt stilles dialogvalg til rådighed, ændres Geralts personlighed ikke meget – han vil altid være en meget selvsikker og maskulin antihelt. *Palestine* falder nogenlunde i midten af dette spektrum, hvor spilleren tilbydes valget mellem at spille mand/palæstinenser eller kvinde/jøde men tilbydes dialogvalg ved enhver lejlighed så de forudbestemte hovedpersoners personlighed ikke betyder så meget (den primære konsekvens af hvilken avatar, man vælger, er hvordan visse andre figurer behandler én).

Hvor *NWN2*'s dialogvalg generelt drejer sig om at handle i overensstemmelse med sine egne eller sin figurs moralske overbevisninger, drejer *Palestine* sig logisk nok primært om at vælge side i den konflikt, der ligger til grund for spillets handling, men også om hvordan man vil interviewe sine kilder: Skal man erklære sig enige med dem i et forsøg på at vinde deres tillid, eller skal man stille kritiske spørgsmål i et forsøg på at presse dem for informationer? Ud over disse valg har hovedpersonen ikke skyggen af en personlighed, men fungerer udelukkende som spillerens kontakt til den fiktive verden. Det, at spilleren altid får et valg, når det er nødvendigt, og at hovedpersonen derudover ingen personlighed har, kan muligvis medvirke til at skabe en grad af den objektivitet, som kendetegner visse typer af dokumentar; men idet spilleren kan vælge side i konflikten, kan spillet næsten komme til at ligne en Michael Moore film, blot med den forskel at seeren selv kunne vælge, om Moore skulle være for eller imod Systemet.

4.4 Interface

Med undtagelse af grafikken er det uden tvivl interfacet, der for alvor adskiller *Palestine* fra de store mainstream-spil. Formentlig som en konsekvens af Egenfeldt-Nielsens overvejelser, har Serious Games helt klart haft en målsætning om at gøre deres spil så enkelt og tilgængeligt som muligt, således at den barriere, det kan være at lære at spille, står mindst muligt i vejen for det at tilegne sig den lærdom, som spillet selv har at byde på: "using a new tool entails both potentials and limitations, and this became quite obvious during the study. During the selection process of a relevant computer game for the course [...] I feared that the computer game would be too hard to learn and according to many students this later proved to be warranted." (Egenfeldt-Nielsen, 2005: 183).

Dette har medført, at *Palestine* spilles næsten udelukkende med musen, og at kameraet kun i meget ringe grad kan flyttes, hvilket sikrer spilleren imod forvirrende kameravinkler. I langt de fleste moderne mainstreamspil kan spilleren styre sin avatar med keyboardet, og dette er da også tilfældet i både

Neverwinter Nights 2 og The Witcher, der begge stiller flere forskellige kamera-modus til rådighed for spilleren, så man selv kan vælge, hvordan man vil se og styre spillet. Ydermere er de hotkeys i Palestine, der roterer eller zoomer kameraet, bundet fast til nogle lidt usædvanlige knapper, og kan ikke ændres, hvorimod alle knapper i både NWN2 og The Witcher (og stort set alle andre velkonstruerede computerspil) kan laves om af spilleren. En stor ulempe ved Palestines kraftigt begrænsede interface er, at fordi man kun kan bevæge sin avatar ved at klikke der, hvor man ønsker at gå hen, og fordi man ikke kan bevæge kameraet væk fra sin figur, er det nødvendigt at klikke urimeligt meget på musen for at bevæge sig fra den ene ende af byen til den anden. I det hele taget fungerer bevægelse i Palestine ikke særligt godt: Den del af den kunstige intelligens, der i fagsprog kaldes "pathfinding", er ikke særligt god til f.eks. at finde vej over en kantsten eller uden om en person. Dette betyder, at man ofte skal klikke op til flere gange for blot at komme rundt om en vejspærring.

Det er lidt besynderligt, at der ikke er gjort mere ud af at gøre disse aspekter af spillets interface mere brugervenlige, især set i lyset af at Egenfeldt-Nielsen selv fremhæver den dårlige kvalitet af undervisningspil, som værende et problem (Egenfeldt-Nielsen, 2005: 68). Der er dog ikke kun dårlige ting at sige om Palestines interface, for hvis jeg har ret i min antagelse af, at det har været et mål at gøre spillet så enkelt og tilgængeligt som muligt (en antagelse som jeg baserer på følgende citat: "An active, interested and strong community that thinks of computer games as its preferred way to learn history, will not get very far if the computer game does not scaffold information, **has a problematic interface**, assumes existing knowledge nowhere easily found and bombards the students with overwhelming amounts of information." (ibid.: 115, min fræmhævning)), er dette lykkedes fremragende: Den grafiske interface er enkel og overskuelig, og dette hjælpes på vej af, at spillet er bygget op omkring et ganske ukompliceret og langtidsholdbart gameplay om at udvælge netop de rette citater fra sine interviewpersoner – dette koncept medfører, at der ikke er nær så mange informationer, der skal formidles gennem det grafiske interface, som i de to fiktionsspil, hvor spillerens helbred, magiske kræfter, evner, våben, missioner, position, osv. alt sammen skal anskueliggøres.

Af denne korte, primært ludologisk orienterede analyse af Palestine kan vi konkludere at spillet skiller sig tydeligt ud fra lignende mainstream-fiktionsspil. Årsagen til mange af forskellene er formentlig Serious Games' yderst begrænsede budget, hvis vigtigste konsekvens er, at spillet æstetisk set ikke kan måle sig med de mere kommercielle spil. Dette er vi imidlertid vant til at se i faktafilm, hvor billedernes skønhed sjældent kan leve op til velproducerede og nøje iscenesatte fiktionsfilm. I dokumentarfilm er det dog ofte slet ikke muligt uanset budget at få en film til at ligne en fiktionsfilm, hvis man må forlade sig på håndholdt kamera og grynede infrarøde optagelser for at få de nødvendige optagelser i kassen. En anden stor forskel

mellem Palestine og de udvalgte fiktionsspil er den på ét gang befriende enkle og frustrerende uhensigtsmæssige interface, som jeg vurderer delvist skyldes en bevidst målsætning om at gøre spillet tilgængeligt for alle uanset spilerfaring, og delvist det begrænsede budget.

5. Serious games og advergames

Min diskussion af Palestine i forhold til Egenfeldt-Nielsens afhandling, samt hvorvidt og hvordan spillet passede ind i dokumentargenren, kan have skabt det indtryk at edutainment er de eneste tidligere eksempler på spil med faktaindhold. Sådan forholder det sig imidlertid ikke.

5.1 Seriøse spil

For det første findes der en hel kategori af spil kaldet "serious games" (eller seriøse spil), efter hvilken Palestines udviklere Serious Games Interactive er taget navn. Denne meget brede kategori rummer et væld af spil, der drejer sig om – for at citere foreningen Serious Games Initiatives website – "the use of games in education, training, health, and public policy." (netkilde 3).

Seriøse spil er som oftest simulationer beregnet til træning af arbejdskraft og anskueliggørelse af relevante problemstillinger inden for en branche. Et godt eksempel er spilserien *Tactical Language & Culture* (netkilde 4), som er 3D-computerspil udviklet af et privat firma i samarbejde med det amerikanske militærs forskningsinstitution med henblik på at undervise udstationerede soldater i at kommunikere og interagere med befolkningen i et land med en fremmed kultur. Mange af disse programmer er dog svære at kategorisere som spil, idet de savner den basale struktur af udfordring og belønning, som normalt udgør et spils gameplay, og kan i stedet bedre beskrives som simulationer.

5.2 Advergames



Fig. 5: Darfur is Dying

En anden type af programmer, som mere entydigt kan kategoriseres som spil, er de såkaldte "advergames". Dette begreb bruges til at beskrive ethvert spil, der er udviklet med henblik på at reklamere for et firma, en organisation eller et produkt. Formålet med advergames er: "to offer entertainment and to engage web or electronic game users in order to make an emotional connection between the game and the brand featured within it." (Dahl, Eagle & Báez, 2006: 3). Som sådan er

advergames ikke voldsomt relevante i forbindelse med Palestine, hvis klare formål det er at oplyse og

undervise snarere end at skabe opmærksomhed om et brand, men en lidt perifer del af advergame-kategorien er de små gratis spil, der har til formål at skabe opmærksomhed om en nødhjælpsorganisation eller de problemer, som sådanne organisationer arbejder med. *Darfur is Dying* (fig. 5) er f.eks. et lille Flash-baseret Internet-spil, der sætter spilleren til at styre nogle flygtninge i en flygtningelejr i Darfur (netkilde 5). I løbet af spillet skal spilleren hente vand uden at blive taget til fange af Janjaweed-militiaer, dyrke mad, bygge skure og overleve angreb fra militiaerne. Selvom *Darfur is Dying* har meget til fælles med *Palestine* (f.eks. den store mængde fakta og citater fra virkelige flygtninge samt den måde, hvorpå spillets faktaelementer er integreret i spillets gameplay) er den store forskel, at spillets primære mål er, at få spilleren til at støtte nødhjælpsorganisationer i Darfur. Hver gang et militiaangreb er nært forestående i spillet, dukker en besked op, der opfordrer spilleren til at "take action now" for at reducere risikoen for at virkelige flygtningelejre angribes. Selvom det ikke er et produkt eller et firma, der reklameres for, synes jeg derfor, at *Darfur is Dying* bør kategoriseres som et advergame.

Palestine er altså ikke det første spil, der eksperimenterer med fakta på spilform, men i min mening kommer ingen af de spil, jeg har beskæftiget mig med her, helt så tæt på dokumentargenren som *Palestine*. Typiske edutainment-spil benytter ingen af de virkemidler og metoder som kendetegner dokumentarprodukter, men fokuserer i stedet på det, Egenfeldt-Nielsen kalder "drill-and-practice learning principles" (Egenfeldt-Nielsen 2005: 83). Seriøse spil henvender sig generelt til et alt for begrænset publikum – f.eks. brandmænd eller kampvogns-førere – til at kunne kaldes dokumentar, og skal man finde en filmgenre, der modsvarer disse simulationer, skal man nok nærmere se på de oplæringsvideoer, nogle butikskæder eksempelvis viser deres nye ansatte. Advergames kan have en del til fælles med faktaproduktioner som *Palestine* og traditionelle dokumentarfilm, men har tydeligt til formål at sælge produkter eller indsamle penge, og kommer herved mere til at ligne reklamer eller endda god gammeldags propaganda.

6. Konklusion

Palestine er ikke primært udviklet som et dokumentaristisk værk men som et undervisningsspil til den meget specifikke kontekst, folkeskolen udgør. Spillet er baseret på empirisk akademisk forskning med en ambition om at integrere faktuelle, dokumentariske aspekter med et engagerende og non-lineært gameplay og plot. Det har heldigvis vist sig at eksisterende filmteori i det store og hele kan bruges til at analysere fakta-elementerne i et spil som *Palestine*, og derfor synes jeg ikke, det vil være urimeligt, på baggrund af min analyse at definere *Palestine* som en mellemtung mellem dokumentar og drama-dokumentar (der i forvejen er en mellemtung mellem fakta og fiktion).

Som jeg tidligere har nævnt, er det største problem ved at kalde Palestine en dokumentar manglen på fotografisk eller lydlig dokumentation, som historisk set har været en fundamental del af dokumentar-genrens eksistensberettigelse på film. Man kunne forestille sig, at spil som Palestine i stedet for at benytte fiktive figurer og lokaliteter gjorde en dyd ud af at rekonstruere virkelige rum og personer i spillet og baserede selve spillets dialog på optagede interviews med disse personer, for derved at få karakter af lydligt og delvist fotografisk bevis. En sådan metode vil dog givetvis stadig kræve en del iscenesættelse, hvis man stadig ønsker, at hovedpersonens (spillerens) rygte og behandling af interviewpersonerne skal have indflydelse på hvor meget information de vil give spilleren.

Ud fra en gennemsnitlig betragtning om det generelle grafiske og gameplaymæssige niveau i kommercielle spil nu om stunder, falder Palestine igennem. Selvom mange af disse mangler givetvis skyldes spillets begrænsede budget, nærer jeg ingen tvivl om, at en del af dem skyldes et ønske om at gøre spillet så tilgængeligt og enkelt som muligt; men med de valg, der er truffet, risikerer man at fremmedgøre erfarne computerspillere – jeg har i hvert fald selv intet ønske om at spille Palestine igennem igen, idet jeg frygter at udvikle et slemt tilfælde af musearm som konsekvens af den alt for hyppige klikken. På dette område kunne Palestines udviklere med fordel lade sig inspirere i højere grad af mainstream-spil, der ifølge min egen observation netop oplever en tendens mod enklere og mere tilgængelige interfaces uden af den grund at gøre spillet anstrengende i længden.

Min afsuttende vurdering af Palestine, er at spillet fungerer nydeligt som faktaprodukt. Den sobre, realistiske atmosfære, den informationstunge manual og den flittige brug af kilder og fotografier gør spillet meget overbevisende og bevirker, at jeg ingen skrupler har ved at tage spillets informationer til mig. Samtidig har spillet en meget åben og kritisk måde at formidle sine fakta på, således at spilleren hele tiden er bevidst om, at man ikke nødvendigvis kan stole på, hvad der bliver sagt i spillet – spillet lærer med andre ord ikke kun spilleren om selve konflikten, men også om kildekritik, der er en meget vigtig del af den historiske metode. Desværre lader Palestine som spil betragtet meget tilbage at ønske. Plottet er fint og hænger godt sammen med gameplayet, men spillets fundamentale gameplay (bevægelse, interaktion med den fiktive verden, mv.) føles meget klodset og primitivt. Ikke desto mindre er Palestine, så vidt jeg ved, det bedste eksempel spilmediet endnu har på et sobert, troværdigt stykke faktaformidling, og musearm eller ej glæder jeg mig meget til at spille Serious Games' næste spil, *Global Conflicts: Latin America*.

7. Referencer

7.1 Litteratur

- ❖ Corner, John: *Television Form and Public Address*
pp. 77 – 104: *Civic Visions: Forms of Documentary*
London: Edward Arnold Publishers, 1995.
- ❖ Dahl, Stephen & Eagle, Lynn & Báez, Carlos: *Analysing Advergimes*
London: Middlesex University Business School, 2006.
(Kan hentes gratis fra papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=907841)
- ❖ Egenfeldt-Nielsen, Simon: *Beyond Edutainment*
Ph.D.-afhandling
København: IT-Universitetet, 2005.
- ❖ Fischer, Tine & Kirstein, Arine & Kjærland, Synnøve: *Crossing Boundaries*
København: Det danske filminstitut, 2000.
- ❖ Nichols, Bill: *Representing Reality: Issues and concepts in Documentary*
pp. 32 – 75: *Documentary Modes of Representation*
Indiana: Indiana University Press, 1991.
- ❖ Plantinga, Carl: *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*
pp. 7 – 25: *What is a Nonfiction Film?*
pp. 101 – 119: *Voice and Authority*
Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- ❖ Salen, Katie & Zimmerman, Eric: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*
Massachusetts: The MIT Press, 2003.
- ❖ Sørensen, Estrid: *Lær af computerspil!*
Spilleets verden, pp. 283 – 295. Ed. Walther og Jessen.
København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, 2005.
- ❖ Wolf, Mark J. P.: *The Medium of the Video Game*
pp. 113 – 134: *Genre and the Video Game*
Texas: University of Texas Press, 2001.

7.2 Netkilder

Alle netkilder er verificeret d. 1. januar 2008.

1. globalconflicts.eu
2. steampowered.com/status/ep1/?gamesHelp
3. seriousgames.org
4. tacticallanguage.com
5. darfurisdying.com

7.3 Spil

- ❖ *Darfur is Dying* (2006), interFUEL, mtvU.
- ❖ *Europa Universalis II* (2001), Paradox Interactive, Strategy First / MacPlay.
- ❖ *Global Conflicts: Palestine* (2007), Serious Games Interactive.
- ❖ *Half-Life 2* (2004), Valve Software, Vivendi Universal Games / Electronic Arts.
- ❖ *Math Blaster!* (1987), Davidson.
- ❖ *Neverwinter Nights 2* (2006), Obsidian Entertainment, Atari.
- ❖ *Tactical Language & Culture Training System* (2005), Tactical Language Training LLC.
- ❖ *The Longest Journey* (2000), Funcom, IQ Media Nordic.
- ❖ *The Witcher* (2007), CD Projekt, Atari.

7.4 Film

- ❖ *Be Cool* (2005), F. Gary Gray, MGM.
- ❖ *Cathy Come Home* (1966), Ken Loach, BBC.
- ❖ *Cykeltyven (Ladri di biciclette, 1948)*, Vittorio de Sica, Produzioni De Sica.
- ❖ *Models* (1999), Ulrich Seidl, MR Filmproduktion.