

**”well for starters this isnt the mona lisa”**  
**Virtuella reproduktioner av verkliga konstverk på museet**  
**i *Animal Crossing: New Horizons***

**Henric Wollmér-Persson**

Examensarbete (30 högskolepoäng) i museologi för masterexamen inom ABM-  
masterprogrammet vid Lunds universitet.

Handledare: Britta Zetterström Geschwind

År: 2023

## **Title**

“well for starters this isnt the mona lisa” : Virtual Reproductions of Real-World Artworks in the Virtual Museum of *Animal Crossing: New Horizons*

## **Abstract**

In this thesis I conduct a study on the real-world artworks exhibited in the museum in the Nintendo Switch game *Animal Crossing: New Horizons*. The in-game museum features an art exhibition consisting of virtual recreations of 43 different artworks from the 19th century all the way back to ancient times. The purpose of this thesis is to investigate how the museum as a phenomenon is portrayed in the game, as well as how the experience of seeing an artwork in the virtual world differs from seeing it in the real world. To investigate this, I carry out an autoethnographic exhibition analysis as well as four “walk-alongs” with informants I invited to visit the museum on my island in the game.

Using terms from Torsten Hägerstrands model of time geography I divide the exhibition into different “stations” in order to examine how the artworks are placed in relation to one another. The exhibition and my informants’ museum visits are then analysed with the help of Antonio M. Battro’s extension of André Malraux’s theory of the imaginary museum, Regina Bendix’ definition of authenticity, and Walter Benjamin’s theory on the mechanical reproduction’s effect on authenticity. Furthermore, I make use of Pierre Bourdieu’s terms cultural capital and habitus to highlight how the informants’ individual differences and prior relations to museums affect their experiences.

Through my analysis, I find that while the game gives a familiar, traditional portrayal of the museum as a space, it fails to replicate the artworks’ authenticity, and seeing the artworks in this environment is to some extent comparable to looking up images of them on the Internet. At the same time, however, this museum is an example of the evolution of the imaginary museum and how today’s technology allows globally acclaimed artworks and objects of culturally historical significance to be displayed in a new way for more to see.

## **Keywords**

museums, virtual museums, virtual exhibitions, *Animal Crossing*, museums in video games, art in video games, go-along, virtual ethnography, authenticity, authenticity in artworks, cultural capital, the imaginary museum

# Förord

Jag vill först och främst inleda med att tacka mina informanter för era ovärderliga bidrag till den här uppsatsen. Utan er hjälp hade det bokstavligen inte blivit någon uppsats! To my informants who don't speak Swedish I just said thank you lol. Not to get cheesy but I couldn't have done it without y'all!! Or whatever. Jag vill också tacka min handledare Britta Zetterström Geschwind för all hjälp och alla bra tips du har kommit med längs denna resa! Sen vill jag tacka Björn Magnusson Staaf för att du uppmuntrade mig till att välja detta ämne, samt mina kurskamrater och opponenter för all er entusiasm, stöd och hjälpsamma kritik. Och!! Jag vill tacka familj och vänner som har varit tvungna att stå ut med mig när jag inte har slutat prata om min uppsats och Animal Crossing i typ ett halvår!! Tack, thanks, danke, mulțumesc, takk, 谢谢 + förlåt, sorry, tut mir leid, îmi pare rău, unnskyld, 对不起 och så vidare och så vidare. Slutligen vill jag också tacka Caroline Polachek för att du släppte *Desire, I Want To Turn Into You*, och Elodie för att du släppte *Ok. Respira* – de två bästa albumen för i år som har varit det perfekta soundtracket till skrivandet!

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Inledning .....	1
Bakgrund.....	1
Om museet och konstverken i ACNH .....	4
Syfte & frågeställningar .....	7
Tidigare forskning.....	8
Wasielewski (2022): Virtuella utställningar .....	8
Kaplan (2021): Virtuella guidade visningar .....	9
Anderson (2019): Spelet som ett ”interaktivt museum” .....	9
Politopoulos et al. (2019): <i>Assassin’s Creed</i> som ”virtuellt museum” .....	10
Teoretiskt ramverk.....	12
Hägerstrand (1970): Tid- och rumsgeografi .....	12
Battro (2010): Malrauxs imaginära museum .....	12
Bendix (1997): Att definiera autenticitet .....	13
Benjamin (1936): Reproduktionens påverkan på autenticitet och aura .....	14
Bourdieu (1986 & 1977): Kulturellt kapital & habitus.....	15
Metod .....	16
Kusenbach (2003): Go-alongs .....	16
Urval av informanter.....	17
Etiska hänsynstaganden .....	19
Analys .....	20
ACNH:s konstutställning .....	20
Min vandring genom utställningen .....	22
Informanternas vandringar genom utställningen .....	28
Walk-along med Erik.....	28
Walk-along med Sasha .....	33
Walk-along med Elise.....	36
Walk-along med Mitzi .....	39
Spelets representation av museet .....	42
Det fysiska besöket vs. det virtuella besöket .....	44
Autenticitet i ACNH .....	46
Slutsatser .....	50
Vidare forskning .....	51
Litteraturförteckning.....	53
Bilagor.....	57

Bilaga 1 – Karta över utställningen med stationsmarkeringar.....	57
Bilaga 2 – Karta över utställningen utan stationsmarkeringar.....	58
Bilaga 3 – Numrerad lista över verken i utställningen .....	59
Bilaga 4 – Intervjufrågor.....	67

# Inledning

## Bakgrund

*Animal Crossing: New Horizons* (hädanefter förkortat ACNH) är ett spel för *Nintendo Switch* som släpptes den 20 mars 2020. Spelet, som spelas i verklig tid, hämtar egenskaper ifrån livssimulatorer och sandlådespel<sup>1</sup> och går ut på att spelaren flyttar till en öde ö där den startar och bygger upp en liten by som bebos av antropomorfiska djur. Spelets kamera visar spelarens avatar ur tredje person snarare än ur avatarens egna ögon. Karaktäristiskt för spelet och *Animal Crossing*-serien som helhet är att spelaren är fri att göra vad den vill med endast några få mål som den kan välja om den vill uppnå eller inte. Målen inkluderar bland annat att dekorera ön, sitt eget och öbornas hus, bli vän med djuren, samla material, samt att bygga upp och fylla ett museum. I ett spel som till stor del bygger på hur spelaren väljer att spela, är museet en av de få saker som ser identiska ut för alla spelare och inte går att anpassas eller dekoreras av spelaren. Museets uppbyggnad, utseende och funktion ser likadant ut i alla<sup>2</sup> kopior av spelet.

Med spelets releasedatum och därigenom koppling till covid-19-pandemin blev spelet för många en social plattform som till en viss grad kunde ersätta de fysiska, sociala möten de gick miste om. I slutet av 2021 öppnade National Videogame Museum i Storbritannien den digitala utställningen *Animal Crossing Diaries*, som delar spelares berättelser om hur spelet hjälpte dem genom pandemin och lockdowns, bland annat genom att tillåta dem att upprätthålla rutiner eller, som nämnt, hålla kontakten med vänner och familj under en tid av isolation (National Videogame Museum 2021). Spelets museum blev även under denna tid en möjlighet för spelare att uppleva ett slags museibesök under en tid då museer världen om höll stängt. På *Animal Crossing*-forumet på diskussionshemsidan Reddit tackar en användare spelet för att ha introducerat för hans dotter vad ett museum är (u/capn\_queso 2022). Spelet har ingen starkt definierad målgrupp utan är gjort för att vara lättillgängligt för personer i olika åldrar med olika mängd spelarefarenhet. I en intervju i september 2020, ett halvår efter att spelet släppts, berättade spelets direktörer Nogami Hisashi och Kyōgoku Aya att medelåldern för spelarna av ACNH låg mellan 20–40 (Robinson 2020). Spelet är dessutom det näst mest sålda spelet för

---

<sup>1</sup> Begreppet sandlådespel syftar på spel där spelaren har stor kreativ frihet att göra vad den vill utan att nödvändigtvis behöva följa ett linjärt, förutbestämt narrativ.

<sup>2</sup> Museets utseende går tekniskt sett att anpassas med hjälp av så kallade ”mods,” men dessa kräver att spelaren moddar hela sin Switch-konsol och har kunskap av spelets interna kodning och uppbyggnad. Mods stöds dessutom inte av Nintendo och de har tidigare aktivt motarbetat användandet av mods genom att banna spelare med moddade öar.

Nintendo Switch, med över 42 miljoner kopior sålda enligt statistik från mars 2023 (Nintendo Japan 2023).

Under kulmen av pandemins använde sig även olika verkliga museer – som bland annat Smithsonian National Museum of Natural History i Washington, D.C. i USA – av ACNH:s museum för att utföra guidade visningar (Machemer 2020b; Parkin 2020). Med hjälp av spelets anpassningsbarhet byggde både spelare och verkliga museer upp egna ”utställningar” i spelet (runtom på sina öar snarare än inom museibygnaden som ej är anpassningsbar) med konst som inte finns representerat i spelets befintliga konstutställning. Exempelvis skapade Ayala Museum i Filippinernas huvudstad Manila en utställning med fokus på lokal samtidskonst, och den malaysisk-amerikanska konstnären Shing Yin Khor gjorde återskapningar av bland annat performanceverk som Marina Abramovičs *The Artist Is Present* (Baron 2020; Khor 2020; Wu 2020). The Museum of English Rural Art i den brittiska staden Reading gjorde dessutom en hel ö till ett friluftsmuseum med hjälp av spelare (Carpenter 2020).

Museet som institution är en global symbol för kunskap, information och demokrati. Både historiskt och än idag är museet en plats för tillgängliggörandet av konst, historia och vetenskap. Museets status medför makten att bestämma vad som ska läras ut, legitimeras och kanoniserar genom vad som ställs ut. Det som museet ställer ut uppfattas som ”det sanna.” Enligt International Council of Museums (ICOM) officiella museidefinition ska museet vara en tillgänglig och inkluderande plats (ICOM 2022). Alla ska ha tillgång till och möjlighet att besöka museer och ta del av deras kunskap, menar ICOM. I takt med att teknologin utvecklas, utvecklas även möjligheten för museet att ta sig an nya former för att nå ut till fler personer och grupper digitalt eller virtuellt. Men likaså kan museet vara en exkluderande plats på grund av dess anknytning till finkultur och klass. Museet kan på så vis vara en plats för manifestationen av ens kulturella kapital eller ens habitus, två begrepp som jag återkommer till senare.

Museer och museiupplevelser finns även representerade i populärkulturella medier, som i spel. De kan se ut på olika sätt och ha olika syften, men det huvudsakliga ändamålet är i många fall att samla olika typer av information för spelaren att se och lära sig om i en utställningsmiljö. Museet i spelet *Stardew Valley* (2016) är en plats för spelaren att donera och ställa ut samlarobjekt den har hittat genom spelets gång, medan museet i *The Stanley Parable* (2013) snarare har som syfte att visa spelaren hur spelet utvecklades och skapades genom att bland annat uppvisa olika *outtakes* från utvecklingsprocessen i form av bland annat ljudklipp och

föremål. *Musée Champignon* i *Paper Mario: The Origami King* (2020) är ett annat exempel där spelaren kan se både samlarobjekt den har hittat i spelet samt lyssna på musik från spelet och se konceptritningar från spelets utveckling som låses upp efterhand att spelaren avancerar sig igenom spelets handling.



Figur 1 (vänster): Utställning av konceptritningar i *Musée Champignon* i *Paper Mario: The Origami King*. *Intelligent Systems* (2020); Figur 2 (höger): Utställning av föremål och handling som valts bort ur spelet i museet i *The Stanley Parable. Galactic Cafe* (2013). Samtliga skärmdumpar i uppsatsen är mina.

Museet i ACNH skiljer sig från dessa exempel då den inte direkt rör vid spelets handling eller utveckling. Snarare fungerar ACNH:s museum som en plats för spelaren att lära sig verkliga fakta om verkliga ting från vår verkliga värld. I spelets museum finns fyra utställningar: en för insekter, en för havsdjur, en för fossiler, och en för konst. I samtliga utställningar finns trogna återskapningar och reproduceringar av riktiga djur och föremål. Samtliga föremål är gjorda för att se verklighetstrogna ut (inom ramen för konsolens grafiska begränsningar) snarare än för att smälta in i spelets mer stiliserade, ”gulliga” designstil. Även miljön och rummen i museet är verklighetstrogna och realistiska. Vid release fick spelet stort beröm av museipersonal för hur det återskapar museimiljön genom mer uppenbara aspekter som arkitekturen och uppbyggnaden av rummen, men även genom små detaljer som eluttag, skyltar och ventilationshål (Han 2020).

I denna studie utgör museet och konstutställningen i ACNH ett case för att undersöka hur museet som samhällsfenomen skildras i populärkultur och hur idéer och antaganden om vad ett museum är och ska vara reproduceras. Som nämnt blev museet för många spelare en ersättning av verkliga museibesök under covid-19-pandemin och därmed är det intressant att undersöka hur denna upplevelse ter sig gentemot verkliga museibesök. Virtuella museer som fenomen är under konstant utveckling och ACNH:s museum är ett exempel på hur en virtuell museilösning kan ta sig form. ACNH-museet är dessutom intressant eftersom det inte har en fysisk motsvarighet i verkligheten, till skillnad från många andra virtuella museer som fungerar som en förlängning av faktiska, fysiska museer. Det begränsas på så sätt inte av en verklig institutions förbehåll utan kan ta sig friheten att ta vilken form som helst. Därmed är det även



intressant att undersöka till vilken grad spelet tar vara på (eller inte) den friheten. En virtuell miljö skulle kunna förmodas ha potential att sänka den tröskel som finns för de som inte har ”tillräckligt högt” kulturellt kapital för att besöka ett museum, men om verkliga, traditionella ideal och förutsättningar reproduceras, reproduceras likväl tröskeln.

Jag har valt att studera ACNH:s museum eftersom jag är intresserad av att se hur ett museum kan se ut i en virtuell värld och hur definitioner och ramverk från den verkliga världen ter sig till en virtuell värld. Jag har vidare valt att avgränsa mig till museets konstutställning, då aspekter av klass och kulturellt kapital är mer synligt i relation till konst än, exempelvis, insekter. Genom att se på konst kan jag även undersöka hur autenticiteten i värdeladdade och statusrika objekt som tavlor och statyer påverkas av att reproduceras i en virtuell miljö.



Figur 3: ACNH:s museums fasad. *Nintendo EDP* (2020).

## Om museet och konstverken i ACNH

Museet byggs på varje spelares ö i ACNH och ser identiskt ut i alla kopior av spelet. Varje objekt som spelaren donerar till museet placeras alltid på samma plats, i samma rum, med samma information, oavsett vem som donerar det eller när. För att ”läsa upp” museet krävs att spelaren fullgör tre större steg. Först måste spelaren ta sig förbi ett obligatoriskt ”tutorial”-stadium av spelet, vars syfte är att göra spelaren bekant med spelets kontroller, bakhistoria, *lore*<sup>3</sup>, och så vidare, för att överhuvudtaget kunna avancera i spelet. Nästa steg kräver att spelaren donerar ett visst antal föremål till museirepresentanten Blathers, en ugglan, när han besöker ön

---

<sup>3</sup> I spelsammanhang syftar begreppet ”lore” på information om spelets värld i form av, exempelvis, bakhistoria, som används för världsuppbyggnad. Jämför med t.ex. folklöre.

för första gången. Efter att spelaren har gjort detta byggs museet på ön. När museet först byggs innehåller den dock endast utställningar för insekter, fossiler och havsdjur, och det sista steget för att låsa upp konstupställningen kräver att spelaren donerar sammanlagt 60 föremål till museet (Lee 2020). Efter detta kan spelaren köpa konstverk av spelets konsthandlare Redd från "Jolly Redd's Treasure Trawler," en gammal fiskarbåt som dyker upp på en hemlig strand på baksidan av spelarens ö upp till en gång i veckan. På båten säljs fyra konstverk åt gången, slumpmässigt utvalda av de 43 som finns i spelet, varav vissa av dem kan vara förfalskningar. Spelaren kan urskilja förfalskningar genom att titta på särskilda detaljer. Exempelvis är hermeline i Leonardo da Vincis *Kvinnan med hermeline* grå istället för vit, och mannen i bakgrunden av Diego Velázquez *Las Meninas* ger ett peacetecken i de förfalskade versionerna. Museet tar endast in de "äkta" tavlorna – alltså de som är identiska de verkliga verken. Om spelaren försöker donera ett förfalskat verk utbrister Blathers förskräckt:

"HOO-WHAT?! Upon closer examination, I have grave news to share with you! This work of art...is a FAKE! I cannot accept forgeries, you see, so I must give it back. Hoo, sad but true!"



Figur 4: Museirepresentanten Blathers reaktion när jag försöker donera ett förfalskat konstverk. *Nintendo EDP* (2020).

Inom spelet har de förfalskade verken dessutom inget värde: spelaren kan inte sälja dem till den lokala butiken, om den försöker ge dem som presenter till andra bybor försämras spelarens relation med dem, och om den placerar dem på sin ö betraktas ön som "fulare" av spelet.

Innan konstverken doneras till museet har de särskilda, simplifierade ”in-game”-titlar snarare än deras verkliga titlar, som inte blir känt för spelaren förrän de har donerats. Titlarna består av ett adjektiv som på något sätt beskriver verkets motiv eller bakgrund. Exempelvis kallas Vincent van Goghs *Stjärnenatt* för ”Twinkling Painting” (förmodligen syftande på stjärnorna), Katsushika Hokusais *Under vågen utanför Kanagawa* för ”Dynamic Painting” (förmodligen syftande på rörelsen av vågen) och statyn *Venus från Milo* för ”Beautiful Statue” (förmodligen syftande på Venus som personifieringen av bland annat skönhet inom romersk mytologi). Theresa Machemer (2020a) skriver för *Smithsonian Magazine* att de inofficiella namnen i spelet kan vara ett sätt för spelet att göra det svårare för spelaren att söka upp de riktiga verk de inte känner igen för att verifiera hur de ska se ut. Därmed utmanas spelaren att testa och utveckla sin konstkunskap och lära sig om nya konstverk genom ”trial and error” (Machemer 2020a).



Figur 5–8: Min spelavatar läser verksbeskrivningen för Houmuwukärllet, eller ”Tremendous Statue” som den även kallas i spelet. *Nintendo EDP* (2020).

När spelaren har köpt konstverken från Redd kan den donera dem till museidirektören Blathers precis som med havsdjur, fossiler och insekter. Efter att ha donerats ställs de ut i utställningssalen på förutbestämda platser med tillhörande, färdigskrivna utställningstexter med ”in-game”-titel, datum för donering, verklig titel, konstnär, datering, material, och en kort beskrivning av verket.

ACNH som spel har en avslappnad struktur och har inga särskilda krav på att spelaren måste göra särskilda saker eller uppfylla särskilda mål om den inte vill det. Likaså är museet i spelet

inte något som är obligatoriskt för spelaren att färdigställa, eller ens bygga överhuvudtaget. Syftet med museet i spelet är alltså egentligen bara att sysselsätta spelaren.

Spelet äger som nämnt rum i realtid, och en spelare kan bara utföra ett av stegen om dagen (alltså "tutorial"-stadiet, bygget av museet, och donationen av 60 föremål), och vissa av stegen kräver flera dagar, vilket innebär att spelaren som tidigast kan nå konstutställningen efter att ha spelat spelet i 8 dagar. Och detta är under förutsättningarna att spelaren donerar 60 föremål på en dag.<sup>4</sup> Med andra ord kommer en spelare aldrig kunna gå rakt in i konstutställningen utan någon kunskap om hur spelet fungerar och vilka funktioner samt begränsningar det har. Museet är bara en av många delar av spelet som spelaren kan utforska, och det är uppenbart att det inte är avsikten att spelaren ska gå in utan någon som helst erfarenhet av spelet, hur det fungerar och vilka funktioner det har. Om spelet hade varit en idel museisimulator hade det funnits anledning för detta att se annorlunda ut. Det är ett spel som genomgående är gjort för att vara lättillgängligt för många olika typer av personer med olika nivåer av spelarefarenhet. Det är ett spel som gärna håller spelaren i handen och vägleder den om den behöver eller vill det.

## Syfte & frågeställningar

Syftet med denna studie är att undersöka hur bilden av museet som fenomen representeras i ACNH och hur konstverken påverkas av att ställas ut i en virtuell miljö. Genom intervjuer och så kallade *walk-alongs* utgår jag ifrån både autoetnografiska perspektiv samt "besökarens" perspektiv för att få en insikt i hur en virtuell museiupplevelse ställer sig mot en fysisk. För att undersöka detta syfte utgår jag ifrån och ämnar besvara följande forskningsfrågor:

- Vilka föreställningar om museet som fenomen reproduceras i ACNH?
- Vilka teman, normer, och värderingar speglas i utställningen?
- Hur påverkas konstverkens autenticitet av att ställas ut i en virtuell miljö?
- Hur påverkas besökarens upplevelse av att se konstverken i en virtuell miljö?

---

<sup>4</sup> Tekniskt sett är det möjligt att göra detta under färre dagar. Om spelaren ändrar datumet på systemet på konsolen den spelar på kan den "lura" spelet till att tro att en dag har passerat. På så vis kan spelaren teoretiskt sett låsa upp konstutställningen samma dag som den börjar spela. Däremot tror jag det är väldigt osannolikt att den genomsnittliga spelaren utan tidigare kunskap eller erfarenhet av spelet vet om detta eller skulle få för sig att göra det.

## Tidigare forskning

Virtuella museer och utställningar är ett relativt outforskat forskningsfält då de som fenomen fortfarande är relativt nya och under ständig utveckling. Mycket forskning gällande detta undersöker tekniska aspekter om hur en virtuell utställning kan byggas upp på bästa sätt. Men i samband med covid-19-pandemin och dess medföljande restriktioner som tvingade museer världen runt att stänga ner tillfälligt, har även mycket forskning bedrivits om hur detta påverkar museer och dess besökare. Mycket av denna forskning undersöker hur förmedlingen av konst och besökarnas upplevelser påverkas av att ”besöka” ett museum via digitala och virtuella plattformar, vilket speglar syftet med min studie.

### Wasielewski (2022): Virtuella utställningar

En aspekt jag undersöker i min studie är skillnaden mellan att se ett konstverk i en virtuell miljö mot att se det i en fysisk miljö, vilket även Amanda Wasielewski (2022), konsthistoriedocent och professor inom digital humaniora, gör i artikeln ”The Museum in Quarantine: Architecture, Experience and the Virtual Museum”. Wasielewski utför i artikeln autoetnografiska undersökningar av tre virtuella museiutställningar tillgängliga via Google Arts & Culture ur ett kritiskt perspektiv. Hon argumenterar att dessa typer av virtuella utställningar egentligen bara är en form av bilddatabas, men att även om de inte kan ta hänsyn till materialiteten i konstverken och arkitekturen kan de trots allt skapa en museiupplevelse där besökaren kan navigera sig (eller gå vilse) i ett rum för att upptäcka och kontempera (Wasielewski 2022, s. 6). Däremot menar hon att utställningen som bilddatabas innebär att det som finns utanför bilderna är ”off-limits” (vilket innebär att besökaren inte kan se det) och att museet därmed bestämmer vilken del av rummet besökaren får och inte får se (ibid. s. 12). I och för sig går det att argumentera att museet har samma makt över besökaren även i fysiska rum, men i det virtuella utrymmet har museet en större makt. I verkligheten kan inte museet bestämma hur mycket vi kan vända våra kroppar eller vart våra blickar går, vilket de har kontroll över i den virtuella miljön.

En tydlig skillnad som Wasielewski observerar mellan att besöka museerna virtuellt mellan att besöka dem fysiskt är bristen på andra besökare. Likaså är inte alla konstverken tillgängliga att se virtuellt, då de har censurerats på grund av brist på rättigheter (ibid. ss. 14). Hon finner likaså att virtuella utställningar skiljer sig genom hur den begränsar besökarens rörelser. Sammanfattningsvis menar Wasielewski att de virtuella utställningarna stjälps av att de är

representationer av fysiska, tredimensionella utrymmen i ett platt, tvådimensionellt format de inte är gjorda eller anpassade för (ibid. ss. 21–20). Hon ifrågasätter vad besökare faktiskt kan få ut av dessa utställningar och argumenterar att de egentligen inte är mer än bildsamlingar.

### Kaplan (2021): Virtuella guidade visningar

En liknande studie återfinns i konserveringsforskaren Deborah Kaplans (2021) artikel ”“What Does it Matter Where My Body Happens To Be?” A Personal View of Online Art Museum Tours.” Skillnaden är dock att Kaplan tittar på guidade utställningsvisningar genom digitala videokommunikationsprogram som Zoom och Google Meet snarare än besökares egna, individuella besök som Wasielewski ser på, och undersöker ur besökares perspektiv snarare än autoetnografiskt. Kaplan upptäckte under pandemin vikten av kroppslighet och besökarens fysiska närvaro som en dimension inom våra upplevelser av konst (Kaplan 2021, s. 531). Även om dagens teknologi gör det enklare att sprida högupplösta bilder av konstverk menar Kaplan att det är svårt, om inte omöjligt, att fånga detaljer som texturen av färger och penseldrag, och förvrängningar av färger är oundvikliga, till stor del på grund av inkonsekvensen mellan olika skärmar och medier. Att se ett verk i en virtuell utställning eller i en virtuell visning är för Kaplan på många sätt jämförbart med att se dem i en PowerPoint (ibid. s. 532).

Som slutsats menar Kaplan att det helt enkelt inte går att förmedla den ”sensuella upplevelsen” av att vara i samma rum som ett fysiskt konstföremål genom en virtuell visning. Besökaren måste befinna sig på plats på museet för att uppleva detta. Likaså är själva resan igenom museibygnaden, dess hallar, salar och rum, och både den spontanitet och bestämdhet som finns i besökarens rörelser en väsentlig del av musei- och konstupplevelsen (ibid. s. 544). Kaplan argumenterar att konstverken talar till besökaren när den kan använda sin kropp för att se den, och att detta (ännu) inte går att replieras i virtuella miljöer.

### Anderson (2019): Spelet som ett ”interaktivt museum”

Eftersom min studie inte berör ett verkligt museum, utan en representation av ett museum i ett spel, är det även nödvändigt för mig att se på forskning om spel och förmedling i spel. Spelutvecklaren och professorn inom digitala medier Sky LaRell Anderson (2019) undersöker i artikeln ”The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design” hur underhållningsspel kan användas som pedagogiska verktyg. Anderson skiljer mellan så kallade ”seriösa spel” och ”underhållningsspel,” där seriösa spel främst har ett syfte att utbilda, men att de ofta säljer färre kopior än mer traditionella underhållningsspel eftersom de seriösa spelen inte engagerar spelaren på samma sätt (Anderson 2019, s. 178). Däremot

anser jag att de två kategorierna inte bör hårdras då det finns spel som både underhåller och utbildar. ACNH skulle kunna ses som ett sådant spel, eftersom det både engagerar och sysselsätter spelaren samtidigt som det utbildar den genom just museet, exempelvis. I artikeln använder sig Anderson även av begreppet ”interaktivt museum” för att beskriva hur spel kan förmedla fakta på samma sätt som minnesinstitutioner med hjälp av föremål, samlarobjekt och tillhörande föremålsbeskrivningar, som han ser som parallella till utställningstexter (s. 182).

Anderson utgår i artikeln från spelet *Valiant Hearts: The Great War* som utspelar sig under första världskriget, och han fokuserar främst på de samlingsobjekt spelaren kan hitta med dess tillhörande föremålsbeskrivningar för att undersöka hur historiska fakta förmedlas i spelet. Dessa föremål är dock inte obligatoriska för att avancera spelets berättelse (ibid. s 184). Stilistiskt sett är miljöerna och föremålen i spelet illustrerade, men det finns även verkliga fotografier vilket Anderson menar knyter samman spelupplevelsen med verkliga, levda berättelser och historiska händelser. I sin tur menar han att den aspekten av realism tvingar spelaren att konfronteras med de icke-fiktiva personer, platser och föremål som är en del av den historia spelet berättar (ibid. s. 187). Därmed menar forskaren att det är ett exempel på affektiv design, eftersom det kan påverka spelarens känslor. Ett annat exempel menar han är spelets ljuddesign, då det använder sig av röstskådespelare för att förmedla karaktärernas känslor, samt olika slags musik för att påverka hur spelaren uppfattar olika miljöer och situationers – exempelvis genom lugn pianomusik eller upptempo orkesterstycken (ibid. ss. 189–190).

Anderson finner genom sin analys att lore, särskilt genom föremålsbeskrivningar, är ett sätt att uppmuntra till lärande hos spelaren. Likaså menar han att lore är en väsentlig del av världsuppbyggnad inom spel och att detaljerade beskrivningar av samlingsobjekt, mål och platser krävs för att få den programmerade, digitala världen att kännas levande och historisk. Slutligen poängterar Anderson att lore inte behövs förenklas eller förbarnsligas, utan snarare behöver bygga på spelets kontext för att skapa en emotionell reaktion hos spelaren (ibid. ss. 192–193).

Politopoulos et al. (2019): *Assassin's Creed* som ”virtuellt museum”

Museologerna och arkeologerna Aris Politopoulos, Angus A. A. Mol, Krijn H. J. Boom, & Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke (2019) diskuterar autenticitet i en representation av antika stadsmiljöer i spelet *Assassin's Creed: Odyssey* från 2019, i artikeln ”History is Our Playground”: Action and Authenticity in *Assassin's Creed: Odyssey*.” Spelet äger rum i mer

eller mindre verklighetstroga digitala reproduktioner av olika större grekiska städer under den hellenistiska perioden (Politopoulos et al. 2019, s. 319). I efterhand har det även släppts en annan version av spelet kallat *Discovery Tour* som spelutvecklarna Ubisoft benämner som ett ”virtuellt museum” där spelaren får möjlighet att utforska de antika stadsmiljöerna på fri fot, separerad från spelets handling (ibid.). Författarna menar att spelet ger en autentisk representation av betydande platser som Akropolis och Agora i Aten, men att dessa detaljerade miljöer står i stark kontrast till de områden som inte är lika troget återskapade. De mindre detaljerade områden känns tomma och repetitiva i jämförelse, menar de (ibid. s. 321). I sin tur innebär det att dessa platser upplevs som mindre autentiska.

Trots att de rekonstruerade, historiska platserna kan skapa en ny förståelse och uppskattning för det förflutna, anser författarna ur ett museologiskt perspektiv att spelet som virtuellt museum är bristande. Framst eftersom spelaren inte kan interagera med sin omgivning eller de virtuella invånarna i städerna, utöver handlingen (som för övrigt grundar sig i våld och mord, som spelets namn antyder) (ibid. s. 322). Detta resonemang upplever jag speglar ACNH till en viss grad, där utställningen består av verklighetstroga reproduktioner av verken och utställningsmiljön som kan förstås som autentiska. Men samtidigt stjälps autenticiteten av begränsningar inom spelet, som kameravinkeln och svårigheten att komma nära verken.



# Teoretiskt ramverk

## Hägerstrand (1970): Tid- och rumsgeografi

För att kunna beskriva och analysera utställningen på ett rumsligt, spatialt plan kommer jag utgå ifrån de två begreppen *domän* och *station* från den svenska geografen Torsten Hägerstrands (1970) modell och teori om tid- och rumsgeografi. De ovannämnda begreppen introduceras i bilagan ”Tidsanvändning och omgivningsstruktur” i Inrikesdepartementets rapport *Urbaniseringen i Sverige: en geografisk samhällsanalys*. Den svenska arkeologen och museologen Björn Magnusson Staaf (2000) sammanfattar Hägerstrands teori i ”Hannah Arendt and Torsten Hägerstrand. Converging tendencies in contemporary archaeological theory?” där han menar att tid- och rumsgeografi kan ses som en modell snarare än teori. Magnusson Staaf skriver att skillnaden är att en modell används för att demonstrera ett fenomen medan en teori förklarar ett fenomen (Magnusson Staaf 2000, s. 141).

Jag använder Hägerstrands modell för att definiera olika avdelningar inom ACNH:s konstupställning, samt för att identifiera hur spelet begränsar spelaren inom museibygnaden. Som nämnt använder jag mig av två begrepp från modellen: *domäner* och *stationer* (ibid. s. 142). *Domäner* menar Hägerstrand kan ses som den största rumsliga enheten, då den beskriver en större plats. Domäner karakteriseras av att det finns särskilda regler kring hur människor ska bete sig. Dessa regler kan ofta vara oskrivna och reglerade av individen själv snarare än någon form av maktavande eller auktoritär figur. Likaså skriver Hägerstrand att domäner inte har fritt tillträde för vem som helst, och att det kan krävas en inbjudan eller en betalning för att få besöka den (Hägerstrand 1970, ss. 4:25–26). *Stationer* syftar på mindre platser, områden eller avdelningar som ryms inom en domän. Begreppet är väldigt flexibelt vad gäller skala (ibid. s. 4:16), och inom min analys sträcker sig mitt användande av begreppet från hela rum till individuella piedestaler.

## Battro (2010): Malrauxs imaginära museum

För att diskutera hur konstverken påverkas av att placeras i en virtuell miljö utgår jag ifrån den franska konstteoretikern André Malrauxs teori om *le musée imaginaire*, eller *det imaginära museet*, ursprungligen från 1947. Malraux grundar sin teori och sitt begrepp i hur synen på vad som är konst breddades på 1900-talet till att även inkludera verk från tidigare än europeisk renässans samt från utomeuropeiska kulturer (Malraux 1954, ss. 15–16). Den stora mängd

föremål som nu betraktas som konst kan omöjligt rymmas inom ett och samma fysiska utrymme, menar Malraux. Istället krävs det imaginära museet, där reproduktioner av verken i form av exempelvis fotografier eller ritningar kan användas som ett instrument för att förmedla verken utan det fysiska utrymmet (Allan 2010).

Den argentinske psykologen Antonio M. Battro (2010) bygger på Malrauxs begrepp i "From Malraux's Imaginary Museum to the Virtual Museum" där han teoretiserar kring hur begreppet och Malrauxs idéer kan appliceras på och efterlikna samtida virtuella museer. Battro menar att Malrauxs grundidé är att museet som institution har lett till en förändring kring hur vi som besökare ser på och förstår konst (Battro 2010, s. 137). Malraux diskuterar det imaginära museet, vilket Battro menar består av på reproduceringar av konstverk i olika former, vars funktion är att tillgängliggöra museers utställningar och betinga besökarnas minnen. Malraux menar däremot att reproduceringar medför förluster av aspekter som färg, material, volym och dimensioner, och att en reproduktion utan dessa aspekter inte kan vara som originalet. Reproduktionerna är därmed separata verk från de originella konstverken (ibid. s. 141). Likaså förändras verken av hur de placeras i relation till varandra, särskilt storleksmässigt. Om representationer av två verk som i verkligheten är av helt olika storlekar placeras bredvid varandra i liknande storlek påverkas vår uppfattning av dem (ibid. s. 142).

### **Bendix (1997): Att definiera autenticitet**

En aspekt som påverkas genom att konstverken placeras i vad som skulle kunna ses som ACNH:s imaginära museum är verkens autenticitet. För att kunna diskutera verkens autenticitet utgår jag ifrån den schweiziska kulturanthropologen Regina Bendix (1997) förslag på vad autenticitet är och vad som gör något autentiskt, som hon skriver i boken *In Search of Authenticity: The Formation of Folklore Studies*. Hon argumenterar att autenticitet medför auktoritet och legitimitet (Bendix 1997, s. 7). Samtidigt menar hon att om något kan vara autentiskt, innebär det att det också kan vara det motsatta, alltså falskt, och att det är denna dikotomi som gör konceptet autenticitet problematiskt och svårförstått (ibid. s. 8). Etymologiskt sett härstammar ordet "autenticitet" från det antika grekiska ἀυθεντης *authéntēs*, som bland annat kan betyda både ungefär "en som agerar med auktoritet" och "handgjort."

Idag, menar Bendix, syftar autenticitet framförallt på att något är originellt, genuint, eller oförändrat. Om något är autentiskt ses det som pålitligt och representativt för en form av sanning. Inom ramen för konst och antikviteter syftar autenticitet dessutom på att ett verks

konstnärskap är identifierbart, samt att dess unikheter och äkthet är verifierbart, vilket Bendix menar bygger på den ursprungliga etymologin ”handgjort” (ibid. ss. 14–15). Däremot menar hon att autenticitet inte måste vara ett kriterium för att besökaren ska kunna uppskatta eller ta åt sig kultur (ibid. s. 14). Bendix menar slutligen att begreppet autenticitet är svårdefinierat eftersom det har medfört olika konnotationer och innebörder genom historien. Att förstå autenticitet som begrepp kräver en förståelse av språkets flykthet och föränderlighet (ibid. s. 15).

### **Benjamin (1936): Reproduktionens påverkan på autenticitet och aura**

Med Bendix definition av autenticitet som underlag, använder jag mig av den tyske filosofen och kulturkritikern Walter Benjamins (1936) argument för hur konstföremåls autenticitet påverkas av vad han kallar för ”mekaniska reproduceringar,” i form av fotografier, som han skriver om i kapitlet *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, i Hannah Arendts antologi. Benjamin menar att alla reproduceringar av konstverk, oavsett hur snarlika de är, fattas originalverkets fysiska historia i form av skick över åren och förändring i ägarskap (Benjamin 1936, s. 220). Utifrån Bendix definition är detta aspekter som kan kopplas till ett verks autenticitet. Benjamin påstår dessutom att förekomsten av ett original är en förutsättning för autenticitet (ibid.). Autenticitet, menar han, går inte att reproducera, vilket gör att när ett verk reproduceras (särskilt i form av förfalskningar), förstärks originalverkets auktoritet.

Autenticitet innefattar enligt Benjamin även ett föremåls aura, vilket han argumenterar är det element som förtvinas mest av teknologiska reproduceringar. Konceptet av aura använder Benjamin för att sätta fingret på skillnaden mellan att se någonting i verkligheten mot att se det på, exempelvis, ett fotografi. Han menar att om vi till exempel ser en bergskedja på horisonten, eller trädkvist som faller en skugga över oss, upplever vi *auran* av bergskedjan eller kvisten. Auran av ett föremål, dess essens, går inte överföra i en reproduktion. Därmed kan vi inte få samma känsla för bergskedjan eller trädkvisten när vi ser dem på bild (ibid. ss. 222–223). Även om ”aura” som begrepp kan framstå som flummigt och svårgripbart anser jag trots det att Benjamins användning av begreppet hjälper till att sätta fingret på varför det skiljer sig att se ett föremål i verkligheten mot att se det på bild eller i ACNH:s virtuella miljö.

## Bourdieu (1986 & 1977): Kulturellt kapital & habitus

Slutligen använder jag mig av den franska sociologen Pierre Bourdieus begrepp ”kulturellt kapital” för att närma mig mina informanternas individuella skillnader och hur deras bakgrunder och kunskap kring museer och konst påverkar deras förståelse av utställningen. Jag har valt att använda mig av begreppet kulturellt kapital i min analys eftersom min studie utgår ifrån ett litet antal informanternas åsikter och erfarenheter. Eftersom jag inte kan dra större, generella slutsatser utifrån fyra personers tankar, väljer jag att se på hur deras kulturella kapital påverkar deras sätt att se på och tolka utställningen och hur det skiljer sig från informant till informant.

I ”The Forms of Capital” definierar Bourdieu (1986) kapital som en ackumulation av tillgångar, i form av både materiella ting och kunskap, som vi kan använda oss av för att stärka vår sociala position (Bourdieu 1986, s. 241). I förlängningen syftar därmed kulturellt kapital på våra materiella och icke-materiella tillgångar i form av kultur – huvudsakligen det som skulle betraktas som finkultur, som traditionellt anknytits till de borgerliga samhällsskikten. Att äga ett äkta konstverk styrker det egna kulturella kapitalet, men det gör även besittningen av kunskap om konstverket i sig och konstnären. Att vara bildad inom konst eller kultur, att kunna skilja olika stilar och konstnärer åt är en form av kulturellt kapital som Bourdieu kallar för den förkroppsligade formen (ibid. s. 244). Inom min studie väljer jag likaså att se på kunskap om museer och museibesök som ett sätt att stärka sitt kulturella kapital, vilket Bourdieu även nämner i ”Cultural Reproduction and Social Reproduction” där han först nämner begreppet (Bourdieu 1973, s. 72).

Jag kommer även använda mig av Bourdieus (1977) begrepp *habitus* som han definierar i *Outline of a Theory of Practice*. Bourdieu definierar habitus som subjektiva, kollektiva scheman för uppfattningar, förståelser och handlingar inom olika grupper eller klasser (Bourdieu 1977, s. 86). Habitus kan ses som en slags omedveten kroppslig manifestation av vårt kulturella kapital genom hur vi beter oss och för oss i särskilda rum. I en museikontext kan det röra sig om hur en besökare rör sig i rummet, vad de stannar och läser och hur de behandlar de föremål som ställts ut. I min analys använder jag mig av konceptet habitus för att se till vilken grad dessa scheman överförs till en virtuell museimiljö.

# Metod

## Kusenbach (2003): Go-alongs

För att undersöka ACNH ur ett etnografiskt perspektiv utgår jag ifrån Margarethe Kusenbachs (2003) etnografiska go-along-metod som hon beskriver i artikeln ”Street Phenomenology”. Metoden är användbar för mig att närma mig besökarnas beteende i utställningen. Dels använder jag den för att se deras rörelser rumsligt sett, dels för att få dem att artikulera deras tankar och åsikter kring utställningen och vad som ställts ut. Kusenbach menar att go-along-metoden sticker ut från andra, mer traditionella etnografiska metoder i att den tillåter forskaren att komma åt reflexiva aspekter av levda erfarenheter på plats (”in situ”) (s. 455). Metoden går ut på att forskaren följer med informanterna på olika former av ”vardagliga” utfärder för att observera saker som hur informanter rör sig, hur den betar sig, vad den reagerar på och vad som sticker ut för den (s. 463). Det kan röra sig om att gå med informanten (”walk-along”), åka med informanten (”ride-along”), och liknande (s. 464). Eftersom jag i min studie går med informanterna i en virtuell miljö hänvisar jag till materialinsamlingstillfällena som *walk-alongs*. Kusenbach menar att walk-alongs fungerar bäst i situationer och sammanhang som är bekanta för informanten. Experimentella walk-alongs, som hon kallar dem, där forskare tar med informanter till främmande platser eller engagerar dem i aktiviteter som är utanför deras rutiner, kan producera intressant data, kommer den inte på samma sätt åt informanternas genuina, autentiska tolkningar (ss. 463–464).

I samband med mina walk-alongs intervjuade jag informanterna om deras relation till museer, om deras åsikter, tankar och känslor kring ACNH-museet och deras upplevelse som besökare i den virtuella utställningen. Intervjuerna ägde rum innan respektive besök på museet. Först frågade jag informanterna om deras senaste museibesök, hur ofta de går på museum, vilken typ av museum de helst besöker, samt om de har tidigare erfarenheter av virtuella utställningar. Syftet med att ställa dessa typer av frågor var att få en bild av informanternas relation till museer och deras kulturella kapital i relation till musei- och konstkunskap.

Under besöken diskuterade vi sådant som informanterna lade märke till eller tänkte på medan de gick runt i utställningen, till exempel vad gäller särskilda konstverk, texter eller miljön. Dessutom observerade jag informanternas rörelser: vart de gick, vad de stannade för att titta på, vad de gick förbi, och så vidare. Avslutningsvis, efter att informanterna avslutar sina besök, intervjuade jag dem om deras besöksupplevelse genom att fråga om hur utställningen fick dem

att känna, vad de hade ändrat i utställningen, hur det skiljer sig att se ett verk i verkligheten mot att se det i det virtuella utrymmet, och mer. Syftet med dessa frågor var att få informanterna att reflektera kring utställningen i sig, och vad de anser vara positivt och negativt med den. Med mina frågor försökte jag ta reda på vad informanterna tyckte utställningen har gjort bättre och vad den har gjort sämre. Samtliga intervjufrågor finns bifogade på engelska i bilaga 4.

Informanternas åsikter och erfarenheter diskuterar jag i min analys tillsammans med mina egna observationer från min egen vandring genom utställningen.

För att applicera Kusenbachs metod på en virtuell miljö har jag använt mig av spelets multiplayer-funktion via internet. Jag bjöd in de två informanter som själva äger spelet och konsolen att besöka min ö, och de fick då gå runt i museet med sina egna spelavatarer, medan jag gick efter dem med min egen spelavatar. Spelet har en chattfunktion, men meddelandena är begränsade till ett litet antal karaktärer och att skriva i spelet tar dessutom lång tid. Därmed kommunicerade vi med varandra under tiden utanför spelet via Instagram eller Skype. De två informanter som inte har spelet fick ”låna” min spelavatar för att gå runt i museet medan vi fysiskt befann oss bredvid varandra i samma rum.

Som informanter har jag valt ut fyra personer med tidigare kunskap om och erfarenheter av museer och konst. Eftersom en huvudsaklig aspekt av Kusenbachs metod är att forska i situationer och sammanhang som är familjära och bekanta för informanterna har jag dessutom även valt informanter som jag känner sedan tidigare. Situationen som jag undersöker, att besöka museet i ACNH, är olika bekant för informanterna – som nämnt ovan har två av dem spelat spelet tidigare och besökt museet, medan två av dem aldrig hade hört talas om det tidigare. I samma spår har jag valt att utföra mina walk-alongs och intervjuer i samma kontexter som jag brukar träffa och kommunicera med mina informanter, vilket skiljer sig från informant till informant. På så vis gör jag att situationen och sammanhanget i sig blir mindre ”experimentellt” och ändå kan ses som en del av deras rutin, åtminstone till en viss grad.

## Urval av informanter

Som informanter har jag valt ut fyra personer. Samtliga informanter är bildade personer med medelklassbakgrund som besitter ett högt kulturellt kapital. Jag har medvetet valt ut personer med en förståelse för museer eftersom jag i min analys jämför verkliga museer med det

virtuella museet. En informant som inte har förförståelse för museer skulle inte kunna bidra till en jämförelse på samma sätt. Genom mina walk-alongs framgick det att informanterna däremot har olika *mängd* erfarenheter av museer, med olika preferenser vad gäller typ av museum. Detta skriver jag om i kapitlet ”Informanternas vandringar genom utställningen.”

”Erik” är en person i 20-årsåldern som bor i Berlin i Tyskland. Hen studerar genusvetenskap och har tidigare läst engelsk litteratur. Hen spelade ACNH under en kortare period efter att det släpptes men har inte rört det sedan 2020. Jag har valt ut Erik som informant då jag vet att hen besöker museer regelbundet och har ett stort intresse för både samtida och historisk konst och populärkultur. Dessutom känner vi varandra väl vilket bidrog till ett avspänt samtalsklimat. Vi kommunicerar huvudsakligen via röst- och videosamtal på Instagram och därmed utfördes intervjun där.

”Sasha” är en person i 20-årsåldern bosatt i Florida i USA. Hen jobbar med grafisk design och intresserar sig för foto- och videoredigering, främst inom virtuella ramar, som inom spelet The Sims. Hen har spelat ACNH relativt regelbundet sedan det släpptes 2020 och har strävat efter att fullfärdiga sitt museum i spelet. Jag har valt ut Sasha som informant eftersom jag vet att hen gillar att gå på museum, samt på grund av hens bekantskap med ACNH och dess museum. Likaså vet jag att Sasha ofta har ett kritiskt perspektiv vilket jag tror jag gynna min analys. Vi kommunicerar huvudsakligen via Skypes chattfunktion och därmed ägde intervjun rum i detta forum.

”Elise” är en person i 40-årsåldern bosatt i Köpenhamn i Danmark som jobbar som museichef på ett kommunalt konstmuseum i Skåne. Hen har ingen tidigare erfarenhet av ACNH eller Nintendo Switch-spel överlag. Intervjun ägde rum fysiskt på museet där hen jobbar. Jag valde ut Elise som informant eftersom hen, genom sin roll som museichef, har en annan relation till och syn på vad ett museum bör vara än Erik och Sasha. Likaså förväntar jag mig att hens roll som museichef kan bidra med andra perspektiv och en annan blick som Erik och Sasha inte har som enbart museibesökare.

”Mitzi” är en person i 30-årsåldern som bor i Malmö och jobbar som konstpedagog på ett kommunalt konstmuseum i Skåne. Hen har ingen tidigare erfarenhet av ACNH men har spelat vissa Nintendo Switch-spel tidigare. Intervjun ägde rum fysiskt på museet där hen jobbar. Jag valde denna person som informant för att balansera ut fördelningen av museianställda och icke-museianställda bland mina informanter, samt eftersom hens roll som konstpedagog och intresse för konst och förmedling av konst har möjlighet att medföra ett annat perspektiv än mina andra

informanter har. Hen har en annan medvetenhet av hur ett museum går till väga för att förmedla konstverk till sina besökare, samt hur besökare tar åt sig konst, vilket är en aspekt jag intresserar mig för i studien.

### Etiska hänsynstaganden

Samtliga informanter informerades vid början av varje intervjutillfälle om syftet med intervjuerna och studien samt hur deras svar skulle lagras och användas. Samtliga informanter gav samtycke till användning av deras svar och jag informerade dem likaså att de kan dra tillbaka sina samtycken om de av någon anledning skulle vilja eller ha behov att göra det. Jag har valt att anonymisera mina informanter genom att använda oködade pronomen och ge dem påhittade namn, tagna från ACNH-universumet men motsvarande deras riktiga vad gäller kodningar i form av genus, etnicitet, ålder och förekomst.



# Analys

I denna del presenteras materialet samt analysen av materialet. Den inleds med min autoetnografiska vandring genom utställningen och mina observationer. Sedan följer en genomgång av intervjutillfällena och mina walk-alongs med informanterna, efter vilket jag analyserar deras svar och reflektioner i relation till varandra, det teoretiska ramverket, och den tidigare forskningen för att besvara mina forskningsfrågor.

## ACNH:s konstutställning

Utställningen består av 43 verk. I spelet görs en indelning mellan målningar och skulpturer, därav 28 av verken är målningar och 15 är skulpturer.<sup>5</sup> Hela utställningen ryms inom ett stort rum som är uppdelat med hjälp av halvväggar, staket och trappor. Utifrån Hägerstrands rumsgeografiska begrepp anser jag att utställningssalen i sig går att förstås som en *domän*, alltså den största enheten för plats och rum inom Hägerstrands tid- och rumsgeografiska modell. Som nämnt menar Hägerstrand att domäner karaktäriseras av att det finns kulturella koder i form av begränsningar för hur människor i en domän kan bete sig och agera (Hägerstrand 1970 ss. 4:25–26). När spelaren befinner sig i utställningssalen finns det begränsningar som inte finns utanför museet. Utanför museet kan spelaren öppna sin så kallade *inventory*<sup>6</sup> och placera ut möbler, plantera träd, eller bara släppa objekt på marken. I utställningen är spelarens alternativ mer begränsade. Det går att byta kläder och öppna paket, men skulle spelaren försöka placera en möbel möts den av en textruta med texten ”You can’t use this item right now.” Spelaren begränsas även genom att kameran inte kan kontrolleras på samma sätt som utanför museet. När spelarens karaktär befinner sig utomhus har spelaren möjlighet att skifta kameran mellan tre olika vinklar i olika höjd genom att trycka på en knapp på spelkontrollen. I vissa byggnader kan spelaren till och med rotera kameran fritt i 360 grader. I museet har spelaren ingen kontroll över kameran och kan inte ändra vinkeln manuellt. Däremot finns det särskilda punkter på marken som spelaren kan ställa sin karaktär på, där kameran roterar sig lite eller

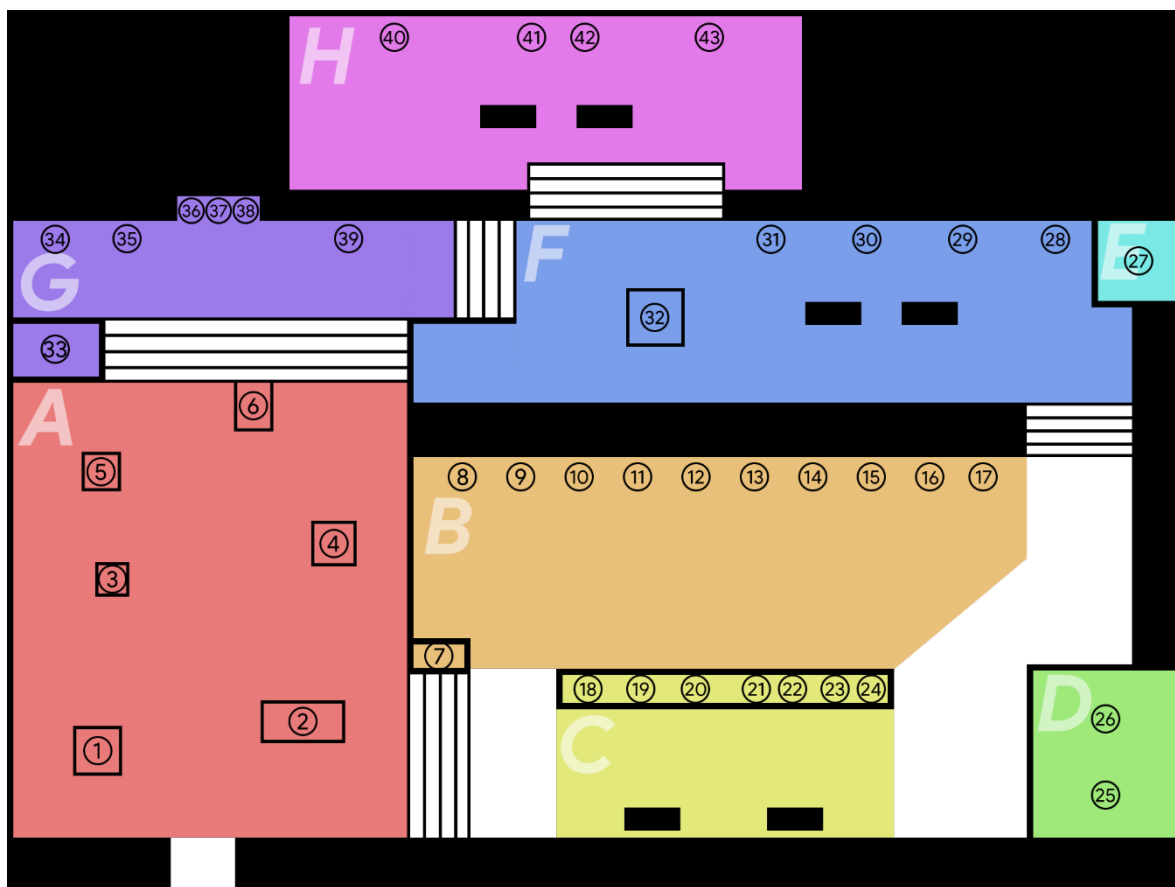
---

<sup>5</sup> Två av de verk som klassificeras som statyer (Folding Screen of Fūjin and Raijin (L) och (R)) benämns dock som tavlor i spelet (Wild Painting Left Half respektive Right Half). Detta beror förmodligen på föremålens storlek i spelet vilket gör att spelaren inte kan hantera dem på samma sätt. Alla verk som klassificeras som ”målningar” placeras automatiskt på staffli och kan hängas upp på väggar om de placeras utanför museet medan statyer endast kan placeras direkt på marken eller på en yta som ett bord (beroende på storlek).

<sup>6</sup> I ACNH är en ”inventory” är ett slags förvaringssystem som spelaren alltid bär med sig och alltid kan öppna som rymmer upp till 40 föremål. Allt som spelaren plockar upp, gräver upp, eller får av andra spelare eller invånare hamnar automatiskt här.

ändrar vinkel. Det är därmed spelet som bestämmer vad spelaren får och inte får se, och från vilket eller vilka perspektiv, precis som i de utställningar Wasielewski analyserar (Wasielewski 2022, s. 12). Samtliga konstverk är riktade åt samma håll, och väggarna mitt emot dem är off-limits för spelaren. Detta är dock förmodligen gjort för att anpassa utrymmet till spelets begränsningar, vad gäller kamerafunktionen, minneslagring och prestanda snarare än för att huvudsakligen utöva en slags makt på besökaren. Eftersom rummet är så pass stort, särskilt i jämförelse med de flesta andra utrymmena inom spelet, skulle spelets prestanda försämrans om det var tvunget att ladda väggar och föremål ifrån alla vinklar.

Inom en domän finns det en eller flera *stationer*, som Hägerstrand menar fungerar som ett sätt att dela upp domänen i olika avdelningar (Hägerstrand 1970, s. 4:16). I utställningen har jag identifierat 8 olika stationer, baserat på aspekter i konstverken, som tematik, ursprung och tid: den antika avdelningen, den europeiska tavelväggen, den japanska montern, den kinesiska hörnan, det olmekiska huvudet, 1700- och 1800-talsavdelningen, den italienska renässansavdelningen, och barockavdelningen. Nedan finns en karta (figur 9) över utställningen med de olika stationerna markerade med olika färger samt bokstäver. På kartan finns även trappor och bänkar utsatta för tydlighetens skull. Varje verk är markerat med en



Figur 9: Karta över konstutställningen i ACNH med verk numrerade och stationer markerade.

siffror. I spelet är verken dock inte numrerade utan numrering är gjord av mig. För en lista över varje verk med all information som presenteras i spelet, se bilaga 2.

## Min vandring genom utställningen

När jag går in i utställningen möts jag direkt av station A, som jag har valt att kalla ”den antika avdelningen.” Den antika avdelningen består av sex verk, varav alla är statyer. Samtliga verk är dessutom antika, då de är daterade mellan 1345–130 f.Kr., och har ursprung i länder kring Medelhavet som Italien, Grekland och Egypten. Stationen innehåller bland annat verk som bysten av den egyptiska drottningen Nefertiti, Rosettastenen och Nike från Samothrake. Denna station är den lägsta delen av utställningen då resterande stationer ligger upphöjda med trappor. Golvet har en textur som efterliknar vita och ljusgråa marmorplattor och varje verk står upphöjt på en piedestal gjorda av en beige-grå marmor. På vänster sida av stationen finns en hög vägg gjord i samma marmor som piedestalerna, som ser ut att vara en yttervägg. På denna vägg finns jämnt utplacerade fönsternischer. Däremot finns det inga faktiska fönster utan endast stora stenplattor.



Figur 10: Den antika avdelningen – i förgrunden av bilden syns (höger till vänster) Nefertitibysten, Rosettastenen, *Lupa Capitolina*, Nike från Samothrake och Discobolus. I bakgrunden syns även verk från den italienska renässansavdelningen. *Nintendo EDP* (2020).

Går jag upp för trappan på höger sida om den antika avdelningen kommer jag till en avdelning bestående av tre stationer: B, C och D. På golvet finns en mörk fiskbensparkett som sträcker sig över resten av utställningen. På golvet finns även vad som ser ut att vara olika typer av ventilationshål eller eluttag, samt en lucka med en list av metall. Dessa detaljer fyller

egentligen inte något syfte för spelaren utan är mer eller mindre dekorativa. Däremot skulle de kunna ses som ett sätt att bidra till autenticitet i upplevelsen. I verkligheten tänker vi sällan på eluttag eller ventilationshål – de finns överallt, särskilt på allmänna platser som museer, och vi lär oss att se förbi dem. I det virtuella museet, där varken spelaren eller föremålen har behov av ventilation eller eluttag, bidrar de till att utställningen och rummet känns verklighetstroget och realistiskt, vilket i förlängningen gör att besökarens upplevelse blir mer autentisk och verklig.



Figur 11: Den europeiska tavelväggen – i bild syns *Äpplen och apelsiner* av Paul Cézanne, *Solrosor* och *Stjärnenatt* av Vincent van Gogh. *Nintendo EDP* (2020).

Till vänster om trappan finns station B, som jag har valt att kalla ”den europeiska tavelväggen.” Den består av 10 tavlor och en skulptur, där samtliga verk är skapade runt sekelskiftet 1900 av europeiska konstnärer. Många av verken skulle kunna beskrivas som välkända och igenkännbara, exempelvis Vincent van Gogh’s *Stjärnenatt* och *Solrosor*, Sir John Everett Milais *Ofelia* och Georges Seurats *En söndagseftermiddag på ön La Grande Jatte*. Den innehåller även verk av inflyttningsrika konstnärer som Paul Cézanne och Édouard Manet. Ett verk som skulle kunna ses som en utstickare i denna station är Auguste Rodins *Tänkaren*. Den står placerad på en likadan marmorpedestal som verken i station A bredvid trappan i höjd med toppen av trappan, och tittar ut över station A. Formmässigt skulle verket passa in i station A – den antika avdelningen, som endast består av statyer – men geografiskt och tidsmässigt anser jag att den passar bättre in i station B – den europeiska tavelväggen – och har därför valt att inkludera den där. Tavlorna i stationen finns upphängda i ornamentala guldramar på en tjock

vägg. Samtliga tavlor i utställningen är inramade i liknande ramar, och är inte gjorda för att efterlikna de verkliga tavlornas faktiska ramar. De repetitiva och ej verklighetstrogha ramarna kan sägas försvaga autenticiteten i utställningen till en viss grad, på samma sätt som Politopoulos et al. menar att de repetitiva, odetaljerade byggnaderna i *Assassin's Creed* gör (Politopoulos et al. 2019). Väggen i utställningen sträcker inte sig ända upp till taket, vilket skapar en slags dockhuseffekt där besökaren får en glimt av stationen bakom. Varje tavla är upplyst med ljus från osynliga spotlights. Något som jag lägger märke till så här långt in i utställningen är att samtliga verk jag har sett än så länge är skapade av manliga, eller okända (som vi kan anta var manliga) konstnärer. I utställningen är kvinnor begränsade till att endast vara motiv. Detta återkommer jag till i slutet av min vandring, när jag har sett allt.



Figur 12 (vänster): Den japanska montern – i bild syns (höger till vänster) *Folding Screen of Fūjin and Raijin* (L) och (R) av Tawaraya Sōtatsu, ”Dogū” Figurine av okänd konstnär, *Ōtani Oniji the 3rd as Yakko Edobei* av Tōshūsai Sharaku, *Under vågen utanför Kanagawa* av Katsushika Hokusai, *Beauty Looking Back* av Hishikawa Moronobu och *Ajisai Sōkeizu* av Itō Jakuchū. Nintendo EDP (2020).; Figur 13 (vänster): Närbild på *Ōtani Oniji the 3rd as Yakko Edobei* och *Under vågen utanför Kanagawa*. Nintendo EDP (2020).

Framför tavelväggen står en lång, smal glasmonter inom vilken Station C inryms, som jag har valt att kalla ”den japanska montern.” Jag har även valt att inkludera bänkarna framför montern i stationen. Den japanska montern innehåller sju olika verk, varav samtliga härstammar ifrån Japan. Tidsmässigt är verkens ursprung mer varierande, då spannet sträcker sig från 1000-talet f.Kr. till 1831. Gemensamt för samtliga verk är däremot att de på något sätt speglar traditionell japansk kultur eller mytologi. Det finns exempelvis två halvor av en vikvägg föreställandes de mytologiska figurerna Fūjin och Raijin. Enligt utställningstexterna är denna vikvägg gjord i den japanska konststilen Rinpa som utförs än idag. I stationen finns även flera så kallade *ukiyo-e*-tryck, bland annat *Under vågen utanför Kanagawa* av Katsushika Hokusai som The Metropolitan Museum of Art i New York City benämner som en ”ikon” för utomeuropeisk världskonst (The Metropolitan Museum of Art u.å.).

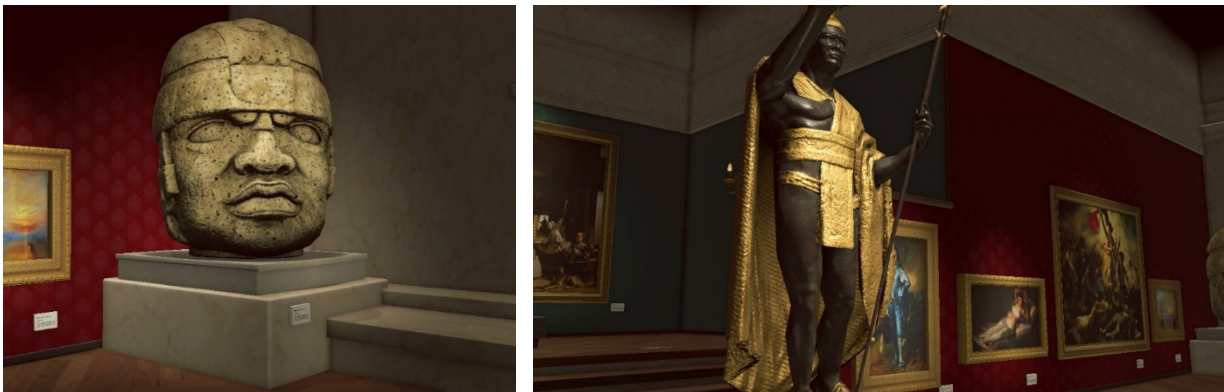
Bredvid den japanska montern finns en plattform som jag har valt att identifiera som station D och kalla ”den kinesiska hörnan.” Denna station innehåller endast två verk, båda två från Kina: Houmowukärlet samt figurer från Terrakottaarmén.<sup>7</sup> Båda verken är dessutom antika, då Houmuwukärlet är uppskattat att vara gjord 1200 f.Kr. medan Terrakottaarmén tros vara gjord 210 f.Kr. Plattformen som verken är placerade på står intill en stor, hög vägg som ser likadan ut som den på vänster sida om den antika avdelningen. Plattformen i sig är i två lager, där den översta är ljusgrå och enfärgad och ser ut att kunna vara gjord av någon slags träfiber. Det nedre lagret av plattformen är av samma marmormaterial som piedestalerna i den antika avdelningen.



Figur 14: Den kinesiska hörnan – I bild syns (höger till vänster) figurer ur terrakottaarmén & Houmuwukärlet. Uppför trappan till höger om den europeiska tavelväggen finns en avdelning med två stationer. Den första är station E som endast innehåller ett verk. Rumsgeografiskt skulle detta verk kunna ingå i station F, men tematiskt passar den inte in och därmed har jag valt att kategorisera den som en egen station. Verket i fråga är en olmekisk kolossal huvudstaty från det antika Centralamerika. Huvudet står placerat på en ungefär likadan plattform som de kinesiska verken, men något högre och mindre. Det står i hörnan av rummet, där den höga ytterväggen möter en avdelande innervägg. Här finns fyra av de fem verken i station F, som jag har valt att kalla 1700- och 1800-talsavdelningen, upphängda. De är placerade i guldramar i samma stil som de på den europeiska tavelväggen, och på väggen finns en likadan tapet fast i en mörkröd nyans. Framför tavlorna finns två bänkar. Bland tavlorna finns verk av bland annat Eugène Delacroix och Francisco de Goya. En bit bort från tavlorna står en stor bronsstaty föreställande kung Kamehameha I som jag även har valt att inkludera i 1700- och 1800-talsavdelningen. Detta val

<sup>7</sup> Terrakottaarmén representeras i spelet av en större staty. När den doneras till museet placeras även 20 mindre figurer bredvid den (se figur 14). Dessa räknas dock som ett och samma verk av spelet.

har jag gjort eftersom samtliga av dessa verk kommer från samma tidsperiod: sent 1700-tal och 1800-tal som namnet på stationen antyder. Tematiskt sett finns det även vissa likheter, men inget som är gemensamt för alla verk. Exempelvis föreställer flera av dem helkroppsporträtt av personer (Kamehameha, *The Blue Boy* och *The Clothed Maja*), medan andra tematiskt sett handlar om makt, krig och revolution (Kamehamehastatyn, *Friheten på barrikaderna* och *Krigsskeppet Temeraire*...). Jag har dock inte identifierat ett tema som för samman alla fem verk. Därmed är denna station, liksom station E, det olmekiska huvudet, inte riktigt lika starkt definierad som övriga stationer.



Figur 15 (vänster): Station E – Olmekiskt huvud, okänd konstnär. *Nintendo EDP* (2020); Figur 16 (höger): Station F – I förgrunden syns statyn av Kung Kamehameha I, i bakgrunden syns *Den blå pojken* av Thomas Gainsborough, *Den klädda maja* av Francisco de Goya, *Friheten på barrikaderna* av Eugène Delacroix och *Krigsskeppet Temeraire bogseras till sin sista ankarplats för att huggas upp* av William Turner. *Nintendo EDP* (2020).

Nedför trappan till vänster om statyn av Kung Kamehameha I finns station G, som jag har valt att kalla ”den italienska renässansavdelningen.” Stationen består av sju verk: sex tavlor upphängda på en likadan vägg som i 1700- och 1800-talsavdelningen, samt en staty på en likadan piedestal som verken i den antika avdelningen. Med undantag för ett verk är samtliga skapade av italienska renässanskonstnärer, mellan 1487–1563. Den innehåller många väldigt välkända verk som Leonardo da Vincis *Mona Lisa*, *Den vitruvianske mannen* och *Damen med hermelen*, Sandro Botticellis *Venus födelse* och Michelangelos *David*. Da Vincis verk sticker ut eftersom de är de enda verken utöver de verken i den japanska montern som är skyddade med ett rep framför dem. De är dessutom placerade i en del av väggen som går in. På så sätt skulle da Vincis verk kunna ingå i en separat station, eftersom de till en viss grad avgränsas från övriga verk i den italienska renässansavdelningen. Tematiskt och geografiskt sett passar de dock redan bra in med de andra verken i stationen och därmed anser jag att en extra station för dem skulle vara överflödigt. Verket som sticker ut är Pieter Brueghel den äldres *Jägarna i snön* då det är det enda verket i stationen inte skapat av en italiensk konstnär. Tidsmässigt har den däremot ursprung i samma tidsperiod. Brueghel spenderade även flera år i Italien decenniet

innan han målade denna tavla och enligt konstvetaren Jane ten Brink Goldsmith influerades Brueghels konstnärskap starkt av den italienska renässanskonsten (Goldsmith 1992, ss. 206–207). Detta skulle därmed kunna vara en möjlig koppling, om något långsökt. Likt *Tänkaren* finns *David* placerad i konjunktion med den antika avdelningen, och skulle kunna betraktas som tillhörande den både vad gäller form och geografiskt ursprung. Tidsmässigt anser jag däremot att den sticker ut för mycket, då den är skapad på tidigt 1500-tal, vilket är 2000 år senare än de flesta av verken i den antika avdelningen. Ännu finns inga kvinnliga konstnärer representerade i utställningen. Jag är medveten om att få kvinnor fick lov att utöva konst, och av de som hade möjlighet blev än färre framgångsrika och erkända. Men i just den italienska renässansavdelningen fanns det en stor möjlighet för utvecklarna att inkludera en konstnär som Sofonisba Anguissola, en renässansmålare som var verksam under samma år som de andra konstnärerna i denna station. Anguissola beskrivs som en välkänd konstnär under sin tid både inom och utanför Italien som var banbrytande för hur hon porträtterade sig själv och andra kvinnliga motiv i sina verk som aktiva subjekt snarare än passiva objekt (Garrard 1994, s. 556). Hon har erkänts som en viktig figur inom konsthistoria som banade vägen för fler kvinnor att bli konstnärer, och därför anser jag att det är särskilt nedslående att varken hon eller någon annan kvinnlig konstnär är inkluderade i utställningen.

Om jag går uppför trappan bredvid Kamehamehastatyn och fortsätter uppför trappan bakom honom kommer jag till den sista stationen, station H, som jag har valt att kalla ”barockavdelningen.” Den rymmer fyra tavlor som är upphängda på en likadan vägg som den europeiska tavelväggen, med samma turkosa färg. Denna station har det minsta tidsspännet mellan verken, då de alla är daterade mellan 1642–1665. Stationen består av *Nattvakten* av Rembrandt van Rijn, *Flicka med pärlörhänge* och *Kökspiga som håller upp mjölk* av Johannes Vermeer, samt *Las Meninas* av Diego Velázquez. Två av dessa konstnärer, Rembrandt och Vermeer, var framstående konstnärer under den holländska guldåldern medan Velázquez var framstående under den spanska guldåldern som båda ägde rum under ungefär samma tidsperiod under 1500- och 1600-talen (Google Arts & Culture u.å.; Museo del Prado 2018). Utöver tid och stil har verken även gemensamt hur de beskrivs i spelet. I verksbeskrivningarna i utställningsskyltarna beskrivs alla dessa fyra verk antingen som kända (”famous”), klassiker (”classic”) eller just mästerverk (”masterpiece”) som är ord som endast förekommer i ett fåtal andra verksbeskrivningar i hela utställningen. Därmed går det att se en tydlig gemensamhet mellan verken, inte bara i tid, utan även i status.



Efter att ha sett varje verk i utställningen kan jag konstatera att samtliga 43 konstverk är gjorda av manliga eller okända konstnärer. Det är som sagt inte särskilt överraskande med tanke på att kvinnor under en längre tid inte hade möjlighet att erkännas som konstnärer, och att konst sågs som något manligt medan det kvinnor skapade snarare sågs som hantverk (källa). Utöver bristen på kvinnliga konstnärer är det även anmärkningsvärt hur kvinnliga figurer skildras i verken gentemot manliga figurer. Utveckla

Jag lägger även märke till att det faktiskt finns en del representation av olika världsdelar i utställningen, men en stor majoritet av verken är europeiska. Den traditionella konst som ställs ut, som oljemålningar, är dock enbart europeiska. De egyptiska och kinesiska verken, samt en del av de japanska, skulle snarare kunna ses som kulturhistoriska föremål snarare än traditionell konst. Utställningen reproducerar en eurocentrisk och androcentrisk syn på vad som är konst och vad som är värt att visas upp. Förvisso är det inte spelet och spelutvecklarnas fel – detta speglar verklighetens normer och problem. Men det är intressant att utvecklarna väljer att reproducera dessa normer i en virtuell miljö som egentligen inte behöver anpassa sig eller utgå ifrån verklighetens normer. Cyniskt sett skulle jag också vilja påstå att reproduktionen av exkluderande normer på något bisarrt sätt bidrar till att skapa autenticitet eftersom det ger en realistisk bild av museet, precis som ventilationshålen och eluttagen. Utställningen representerar och reproducerar det vi förväntar oss att se när vi går in i en utställning, på både gott och ont.

Representationen av utomeuropeiska verk och hur de är placerade i utställningen i förhållande till varandra och den europeiska konsten är värd att problematiseras, vilket är något som en av mina informanter även kommer in på under sitt besök.

## Informanternas vandringar genom utställningen

### Walk-along med Erik

Erik ringer upp mig en onsdagskväll för intervjun från sin lägenhet i Berlin. Vi hade egentligen planerat att höras någon timme tidigare men hen blev tvungen att skjuta upp det eftersom hans Nintendo Switch krävde en stor uppdatering, då hen inte har använt den på ett par månader. Jag öppnar upp min ö och genererar en kod som jag skickar till Erik för att tillåta hen att ”flyga” dit. Innan vi går in i utställningen frågar jag Erik om hens relation till museer. Under intervjutillfället hade hen besökt Neues Museum i Berlin fyra veckor tidigare med en vän för

att titta på museets egyptiska utställning. Hen berättar att hen för ett år sedan läste en kurs på masternivå där hen hade seminarier på ett museum varje vecka vilket tyder på ett högt kulturellt kapital. Hen berättar att hen vanligtvis besöker museum ungefär varannan månad, helst med fokus på fotografi och samtidskonst, men ibland även skulpturer och historiska föremål. Den enda tidigare erfarenheten av en virtuell utställning hen har var en digital visning på Louvren 2020, lik de visningar Kaplan diskuterar i sin text.

Vi kliver därefter in i utställningssalen, och det första Erik gör är att omedelbart gå fram till bysten av den antika egyptiska drottningen Nefertiti som i verkligheten finns utställd på Neues Museum. Hen berättar då om en konversation hen hade där med en vän om Nefertiti som symbol för skönhet. Erik menar att hen upplevde statyn som en eurocentrisk, *whitewashed* representation av skönhet, men att hens vän då hade kommenterat att Nefertiti hade ursprung i vad som idag är Somalia, och de kom då fram till att Nefertitis ansikte trots allt speglar stereotyp somaliska egenskaper, åtminstone från hennes samtid, snarare än eurocentriska ideal. Vi går sedan vidare till *Lupa Capitolina*, en romersk bronsstaty med en debatterad datering, föreställande en varghona med Romulus och Remus – Roms grundare enligt romersk mytologi – diandes på hennes spenar. Erik berättar att hen känner igen statyn och berättelsen om Romulus och Remus från att ha översatt texter om dem när hen läste latin. Hen berättar senare att latin är ett vanligt språk att lära sig i Tyskland på vad som kan motsvaras med gymnasiet, men att hen däremot läste det vid en relativt prestigefylld *grammar school*, vilket hen säger är en av de ”högre” nivåerna av motsvarande gymnasieskolor – en tydlig manifestation av Eriks kulturella kapital.

Vi går runt bland statyerna, men Erik är osäker vilket håll hen ska ta:

”See, now I’m like, where do I go? Whenever I’m in a museum I wanna make sure I go the right... like, chronologically, the right order. And I *have* to look at everything.”

Denna konflikt hos informanten kan ses som ett intyg för hur immersiv eller verklighetstrogen utställningen är. Utställningen är på ett sätt en tolkning av museet som stilistisk eller arkitektonisk genre som definieras av hur rummet är uppbyggt och vilka föremål det innehåller. Informanten säger att hen alltid blir osäker om vägval när hen besöker museer, och eftersom hen uppleva samma osäkerhet i ACNH:s utställningen antyder det att hen även ser på den virtuella miljön som ett faktiskt museum. På grund av realismen och autenticiteten som omgivningen och rummets uppbyggnad skapar, känns det för besökaren som ett ”riktigt” museibesök. Detta bidrar i sin tur till att Eriks habitus i relation till museer manifesterar sig, då

hen betar sig, rör sig och upplever samma typ av känslor som under ett verkligt, fysiskt museibesök (Bourdieu 1977, s. 86). En annan anledning till att besökaren blir osäker kring vilken väg hen ska ta skulle kunna vara dockhuseffekten jag nämnde tidigare, som skapas av att väggarna inte sträcker sig ända upp till taket och besökaren därmed kan se bakom dem. Besökaren får enkelt en överblick över rummet och vad som finns var, vilket i detta fall skulle kunna tyda på att besökaren då blir osäker kring vart hen borde börja.

Vi fortsätter igenom statyerna i den antika avdelningen och skämtar lite om varje verk. När vi går förbi *Tänkaren* kommenterar Erik att hen finner det intressant hur annorlunda statyernas anatomi är gentemot spelkaraktärernas. Statyerna är realistiska och verklighetstroga – de speglar realistiska proportioner och kroppar – medan spelets karaktärer är små figurer i *chibi*-stil – de har korta, runda kroppar med stora huvuden och runda klumpar till händer. Detta för mina tankar tillbaka till ett av Andersons resonemang om att de riktiga fotografierna i *Valiant Hearts* fungerar som verktyg för att sammanväva spelet med levda berättelser och historiska händelser (Anderson 2019, s. 187). Detta finner jag intressant inom ramen för ACNH och konstutställningen, där tavlorna som ställs ut, i essensen, kan ses som avbildande fotografier av deras verkliga motsvarigheter. Likaså är statyerna modellerade för att efterlikna de verkliga verken så mycket som möjligt. Konstverkens stil skiljer sig som nämnt stort från spelets övriga stil, och kontrasten mellan de mänskliga statyerna och spelavatarerna som representerar människor är den tydligaste. Hur skulle utställningen och upplevelsen att se konstverken förändras om verken istället var gjorda för att efterlikna spelets stil? Om de istället var tolkade i spelets ”gulliga” stil, skulle de ändå konnotera verkens verkliga historia?

Vi går upp för trappan på höger sida av den antika avdelningar och tittar på den europeiska tavelväggen. Erik berättar för mig om olika personliga associationer hen har till några av verken. Exempelvis får *Stjärnenatten* av Vincent van Gogh hen att tänka på en särskild låt hen gillar, medan *En söndagseftermiddag på ön La Grande Jatte* av Georges Seurat får hen att tänka på när hen läste konst. Erik berättar att de diskuterade just den tavlan mycket och att hen därmed är trött på den. Detta visar att informantens personliga associationer till verken, som hen erhåller via hens kulturella kapital, påverkar hur hen bemöter dem och ur vilket perspektiv hen ser på dem. Jag märker även Erik är väldigt mån om att uttala sitt kulturella kapital genom att berätta när hen känner igen ett verk och varifrån hen känner igen det.

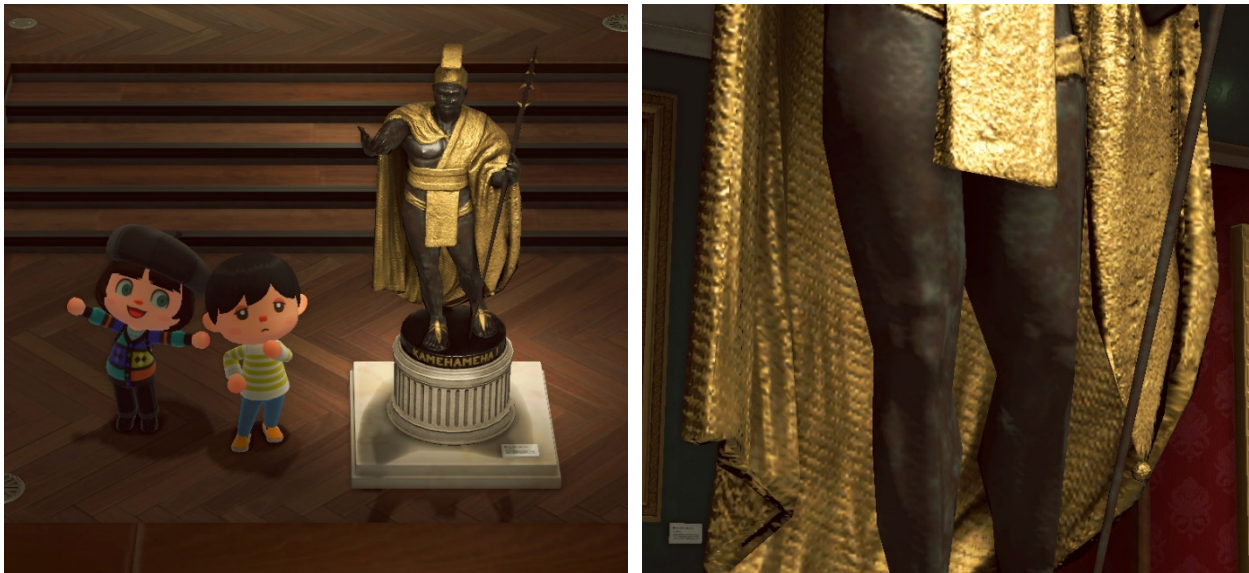
Efter att ha sett ett par tavlor till säger Erik att hen inte upplever tavlorna lika intressanta i spelet som statyerna, vilken hen säger är motsatt från hur hen brukar känna i verkliga utställningar:

”...in the game it’s more appealing when it’s 3D, because you can walk around it and you can see how it’s rendered. But it’s a 2D painting in something that’s already 2D, and it’s just mimicking 3D... it’s not really as interesting as having an actual 2D painting in a 3D world, you know?”

Wasielewski finner likaså i sin studie att tavlorna inte är anpassade för att visas som tvådimensionella föremål och att hon därmed upplever dem betydligt plattare i den virtuella miljön (Wasielewski 2022, ss. 20–21). Även om målningar skulle kunna betraktas som tvådimensionella bilder, är tredimensionella aspekter som synliga penseldrag viktiga för hur vi förstår tavlorna, särskilt i förhållande till teknik och konstnärskap. I spelet presenteras tavlorna enbart som platta bilder inklistrade i en gyllene ram. Spelaren kan aldrig se penseldragen eller andra detaljer av den sorten hur nära den än kommer målningen. Med statyer, däremot, kan spelaren, med hjälp av avataren, faktiskt röra sig runt objekten.

Vi går runt den japanska montern och går fram till bänkarna framför. Informanten frågar om hen kan sätta sig ner. Hen berättar att hen ofta sitter på museer, medan hen väntar på att hens vänner ska bli färdiga med sina besök. Detta är en väldigt tydlig manifestation av Eriks habitus, och likaså är det ett tydligt exempel på hur hen ser sin avatar som en förlängning eller ett förkroppsligande av sig själv. Även om Erik, i verkligheten, sitter ner under hela besöket och avataren inte kan uppleva trötthet, väljer Erik att sätta ”sig” ner för att vila upp sig innan vi går vidare. Vi ställer oss upp igen och fortsätter till den kinesiska hörnan, där vi tittar på Terrakottaarmén. Erik konstaterar då att hen tycker det är mer spännande att se föremål som hen känner till sedan innan och kan lite om, som exempelvis just Terrakottaarmén.

Vi fortsätter upp för trappan mot det olmekiska huvudet och 1700- och 1800-talsavdelningen. Vi går förbi tavlorna och fram till en bronsstaty föreställande den hawaiianska kungen Kamehameha I av Thomas Ridgeway Gould. När informanten tittar närmre på statyn blir hen väldigt imponerad av hur ljuset förändras av att hen kommer närmre och hur statyn ser ut. I spelet påverkas statyerna av ljuset i dess omgivning. Tavlorna påverkas förvisso i den mån att de ser ljusare eller mörkare ut beroende hur de är upplysta, men skulpturerna påverkas i en större grad just eftersom de är tredimensionella. Spelet använder sig av en realistisk ljussimulation, vilket gör att ljuset och skuggorna på föremålen påverkas beroende på vilken riktning ljuset kommer ifrån. Statyn av Kamehameha I anser jag vara ett särskilt bra exempel, då hans gyllene cape är modellerad för att ha en ojämn, något knottrig yta, och när ljuset träffar den ser den nästan glittrande ut. Just detta menade Erik att hen finner särskilt fascinerande och estetiskt tilltalande.



Figur 17 (vänster): Min och Eriks avatrarer bredvid statyn av Kamehameha I. *Nintendo EDP* (2020); Figur 18 (höger): Inzoomning på Kamehameha I:s cape. *Nintendo EDP* (2020).

Vi går upp till barockavdelningen och tittar på *Flicka med pärlörhänge* innan vi går ner mot den italienska renässansavdelningen, där Erik påpekar att det inte finns en kö framför *Mona Lisa*, som det oftast finns i verkligheten där verket står utställt i Louvren i Paris.

När vi går ner för trappan och tillbaka till den antika avdelningen säger Erik att hen känner sig färdig med sitt besök. Hen säger att hen alltid börjar tappa intresse mot slutet av ett museibesök:

”...this always happens with museums. I start when I go in and I’m so interested and I look at everything, and I get past a threshold where I can’t stand to look at a single thing [...] and I did it here. [...] Like, the last few paintings I was like, I don’t care.”

Detta återspeglar Eriks dilemma i början av sitt besök, när hen inte visste vad som var ”rätt” väg att gå, på det sätt att det visar hur hen bemöter utställningen på samma sätt som hen hade bemött en riktig utställning. Hen betar sig, rör sig, intresserar sig på samma sätt i ACNH:s virtuella miljö som hen säger att hen betar sig, rör sig, intresserar sig i en verklig, fysisk miljö. Detta blir extremt tydligt eftersom Erik upplever en slags ”museitrötthet,” och måste ”sätta” sig ner för att ”vila” under sitt besök – vilket hen kommenterade att hen alltid gör. säg något mer om autenticitet här

### Walk-along med Sasha

En tidig torsdagskväll, mitt i en chattkonversation med Sasha på Skype frågar jag spontant om hen vill komma till min Animal Crossing-ö, Dotterdam, och besöka mitt museum för en intervju. Hen svarar ja och kommer över via spelets flygplats några minuter senare. Innan vi går in i konstutställningen sätter vi oss på bänkarna utanför, där jag frågar om hens relation till museer. När jag frågar om när hen senast besökte ett museum blir hen ställd och får tänka efter. Till slut svarar hen att det var i 2017, när hen besökte Smithsonian Institution i Washington, D.C. Hen berättar att hen sällan går på museum eftersom det inte finns så många i södra USA där hen bor. I jämförelse med Erik har Sasha på så vis ett lägre kulturellt kapital i form av museierfarenheter, både på grund av ett lägre intresse men även färre möjligheter geografiskt sett. Utöver Animal Crossing har hen inte särskilt mycket erfarenhet av digitala museer eller utställningar, berättar hen. Jag nämner att jag läst att Smithsonian gjort virtuella visningar med hjälp av Animal Crossing (som nämnt tidigare) vilket Sasha säger känns bekant, men kan inte minnas om hen tagit del av eller inte.

När vi går in i salen rusar Sasha fram till *Lupa Capitolina* som hen säger att hen gillar eftersom hen tycker att motivet, två människor som diar på en vargs spenar, är roligt. Men vem är det egentligen som rusar? Fysiskt sett, är det inte Sasha, som sitter stilla på andra sidan Atlanten. Hen trycker bara på en knapp på sin konsol. Det är snarare Sashas avatar som rusar. Men för mig och Sasha, som är vana vid spelet och denna form av virtuella miljöer, förkroppsligas avataren genom den person som kontrollerar den. Detta förstärks ytterligare genom att både min och Sashas avatar är uppklädda för att spegla oss själva. Men för någon som inte har samma vana vid detta typ av spel eller sammanhang är det snarare avataren som rusar, vilket är något jag återkommer till i en senare walk-along.

Efter att ha tagit några steg runt i den antika avdelningen ger Sasha en sarkastisk kommentar om att västerländsk kultur inte är tillräckligt representerad i museer och att det är bra att det är

just det vi möts av direkt när vi kliver in i utställningen. Sasha visar redan från början en mer kritisk utgångspunkt till museer än Erik genom sina kommentarer. Hen fortsätter genom att kommentera faktumet att en del föremål i verkligheten är stulna från sina ursprungsplatser, främst i referens till Nefertitibysten och Rosettastenen:

”and to our left we have a piece stolen from its native country

followed by

would you look at that

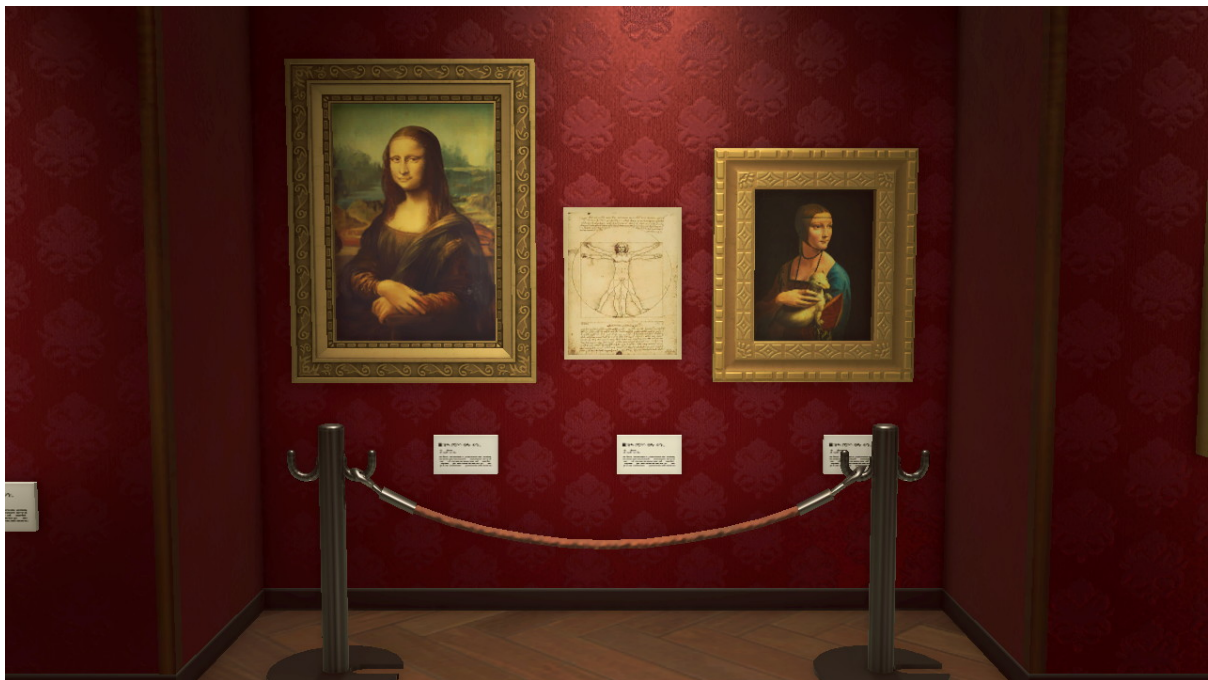
another stolen artifact”

Sasha går vidare och jag följer efter hen uppför den lilla trappan till den italienska renässansavdelningen, där vi tittar på Sandro Botticellis 1400-talstavla *Venus födelse*. Sasha kommenterar att tavlan påminner hen om Lady Gaga, som refererade till tavlan i bakgrunden till omslaget till hennes album *Artpop* från 2013 (Guggenheim Bilbao u.å.) samt i textraden ”Aphrodite lady seashell bikini” (Germanotta et al. 2013) i låten ”Venus” från samma album, som jag vet är en av Sashas favoritlåtar. Bourdieusiskt sätt skulle även detta tyda på att Sashas kulturella kapital är lågt, eftersom hens kunskap om konstverket kommer via en orelaterad andrahandskälla som inte inrymmer det som traditionellt sett ses som finkultur. Däremot anser jag att det tyder på att Sasha har ett högt ”populärkulturellt kapital,” som skulle kunna ses som en annan typ av kulturellt kapital. Hens populärkulturella kapital – kunskapen om Lady Gaga och låten *Venus* – skulle därmed kunna påverka hens kulturella kapital på grund av låtens och albumets koppling och referenser till konstverket *Venus födelse*.

Vi tittar sedan på Leonardo da Vincis verk – *Mona Lisa*, *Den vitruvianske mannen* och *Damen med hermelen* – som hänger tillsammans på samma vägg som *Venus födelse*. Sasha reagerar på att det i spelet hänger ett rep framför da Vincis verk som en barriär:

”they fenced off davinci they said oh we are protecting this white mans colorful oil”

Detta är en observation som jag inte hade lagt märke till tidigare, men som är intressant att reflektera över. Utöver de japanska föremålen som är inglasade, är da Vincis tavlor de enda verken i utställningen som på något sätt är ”skyddade” eller ”avgränsade” med hjälp av rep (se figur 19). Tekniskt sett fyller repet inte någon som helst funktion i spelet. Det är omöjligt för spelaren att på något sätt interagera med tavlorna (utöver att läsa utställningstexterna), än mindre att vandalisera eller skada dem. Snarare än att vara funktionellt är repet därmed dekorativt, om inte symboliskt. Jag förmodar att det inte är en slump att just *Mona Lisa* är ett av de verk som är ”skyddade,” med tanke på hur välkänt och mytomspunnet verket är. Tavlan har benämnts som ”världens mest kända tavla” och hänger i verkligheten bakom skottsäkert glas (Zelazko u.å.). Verkets status speglas även i det simplifierade namn som tavlan ges i spelet: ”Famous Painting.” På så vis går det att tolka repet i spelet, i kombination med namnet ”Famous Painting”, som ett erkännande eller en referens till hur välkänd tavlan är.



Figur 19: Leonardo da Vincis verk *Mona Lisa*, *Den vitruvianske mannen* och *Damen med hermelinen* bakom ett rep. *Nintendo EDP* (2020).

Vidare kommenterar Sasha bristen på representation av icke-västerländska kulturer i de delar vi sett hitintills:

”they really put in a lot of work to make sure we get a really cultured look at the world: europe.”

Vi går därefter uppför trappan bredvid *Venus födelse* och fortsätter genom utställningen, förbi barockavdelningen, 1700- och 1800-talsavdelningen och det olmekiska huvudet, och kommer



ner till den japanska montern och den kinesiska hörnan. Här reagerar Sasha på att de japanska och de kinesiska verken har egna montrar snarare än att vara blandade med de andra verken:

”love love love that the european stuff is just mindlessly scattered when you first walk in but they just mix up all the east asian stuff and put it in the corner

and it's from a japanese video game too”

Hen menar att de europeiska verken är utspridda genom hela utställningen medan de östasiatiska verken får stå hopklämda i ett hörn, och tycker att detta är särskilt anmärkningsvärt eftersom det är ett japanskt spel. ACNH, som är ett internationellt, globalt spel, anser Sasha är den perfekta möjligheten för de japanska spelutvecklarna att visa upp japanskt kulturarv på ett sätt som det annars inte hade visats upp utanför Japan. Även om det finns en hel monter med japanska föremål, är Sasha ändå kritisk till att det är inglasat och isolerat från resten av verken. Precis som jag observerade under mitt eget besök konstaterar Sasha att utställningen och museet i sig är väldigt eurocentriskt, på grund av vad som visas upp och hur.

Hen går sedan tillbaka till ingången och avslutar sitt besök, nu uppenbarligen på sämre humör efter att ha sett utställningen. Detta visar att denna utställning är lika affektiv som en riktig utställning för Sasha. Genom att bygga upp en realistisk, autentisk museiupplevelse vad gäller både rumslig uppbyggnad och vad som faktiskt visas upp (och inte visas upp) har ACNH lyckats uppnå någon form av affektiv design. De realistiska aspekterna – både de fysiska: konstverken i sig, och de icke-fysiska: exkluderingen av kvinnliga konstnärer och utomeuropeisk konst – är exempel på hur ACNH använder sig av affektiv design, vilket bevisas av att de påverkar Sashas känslor (Anderson 2020, s. 187). Likaså visar det att museet inte bara är ett spel för Sasha, utan att det känns som en riktig museiupplevelse för hen.

### Walk-along med Elise

Jag möter upp Elise två veckor efter min walk-along med Sasha på hens kontor på museet där hen jobbar. Innan jag introducerar spelet för hen inleder jag återigen med att fråga om hens senaste museibesök, vilket hen berättar ägde rum två veckor tidigare på ett (vid intervjutillfället) nyöppnat museum, Enigma, i Köpenhamn med fokus på post och kommunikation. Hen berättar att hen vanligtvis går på museer flera gånger i månaden, och att hen huvudsakligen besöker konstmuseer. Under pandemin, berättar Elise, besökte hen flera virtuella museer och utställningar, främst för att underhålla sina barn. Jag sträcker över konsolen till hen och förklarar hur kontrollerna fungerar, och låter sedan hen gå runt i utställningen med min

spelkaraktär medan jag tittar på. Utöver att Elise går på museer relativt ofta har hen även mycket kontakt med andra museer genom sin roll som museichef.

Det första som Elise säger när vi går in i utställningen är att det påminner hen om British Museum i London och Humboldt Forum i Berlin. Detta visar på hens kulturella kapital, eftersom hen kan dra paralleller och kopplingar till verkliga museer. Hens kunskap om dessa museer är en reflektion av hens kulturella kapital. Till en början har Elise problem med att styra karaktären, då hen aldrig tidigare använt ett Nintendo Switch, och jag får hjälpa hen att komma åt det håll hen vill. Hen kommer till sist fram till Rosettastenen och läser texten på skylten bredvid:

”A stone slab found in Rosetta, Egypt in 1799. Helped efforts to decipher ancient Egyptian hieroglyphs. Almost identical text is written in hieroglyphs at the top, then Demotic script, and lastly Greek script.”<sup>8</sup>

Elise kommenterar att hen gillar informationen som förmedlas och tycker att texten är välskriven och av bra längd, och säger att den ”rör vid proveniens och konsthistorisk information” som hen finner relevant och intressant. Elise bedömer museet som hen hade bedömt ett riktigt museum vad gäller dess förmåga att bilda sina besökare och förmedla information, förmodligen på grund av hens yrkesroll.

Vi fortsätter gå runt bland skulpturerna i den antika avdelningen. Då frågar informanten vilken åldersgrupp jag tror utställningen är för. Jag nämner att spelets målgrupp är relativt bred och sträcker sig från barn till unga vuxna. Likaså nämner jag att en rapport visat att spelarbasen låg mellan 20–40 år (Robinson 2020), som jag nämnde tidigare. Däremot säger jag att jag är osäker om utställningen hade varit så barnvänlig i verkligheten på grund av det traditionella konstinnehållet, men att det blir till en annan sak i den virtuella miljön, vilket Elise håller med om. Jag frågar vad hen tänker kring målgrupp:

”Jag är lite osäker. Texterna är enkla, tydliga, och viktiga, men min son skulle nog inte kunna läsa dem och han är åtta. Han hade nog inte förstått dem. Och min dotter som är 15 hade nog tyckt att det går för långsamt, tror jag. Så kanske någonstans mellan 8 och 15. Kanske från 10? Texten gör att utställningen blir tilltalande för vuxna, utan att den är svår.”

Jag reagerar återigen på hur mycket fokus Elise lägger på just utställningstexterna. Som sagt påverkar hens yrkesroll hur hen bedömer museet, och detta är särskilt tydligt vad gäller hens intresse för texterna. Elise ser på museet med en professionell blick, utifrån synen på vilken

---

<sup>8</sup> Se bilaga 3 för utställningstexter till samtliga verk i utställningen.

funktion och roll museet som institution har. Detta speglas även i hens frågor och tankar kring målgrupp och tillgänglighet. Erik och Sasha ser snarare på utställningen strikt ur ett besökarperspektiv och deras funderingar rör snarare hur intressant och spännande utställningen är att se. Texterna var för övrigt inte något som vare sig Erik eller Sasha kommenterade eller lade märke till alls. Eftersom mina walk-alongs med dem ägde rum virtuellt på distans kan jag inte ens vara säker på om de överhuvudtaget läste texterna.

Vi går upp för trapporna längst bak i den antika avdelningen, förbi den italienska renässansavdelningen och upp till barockavdelningen. Elise går fram och läser skyltarna på samtliga verk. När vi tittar på *Flicka med pärlörhänge* skrattar Elise till efter att ha läst den avslutande textraden ”Is that a real pearl earring? Or something else...” och påpekar att det även finns lite humor i texterna. Vi går vidare till Diego Velázquez verk *Las Meninas*, som föreställer olika figurer i den spanska kungafamiljen och hovet under Filip IV:s regering på 1600-talet. Elise poängterar att det är en väldigt komplex tavla som är svår att förmedla på ett enkelt sätt, eftersom det finns väldigt mycket symbolik som går att läsa in i den (Wicks 2010, s. 267). Elise säger däremot att hen inte tycker det spelar så stor roll i detta fall: vissa besökare kan få ut mycket av den och andra kan få ut mindre, menar hen. Återigen tänker Elise på utställningens lättillgänglighet.

Vi går nerför trappan mot 1700- och 1800-talsavdelningen och går förbi statyn av kung Kamehameha I och *Friheten på barrikaderna*, när Elise plötsligt poängterar att det inte fanns en introtext till utställningen. Återigen med sin professionella blick, säger hen att det hade kunnat finnas en introduktion som presenterar utställningen kortfattat, och ger besökaren en inblick till vilka typer av verk utställningen innehåller och vad de har för bakgrund:

”De hade kunnat ha ett intro där det står ”här visar vi starlights from the world”, eller ”konstens stjärnskott:” några har lags till i konsthistorien senare, några har man upptäckt är stulna... Det hade kunnat skifta på perspektivet på hur man ser på konsthistorien. Det hade blivit som ett kabinett... viktig lyxkonst som man anser är spännande, på grund av estetiskt uttryck eller som är intressant historiskt sett.”

Hen nämner kort därefter också att det hade varit intressant om verkens utställningstexter även hade information om var verken finns utställda i den verkliga världen, för att uppmana besökaren att resa dit om de vill se dem i verkligheten. Vi fortsätter genom resten av utställningen medan vi diskuterar hur spelet i sig fungerar och jag förklarar hur konsten i spelet hamnar på museet. Informanten återvänder sedan till entrén och avslutar sitt besök, för att rusa vidare till fossilavdelningen innan jag stoppar hen.

## Walk-along med Mitzi

Jag möter Mitzi på samma museum efter min intervju med Elise, och vi sätter oss i ett tyst rum i varsin fätölj bredvid varandra. Jag inleder, precis som i de tre tidigare intervjuerna, med att fråga om Mitzis senaste museibesök, vilket hen berättar var på en vernissage på Malmö Konsthall ungefär en månad tidigare. Vanligtvis går hen på museer ungefär två gånger i månaden, berättar hen, främst på helger tillsammans med sitt barn. Hen föredrar att gå på större institutioner eftersom de byter ut sina utställningar oftare, säger Mitzi. Hen berättar sedan att hen har besökt ett antal virtuella utställningar på Google Maps, som låter snarlika de Wasielewski beskriver i sin artikel. Jag räcker över mitt Nintendo Switch till Mitzi och ger hen full frihet att utforska utställningen. På väg uppför trappan till konstutställningen kommenterar Mitzi att det påminner väldigt mycket om det museum hen jobbar på, där konstutställningarna finns på ovanvåningen medan det finns ett akvarium på bottenvåningen – precis som i ACNH.

Direkt efter att ha gått in i utställningen säger Mitzi att hen känner att hen får tunnelseende. I ett fysiskt museum tittar hen på arkitekturen och tar in utrymmet, menar hen, medan hen i spelet bara tittar på spelkaraktärens steg, vilket hen tycker är en intressant skillnad. Redan här visar Mitzi på att hen inte manifesterar samma habitus i den virtuella miljön som i en verklig, till skillnad från Erik och Sasha. Vi går runt bland skulpturerna i den antika avdelningen, och Mitzi beklagar sig lite över att hen inte kan kontrollera kameran. Hen går fram och läser på flera av informationsskyltarna och frågar om det är jag som har lagt in texterna. Jag svarar nej och berättar om processen att donera konstverken och att texterna och placeringarna är förbestämda (som jag förklarade tidigare), efter vilket Mitzi påpekar att utställningen därmed måste vara genomgående uttänkt och planerad. Mitzi har en liknande professionell blick som Elise vilket blir tydligt redan när hen lägger fokus på utställningstexterna.

Vi går förbi statyerna och uppför trappan mot den italienska renässansavdelningen, för att fortsätta upp mot barockavdelningen. Mitzi ställer sig framför en av bänkarna och blir imponerad när avataren faktiskt sätter sig ner. ”Ah! Han satte sig!” utbrister hen. Mitzis reaktion, och att hen kallar avataren för ”han” är väldigt intressant i jämförelse med Erik, som frågade, i första person, om hen kunde sätta sig ner (”can I sit?”). Erik såg på avataren som en förlängning av sig själv mellan Mitzi snarare ser den som en figur hen styr. Detta antydde Mitzi redan i början av walk-alongen när hen kommenterade att hen fick tunnelseende av att titta på avatarens steg. Detta skulle kunna visa på att Erik och Mitzi besitter olika habitus i den virtuella

miljön, vilket jag förmodar beror på att de har olika mängd erfarenhet av spel. På grund av deras kulturella kapital, besitter de båda habitus för hur de ska agera på museer – men de besitter inte samma habitus vad gäller spelet och dess virtuella miljö (Bourdieu 1977, s. 72). Deras olika beteenden i spelet visar på att ACNH kräver en slags hybrid-habitus mellan museibesökshabitus och spelhabitus.

Mitzi ställer sig upp (eller kanske snarare styr avataren till att ställa sig upp enligt hen själv), och vi går tillbaka nerför trappan mot den italienska renässansavdelningen och tillbaka till statyerna, och Mitzi påpekar att hen gick ”fel” väg. Detta finner jag väldigt intressant, eftersom det inte finns någon form av skyltning eller vägledning i utställningen som antyder att det finns en väg som är ”rätt.” Utställningen är väldigt öppen och besökaren är fri att gå vart den än vill. Ändå uppfattar Mitzi det som att hen gick ”fel” väg. Senare, i slutet av sitt besök påstår hen att utställningen verkar vara uppbyggd som en tidslinje, vilket antyder att hen vid detta tillfälle upplevde att hen gick fel, kronologiskt sett. Däremot skulle den väg hen gick från början faktiskt varit ”rätt väg” om hen ville gå kronologiskt, eftersom hen då skulle gå från antiken, till renässansen, till barocken, och så vidare. Vi går förbi statyerna igen och går därefter istället upp för trappan till den europeiska tavelväggen. Under tiden kommenterar Mitzi flera gånger hur kul hen tycker utställningen och upplevelsen är.

Vi tar oss igenom tavelväggen och kommer fram till Sir John Everett Millais tavla *Ofelia*, som föreställer karaktären vid samma namn från William Shakespeares pjäs *Hamlet*, när hon drunknar i en flod i en av pjäsens sista scener. Mitzi blir osäker på vem som är upphovsperson när hen ser tavlan, eftersom hen upplever att hen inte kan komma tillräckligt nära tavlan för att se den tydligt. Jag visar Mitzi en inbyggd ”kameraapp” i spelet som tillåter spelaren att zooma in mer, och när hen ser tavlan tydligare känner hen igen den:

”Gud, jag tyckte att det såg ut som ett litet djur. Men det är det ju inte. Det är ju den här kvinnan i vattnet.”

Mitzis problem att se tavlan tydligt pekar på samma problem som Kaplan identifierar i sin artikel – att besökaren inte kan komma tillräckligt nära verken i en virtuell miljö (Kaplan 2021, s. 532). Om jag inte hade visat Mitzi hur hen kunde zooma in mer skulle hen inte ha sett tavlan tillräckligt tydligt för att kunna ta in den. Medan de realistiska aspekter jag har nämnt bidrar till att skapa en form av autenticitet i utställningen, vill jag påstå att Mitzis problem är något som stjälper autenticiteten och påminner besökaren om att den faktiskt inte är på ett verkligt museum.

Efter detta fortsätter vi förbi resten av tavlorna på väggen och går uppför trappan höger om den, utan att titta på den japanska montern eller den kinesiska hörnan. Vi går förbi det olmekiska huvudet och tittar på tavelväggen bredvid, 1700- och 1800-talsavdelningen, där Mitzi påpekar att utställningen innehåller ”många kändisar,” syftande på att många av verken är igenkännbara, åtminstone för hen. Hen läser texten tillhörande *Den klädda Maja* och informanten fnissar till när hen läser att Goya ska ha varit populär under sin tid enligt utställningstexten som lyder:

”It is said that this painting is a more discreet version of an earlier work known as "The Nude Maja." It is also known that Francisco de Goya was quite popular in his own time. Could these facts be related?”

Precis som Elise lägger Mitzi mer fokus på utställningstexterna än vad Erik och Sasha gjorde. Alltså går det att se en tydligt skillnad i hur den professionella yrkesrollsblicken och besökarblicken bemöter utställningen och vad som förmedlas. Likaså tror jag också att detta beror på hur mycket erfarenhet informanterna har med spelet sedan tidigare. Samtidigt som Elise och Mitzis fokus på texterna beror på deras yrkesroll, tror jag också att det beror på deras oerfarenhet av spelet. Erik och Sasha känner båda till spelet sedan tidigare, och är dessutom bekanta med den ton och den humor som används i språket i spelet, inte bara i utställningen utan överlag. Därmed reagerar de inte på texterna. Men som nämnt tidigare är jag inte ens säker på om de läste texterna till att börja med.

Vi fortsätter sedan tillbaka till barockavdelningen, där Mitzi reagerar imponerat på att *Flicka med pärlörhänge* finns utställd. Hen frågar sedan om det finns ett genomgående tema i utställningen. Jag frågar vad hen tycker, och hen svarar att just det rummet vi är i nu, alltså barockavdelningen, ”känns [...] lite 1600-tal,” vilket stämmer överens med min tolkning av rummet – alltså som barockavdelning. Efter att ha tittat på verken ett litet tag går vi ner mot den italienska renässansavdelningen. Mitzi säger då att det hen upplever utställningen som en slags tidslinje, som jag nämnde tidigare:

”Det känns ju som att här är någon form av tidslinje [...] Det blir i miniatyr... stora hopp mellan verken.”

Därefter går vi nerför trappan till statyerna igen, där Mitzi avslutar sitt besök. Avslutningsvis kommenterar hen att ”det är ett kul spel” som hen definitivt hade introducerat för sin dotter. Hen berättar då att hens dotter snart ska fylla sju år. För mig speglar detta Elises reflektioner kring utställningstexternas svårighetsnivå och huruvida hens barn skulle förstå och kunna ta in texterna. Mitzis kommentar att hen skulle introducera spelet för sitt då sexåriga barn, samt att hen kallar det för ett ”kul spel” visar att Mitzi tycker att ACNH:s museum och konstupställning har en lägre ”svårighetsgrad” än Elise upplevde, som menade att den skulle vara för svårt för

hens åttaåriga barn att ta in. Likaså visar det att Mitzi inte ser utställningen som en faktisk utställning, utan snarare som ett spel.

## Spelets representation av museet

Så, vilka föreställningar om museet som fenomen reproduceras i spelet? Detta bad jag mina informanter att reflektera över efter deras besök. Samtliga informanter svarade att ACNH representerar ett väldigt traditionellt, typiskt, klassiskt museum. Sasha menade att den förvisso gav en relativt verklig bild av ett museum – men att det är en väldigt ”klyschig, eurocentrisk” bild av vad ett museum är. Elise kände också att den gav en verklig bild av museet, med betoning på aspekter som information, men att det var en klassisk bild av ett museum. Dessutom menade hen att sättet som utställningen förmedlar information på är väldigt traditionell, då besökaren genom sitt besök endast erhåller kunskap genom att läsa på skyltar, snarare än att engagera sig i interaktiva, ”do-it-yourself”-moment. Sasha upplevde dock att hen inte lärde sig något nytt från sitt besök. Hen menade att det var ointressant att se så många välkända verk som hen kände igen och hade kunskap om sedan tidigare:

”i go to a museum to learn [about] things and see things that i wouldn't normally get to see [...] but i think we all are so desensitized to the same pieces of art [...] if it's the same art being propagandized and pushed it doesn't even let other people know what's out there to be appreciated [...] i just hate learning [about] the same shit over and over again like WE GET ITTTTT”

För Sasha är den väldigt traditionella museibilden i spelet en nackdel. Spelet gör ingenting för att utmana eller förändra vad ett museum är eller bör vara. I efterhand sa Sasha att det kändes ”som att en vit man slog till [hen] i ansiktet” när hen klev in i utställningen, både på grund av den romerskinfluerade neoklassiska arkitekturen och de artefakter, eller ”upptäckter,” som Sasha tyckte kändes som hyllningar till vit europeisk kultur och historia. När jag frågar hen om det finns något särskilt hen tyckte fattades från utställningen, svarade hen att det är omöjligt för hen att vilja se något som hen inte vet existerar. Medan spelet enligt Sasha representerat museet som fenomen på ett realistiskt och bekant sätt, medför detta även reproduceringar av verkliga, förtryckande normer och värderingar. Genom att välja att inte utmana vad ett museum kan eller bör visa upp, väljer spelet att visa upp en eurocentrisk och androcentrisk blick på konsthistoria.

Likaså, menade Erik att spelet genom att reproducera vad ett museum förväntas innehålla, även reproducerar de problem inom vad som är kanon:

”If certain things, or certain artworks, are invisible because of problematic circumstances, such as colonialism and racism, and certain voices being erased in the art sphere, then this exhibition reproduced that.”

Till skillnad från Sasha, var Erik dock inte lika kritisk till detta problem. Hen ansåg att spelet inte har utrymme att kritisera och problematisera konstkanonen:

”The way that it’s done, there’s not really room for subverting anything or coming up with a new kind of canon. That’s not what this is meant for. It’s not supposed to be critical. This is, like, a feel-good kind of game. But it does reflect the shortcomings of what’s popular.”

I detta svar benämner Erik utställningen och museet som en del av ett spel, vilket är intressant med tanke på hur starkt hens habitus manifesterades under hens besök (Bourdieu 1977, s. 86). Det antyder att det finns någon slags fränkoppling mellan den medvetna och den omedvetna uppfattningen av upplevelsen. Erik är medveten om att det är ett spel, men omedvetet betar och rör hen sig i utställningen som hen hade gjort i en verklig utställning, bland annat genom hur hen satte sig ner för att ”vila” ”sig” (egentligen snarare sin avatar), samt genom hur hen tappade intresse under besökets gång. Manifestationen av Eriks habitus i den virtuella miljön anser jag visar på hur framgångsrikt spelet har varit i att bygga upp en realistisk och bekant miljö. Utställningen och museet innehåller de koder som krävs för att vi omedvetet ska tolka utställningen som en utställning och inte bara ett spel, även om vi är medvetna om att det är ett spel.

Mitzi kommenterade bristen på andra besökare i utställningen och kände att det bidrog till en känsla av att hen var i ”en hemlig värld.” Däremot tyckte hen även att utställningen kändes väldigt realistisk utifrån arkitektoniska aspekter som inredning, golv- och väggfärg, ljussättning, skyltning, ramar och liknande. Hen reagerade särskilt på att det fanns bänkar för besökaren att sätta sig på, samt små detaljer som ventilationshålen och eluttagen. Mitzi upplevde att arkitekturen och utformningen av utställningsrummet – bland annat genom de enorma fönsterna på väggarna – gav antydning till en neoklassicismisk byggnad, vilket informanten ansåg visade att ”där är [...] en idé av hur ett typiskt museum set ut.” Erik hade liknande kommentarer kring arkitekturen och uppbyggnaden av rummet, och tyckte överlag att museet kändes väldigt bekant:

”I’m being reminded of many museums that I’ve been to before. [...] It feels like a museum. It’s just, imagine if every single piece was a world-famous masterpiece.”



Spelet för tankarna till det traditionella museet med hjälp av bland annat den typiska, neoklassicismiska arkitekturen invändigt och utvändigt som Mitzi påpekade. Dessutom förmodar jag att urvalet av konstverk är gjort för att föra spelarens tankar till det traditionella museet. Anledningen till att utställningen till stor del innehåller väldigt kända verk skulle förmodligen vara för att skapa igenkännbarhet hos besökaren, oavsett kulturellt kapital. Mona Lisa är ett av världens mest kända konstverk, och de allra flesta människor, åtminstone i västvärlden, känner med stor sannolikhet till verket och har den som en referenspunkt för hur traditionell, europeisk konst kan se ut. På grund av dess starka etablering som en slags symbol för traditionell konst kan den skapa igenkännbarhet för väldigt många personer oavsett om de faktiskt har sett den i verkligheten eller inte. Men, som diskuterat, bidrar spelets förlitande på den traditionella, europeiska konstens igenkännbarhet till exkluderingen av det som inte är igenkännbart. Genom att arbeta utifrån det som är populärt och välkänt, bidrar spelet ytterligare till osynliggörandet av det som är utanför konsthistoriens eurocentriska och androcentriska normer.

## Det fysiska besöket vs. det virtuella besöket

Malraux myntade begreppet ”det imaginära museet” i samband med att konstkanonen utvecklades och fler verk och föremål från fler platser på Jorden erkändes som konst (Malraux 1954, ss. 15–16). Även om museet, som diskuterat ovan, huvudsakligen fokuserar på traditionell europeisk konst, är det viktigt att uppmärksamma egyptiska, japanska, kinesiska och centralamerikanska verk som även finns utställda. Likt Malrauxs imaginära museum, är ACNH:s imaginära museum en plats där föremål som aldrig tidigare skulle kunna tänkas visas upp bredvid varandra, faktiskt visas upp bredvid varandra. Men hur påverkas besökarens upplevelse av att se dessa verk i en virtuell miljö?

Samtliga informanter hade liknande tankar om hur det fysiska och det virtuella museibesöket skiljer sig. Den övergripande konsensusen var att det är svårt att ta in och uppskatta ett konstverk på samma sätt utan den kroppsliga aspekten. Sasha menade att det var betydligt svårare för hen att uppskatta statyerna än målningarna och Elise påstod att hen saknade ”den där känslan man får när man står och betraktar en skulptur.” Känslan som Elise pratar om speglar Benjamins argument om föremålets aura. Benjamin menar att vi bara kan uppleva ett föremåls aura när vi ser föremålen i verkligheten, och auran går inte att överföras i reproduceringar enligt honom (Benjamin 1936, ss. 222–223). När vi ser en staty i verkligheten, från våra egna ögon, ser vi den i relation till vår egen kropp. I ACNH ser vi avataren ur tredje

person – alltså ser vi den på avstånd, snarare än ur dess egna ögon. Snarare än att titta på statyn, tittar vi på avataren som tittar på statyn. Vi ”upplever” statyn i andra hand, genom avataren, snarare än genom oss själva. Snarare än att auran automatiskt försvinner när statyerna reproduceras i den virtuella miljön, vill jag därmed påstå att auran försvinner som konsekvens av vår andrahandsupplevelse av statyn som vi får genom avataren.

För att få mina informanter att resonera kring skillnaderna mellan ett fysiskt besök och ett virtuellt besök frågade jag dem om hur det skilde sig att se särskilda verk i verkligheten mot att se dem i spelet. Jag tog upp *Mona Lisa* som ett exempel då det, som nämnt, är ett igenkännbart verk som samtliga av mina informanter kände till, vare sig de faktiskt har sett det i verkligheten eller inte. Sasha, som hade sett *Mona Lisa* i verkligheten ett par år tidigare, svarade kortfattat:

”well for starters this isnt the mona lisa”

Sashas krassa kommentar visar tydligt att hen ser verken i utställningen som virtuella reproduktioner av konstverken, och inte som de verkliga konstverken. Hen utvecklade genom att påstå att spelutvecklarna gjort en ”bra förvanskning” av *Mona Lisa* för att få den att passa in på rätt mängd pixlar, men att hen går till museer för att se ”sann konst” och inte återskapningar. Just användandet av orden ”sann konst” är väldigt intressant, eftersom det antyder att Sasha ser reproduktionerna som ”osann” konst. Diskussionen kring vad som är sann och osann konst, och om det ens finns något som kan kallas sann konst, är för komplex för att rymmas inom denna studie, men Sashas kommentar pekar på en syn hos hen om att endast originalverk kan vara autentiska, som Bendix även föreslår (Bendix 1997, ss. 14–15).

Mitzi sa likaså att det är en helt annan upplevelse eftersom vi som besökare har en idé kring vad som är ”äkta” och vad som är en ”representation” av något. Hen menade dessutom att det virtuella verket är jämförbart med att söka upp en bild på *Mona Lisa* på Google, och påstod att den *Mona Lisa* som visas i utställningen är just en *bild* av *Mona Lisa*. Sasha gjorde en liknande jämförelse mellan att söka upp en bild på en solnedgång och att se en solnedgång i verkligheten, och menade att det är två helt olika saker och upplevelser. Detta går hand i hand med Battro och Malrauxs argument kring att bilder och reproduktioner av verk inte är verken i sig, utan snarare egna verk (Battro 2010, s. 141).

Ytterligare en skillnad mellan det fysiska och det virtuella besöket som Erik poängterade är hur verken visas upp. Hen hade besökt Neues Museum i Berlin bara ett par veckor tidigare där

Nefertitibysten finns utställd. Därför reagerade hen starkt när hen såg Nefertitibysten i spelet. När jag frågade om skillnaden mellan att se verket i de två sammanhangen diskuterade hen skillnaden mellan hur de har ställts ut och sammanhangen. I verkligheten är Nefertitibysten ”ett helt spektakel,” menade Erik. Den används som marknadsföring för hela Neues Museum, och ”hela utställningen leder upp till henne.” Den ställs ut i ett eget rum, med strålkastare från ovan och det är inte tillåtet att fotografera. I ACNH, däremot, är verket bara ett i mängden. Det står i en hörna omringat av en massa andra mästerverk, menade Erik. I utställningen finns Nefertitibysten placerad bredvid *Lupa Capitolina* och framför Rosettastenen, tre verk som i verkligheten finns på tre helt olika platser. Inom det imaginära museet, menar Battro att vår uppfattning av konstverk förändras när de placeras i relation till andra konstverk som de i verkligheten inte ställs ut tillsammans med (ibid. s. 142). I min analys av utställningen definierar jag olika stationer som grundar sig i olika teman, främst tid och geografi. När verken placeras bredvid varandra i spelet, antyder det därmed för mig att de har något gemensamt, utifrån min förståelse av utställningen. I verkligheten står både Rosettastenen och *Lupa Capitolina* utställda på sätt som antyder att de är viktiga, precis som Nefertitibysten på Neues Museum. *Lupa Capitolina* står i en egen sal i Musei Capitolini i Rom (Musei Capitolini u.å.), medan Rosettastenen står mitt i en sal, i en stor glasmonter, med några enstaka andra egyptiska artefakter intill väggarna (The British Museum, u.å.). Medan de verkliga föremålen ställs ut på ett sätt som antyder att de är viktiga, historiska verk som besökaren ska lägga märke till och respektera, blir de i ACNH till en i mängden.

## Autenticitet i ACNH

Enligt Benjamin och Bendix definitioner av autenticitet är verken i ACNH-utställningen inte autentiska, eftersom de är reproduceringar av konstverk (Benjamin 1936, s. 220; Bendix 1997, s. 8). Detta stämmer överens med informanternas upplevelser av utställningen. Men om vi ser på verken *inom* den virtuella världen i spelet skulle vår förståelse av dess autenticitet skifta. Som nämnt tidigare finns det genuina och förfalskade versioner av de flesta verk i spelet. Det antyder att de verk som visas i utställningen faktiskt *är* autentiska, eftersom de, inom spelet, är klassificerade som genuina och inte falska. De verk som spelaren kan donera till museet är de som spelet betraktar som genuina, och i förlängningen autentiska. Men samtidigt blir detta mer komplicerat eftersom det inte bara finns *en* kopia av varje verk inom spelet. Varje verk har en liten chans att dyka upp hos Redd, konsthandlaren, när spelaren köper konst. Men efter att spelaren har köpt ett verk kan samma verk dyka upp igen, fortfarande klassificerad som genuin

inom spelet. I teorin finns det därmed oändliga kopior av varje konstverk – både äkta och oäkta – i spelet. En annan faktor som definierar autenticitet enligt Bendix är unikheter (Bendix 1997, s. 15). Om tavlorna och skulpturerna inte är unika inom spelet i sig, är det möjligt att det inte går att se dem som autentiska trots att de är genuina. På så vis skapar spelet en paradox, där något kan ses som både autentiskt och icke-autentiskt samtidigt.

Spelarens tidigare erfarenheter och kunskaper kring verken som visas kan även påverka den uppfattade autenticiteten i spelarens ögon. Ett verk, eller åtminstone upplevelsen av att se ett verk, kan uppfattas som mer eller mindre autentiskt för spelaren beroende på om den har sett verket tidigare eller inte. Eftersom vi (delvis) kan tolka verken som autentiska inom ramen för den virtuella världen i spelet, kan verken uppfattas som autentiska av besökaren, åtminstone till en viss grad. Om besökaren aldrig har sett eller hört talas om ett verk tidigare och ser det för första gången i ACNH:s utställning, kan den upplevelsen och det virtuella verket uppfattas av besökaren som autentisk, eftersom de inte har en tidigare referenspunkt att utgå ifrån och förhålla sig till. Känner besökaren däremot till verket sedan tidigare, förmodar jag att det gör möjligheten för verket att uppfattas som autentiskt mindre. Har besökaren dessutom faktiskt sett verket i fråga i verkligheten, tror jag att det är nästintill omöjligt för upplevelsen att kännas autentisk. Detta speglas av hur Eriks reaktion på statyn av Kung Kamehameha I skiljde sig från hans reaktion till *En söndagseftermiddag på ön La Grande Jatte*, När Erik såg statyn, som hen aldrig sett eller hört talas om tidigare, stannade hen till för att titta på den länge, från olika vinklar och i olika ljus. När vi såg tavlan, som Erik kände till väl sedan tidigare, var hen uppenbarligen ointresserad och gick vidare efter bara några sekunder. För Erik, var upplevelsen att se Kung Kamehameha I för första gången i den virtuella miljön autentisk, eftersom hen inte kände till den sedan tidigare. Att se *En söndagseftermiddag på ön La Grand Jatte* i den virtuella miljön var varken autentiskt eller intressant för hen, eftersom hen kände till den sedan tidigare.

På så vis kan även besökarens kulturella kapital i form av konstkunskap och tidigare museiupplevelser vara en faktor som bidrar till hur autentisk besökaren upplever den virtuella museiupplevelsen. Mitt första förmodande var att besökare med mer museiupplevelser och konstkunskap skulle uppfatta utställningen som mindre autentisk än besökare med färre museiupplevelser. Men i verkligheten verkar det, baserat på mina informanter, vara tvärtom: det är snarare de besökare med fler museiupplevelser som uppfattar utställningen som autentisk. Möjligtvis måste detta inte endast handla om kulturellt kapital, utan även om besökarens relation till och åsikter kring museer överlag. En besökare med en mer kritisk syn på museet

som institution är mer sannolik att även se på den virtuella utställningen med en kritisk blick. Men samtidigt går det argumentera att detta innebär att den kritiska besökaren faktiskt ser den virtuella utställningen som autentisk, eftersom den bemöter den ur samma perspektiv som den hade bemött en verklig, fysisk utställning.

Malraux påstår att igenkännbarhet mellan olika verk bidrar till att kanonisera och legitimisera stilen för besökaren. När åskådaren ser och förstår att en särskild konststil eller en särskild typ av konstverk är kanon och legitim inom sin sfär, bidrar det till att den genom association förstår, eller förmodar, att andra verk i samma stil även är legitima (Battro 2010, s. 17). Med andra ord legitimerar och kanoniserar verken varandra. Detta vill jag påstå även går att applicera till verken i ACNH-utställningen. Även om samtliga verk inte är av samma stil och tillhör olika konströrelser från olika tidsperioder och geografiska platser, gör själva handlingen att placera alla dessa föremål under samma tak, inom samma kontext, tillsammans med varandra, att besökaren förstår dem som tillhörande samma genre: konstobjekt. Konstverken tillhör inte samma konststil, men i ACNH-kontexten blir de till en del av samma samling, samma grupp: verk som går att se på spelets museum. Genom att placera välkända verk som en stor majoritet av spelare och besökare förmodligen känner igen – de kanske har sett verken i verkligheten, de kanske har sett dem på bild, eller så har de kanske åtminstone hört talas om det – tillsammans med mindre välkända verk som kanske har en starkare anknytning till kulturhistoria än konsthistoria, förändrar de välkända verken hur besökaren uppfattar och förstår de mindre välkända verken. Mer konkret, vill jag påstå att närvaron av verk som *Mona Lisa*, *Damen med hermelinen* och *Flicka med pärlörhänge* – välkända konstverk inom en västerländsk kontext som ofta ses som representativa för särskilda konstperioder – gör att vi även förstår verk som det olmekiska kolossala huvudet och Houmuwukärlet – som färre i en västerländsk kontext känner igen sedan tidigare – som legitima konstverk. Även om de sistnämnda verken inte är lika igenkännbara, förstår vi genom kontexten att de är viktiga verk som vi bör betrakta med en särskild blick. *Mona Lisa* medför på så sätt en slags förförståelse till övriga verk som berättar för oss att samtliga verk i utställningen bör tas på allvar som seriösa konstverk.

Kanske går det att påstå att utställningen i sig kan förstås som en reproduktion? Utställningen är inte en återskapning av en specifik utställning som finns i den verkliga världen, utan den är snarare än återskapning av själva *upplevelsen* att gå på utställningen – fenomenet, eller spektaklet att utföra ett museibesök. Detta skulle innebära att det inte bara är konstverken vars aura har förlorats när de reproduceras, utan att själva utställningen i sig har förlorat sin aura,

eller kanske inte har någon aura överhuvudtaget. Å andra sidan, skulle det faktum att utställningen inte är en reproduktion av en faktisk, fysisk plats kunna innebära att den faktiskt *har* en aura. Utställningen finns bara i spelet, och är därmed ett autentiskt original. Detta motsägs dock av att spelet inte finns i en upplaga. Spelet är massproducerat och har sålt miljontals kopior och därmed finns det även miljontals kopior av utställningen. Detta pekar på att utställningen är den minst autentiska utställningen på vår planet, eftersom det finns fler identiska reproduktioner av den än någon annan utställning för den.

## Slutsatser

När jag inledde detta arbete förväntade jag mig att både jag och mina informanter skulle ha en positiv syn på museet i ACNH som en verklighetstrogen, realistisk och autentisk representation av ett museum. Jag var teknologiskt optimistisk och spånade att skillnaden att se ett konstverk i en virtuell miljö inte skulle vara *så* stor från att se det i en fysisk miljö. Men genom mina walk-alongs och informanternas perspektiv samt min analys har det blivit uppenbart att skillnaden faktiskt är väldigt stor. Så stor att det egentligen är två helt olika saker, två helt olika verk och två helt olika upplevelser. För att sammanfatta min analys och dra slutsatser utifrån mina resonemang och argument kommer jag nu återkoppla till mina forskningsfrågor och ge svar på var och en.

Spelet ger en realistisk bild av museet vad gäller normer och värderingar, men detta är på både gott och ont. Samtidigt som spelet reproducerar positiva aspekter av museet, som dess demokratiska och bildande syfte, reproducerar det även negativa aspekter, som exkludering och upprätthållning av förtryckande normer. Genom att endast visa upp verk av manliga eller okända konstnärer, samt genom ett överväldigande fokus på europeisk konst, reproducerar museet androcentriska och eurocentriska normer. De utomeuropeiska föremålen som visas är främst historiska, kulturella föremål, med undantag för en del av de japanska verken. Detta stärker en syn på europeisk konst och kultur som "sann" konst, och som Sasha kommenterade är detta särskilt anmärkningsvärt då spelet är skapat av japanska spelutvecklare. Tematiskt sett är utställningen uppdelad i olika epoker och olika platser. De stationer som är definierade enligt tid innehåller främst verk av europeiska konstnärer (med undantag för en amerikansk konstnär). De geografiskt definierade stationerna, däremot, innehåller verk från olika tider. Överlag bidrar denna uppdelning till att upprätthålla en syn på konsthistorian som europeisk, då samtliga av de verk som ska representera särskilda perioder, stilar och strömningar inom konst är europeiska. Spelet speglar det traditionella, neoklassiska museet i allt från formgivning av själva byggnaden, till vad som visas upp och hur, samt vilken information som förmedlas.

Genom att reproduceras och ställas ut i en virtuell miljö påverkas autenticiteten i verken. Utifrån Bendix definition av autenticitet som något verifierbart och originellt, och Benjamins argument att mekaniska reproduktioner inte kan reproducera ett verks autenticitet, skulle det gå att säga att verken i ACNH:s utställning helt enkelt inte är autentiska. De är inte originalverken, utan endast reproduktioner av originalverken, om inte bara bilder av

originalverken. Andra detaljer, som att verken inte är i sina verkliga ramar, svårigheten för besökarna att komma nära verken, samt bristen på tekniska detaljer som penseldrag, bidrar likaså till att verken upplevs som mindre autentiska. Som Sasha sa är den *Mona Lisa* som hänger i utställningen helt enkelt inte *Mona Lisa* – det är en bild av *Mona Lisa*.

Men hur påverkas autenticiteten i besökarupplevelsen? Genom den realistiska utställningsmiljön, som byggs upp både genom rummets utformning och mindre detaljer som ventilationshål och eluttag, skapas en slags autenticitet för besökaren. Även om verken i sig rent tekniskt sett inte är autentiska, är själva *utställningen* autentisk till en viss grad. Detta förstärks dessutom av att den inte har en fysisk motsvarighet. Utställningen och besökarupplevelsens autenticitet bekräftas av hur affektiv den var för vissa av informanterna, som Sasha som blev frustrerad av utställningens innehåll. Dess affektiva kvalitet är ett sätt som utställningen skapar autenticitet på. Den grad till vilken informanternas habitus manifesterades visar även på autenticiteten: Mitzi upplevde att hen gick ”fel” väg, även om det inte fanns något som antydde på en ”rätt” väg; Erik blev museitrött och satte ”sig” ner på en bänk för att återhämta sig. Även om informanterna befann sig i en fiktiv, virtuell miljö upplevde de samma känslor och visade samma beteende som de hade gjort i en verklig, fysisk utställning.

ACNH:s museum visar på hur långt det virtuella museet har kommit sedan Malraux först teoretiserade om det imaginära museet på 1940-talet. Men samtidigt visar det också hur långt det är kvar för ett virtuellt museum att faktiskt kunna ställa ut föremål autentiskt. Däremot visar ACNH på det virtuella museets potential att tillgängliggöra museer, konst och kulturarv för nya målgrupper. Likaså innebär konsolen spelet är tillgängligt på, Nintendo Switch, att spelaren kan ta med sig museet vart den än vill och besöka det var som helst, när som helst. På så vis är ACNH:s museum ett bevis på hur museet och virtuella lösningar konstant förändras och utvecklas, och hur de öppnar upp för nya sätt för viktiga verk från olika platser att ställas ut på nya sätt, för fler att se.

## Vidare forskning

Kan en mekanisk reproduktion av ett konstverk någonsin vara autentiskt? Vad krävs för att skapa en autentisk besökarupplevelse i en virtuell miljö? Utifrån mina informanternas svar kan jag konstatera att konstverken i ACNH inte är autentiska, men jag har inget svar på vad som krävs för att de faktiskt *ska* upplevas som autentiska. Även om miljön bidrar till någon slags



autenticitet fattas verkens aura, och om vi ska tro Benjamin kan auran aldrig reproduceras. Men måste det nödvändigtvis vara sant? Med tanke på hur mycket teknologin har utvecklats sedan Benjamins tid, och hur mycket den kommer fortsätta under och efter avslutandet av detta arbete, har jag svårt att se att mekaniska reproduktioner aldrig kommer kunna reproducera autenticitet eller aura. Vidare forskning inom detta ämne skulle kunna undersöka hur autenticiteten kan reproduceras och överföras till en virtuell miljö.

# Litteraturförteckning

Allan, D. (2010). André Malraux, The Art Museum, and the Digital Musée Imaginaire. I: *Imaging Identity: Media, memory and portraiture in the digital age*, Canberra, Australien 15–17 juli. <http://home.netspeed.com.au/derek.allan/musee%20imaginaire.htm> [2023-05-20]

Baron, G. (2020). Ayala Museum sets up exhibit in Animal Crossing. *Manila Bulletin*, 19 maj. <https://mb.com.ph/2020/05/19/ayala-museum-sets-up-exhibit-in-animal-crossing/> [2022-12-16]

Battro, A. M. (2010). From Malraux's Imaginary Museum to the Virtual Museum. I: Parry, R. (red.) *Museums in a Digital Age*, Abingdon: Routledge, ss. 136–147.

Bendix, R. (1997). *In Search of Authenticity: The Formation of Folklore Studies*. Madison: The University of Wisconsin Press.

Benjamin, W. (1936). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. I: Arendt, H., Benjamin W. & Wieseltier, L. (red.) *Illuminations: Essays and Reflections*, New York: Schocken Books, ss. 217–251.

Bourdieu, P. (1973). Cultural Reproduction and Social Reproduction. I: Brown, R. (red.) *Knowledge, Education, and Cultural Change*, London: Tavistock Publications, ss. 71–84.

Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. I: Richardson, J. (red.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, Westport: Greenwood, ss. 241–258.

The British Museum (u.å.). *Explore: The Rosetta Stone*.

<https://www.britishmuseum.org/collection/egypt/explore-rosetta-stone> [2023-05-28]

u/capn\_queso (2022). “Dear Animal Crossing, thank you for teaching our pandemic children [...]” [foruminlägg], *Reddit*.

[https://www.reddit.com/r/AnimalCrossing/comments/scwptk/dear\\_animal\\_crossing\\_thank\\_you\\_for\\_teaching\\_our/](https://www.reddit.com/r/AnimalCrossing/comments/scwptk/dear_animal_crossing_thank_you_for_teaching_our/) [2023-05-21]

- Carpenter, N. (2020). Animal Crossing fans are contributing to a real museum, too. *Polygon* 26 maj. <https://www.polygon.com/2020/3/26/21195434/animal-crossing-new-horizons-merl-rural-life-museum-smocks-design-clothes> [2023-05-26]
- Garrard, M. D. (1994). Here's Looking at Me: Sofonisba Anguissola and the Problem of the Woman Artist. *Renaissance Quarterly*, 47(3), ss. 556–622.
- Germanotta, S., Blair, P., Leclercq, H., Zisis, D., Monson, N & Ra, S. (2013). *Venus*. Santa Monica: Interscope Records.
- Goldsmith, J. t. B. (1992). Pieter Bruegel the Elder and the Matter of Italy. *The Sixteenth Century Journal*, 23(2), ss. 205–234.
- Google Arts & Culture (u.å.). *Discover The Work of The Dutch Golden Age Painters*. <https://artsandculture.google.com/story/discover-the-work-of-the-dutch-golden-age-painters/HgURuPe2Fz5CIw?hl=en> [2023-05-20]
- Guggenheim Bilbao (u.å.). *The Birth of Venus and ARTPOP*. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/did-you-know/el-nacimiento-de-venus-y-artpop> [2023-05-17]
- Han, K. (2020). Animal Crossing gets the real-life museum details right. *Polygon*. 25 maj. <https://www.polygon.com/2020/5/25/21269550/animal-crossing-new-horizons-museum-curators-report> [2023-05-26]
- Hägerstrand, T. (1970). Tidsanvändning och omgivningsstrukturer. Bilaga 4 i *Urbaniseringen i Sverige: en geografisk samhällsanalys* (SOU 1970:14). Stockholm: Inrikesdepartementet.
- ICOM (2022). *Museum Definition*. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> [2023-01-15]
- Kaplan, D. (2021). “What Does it Matter Where my Body Happens to Be?” *Journal of Museum Education*, 46(4). ss. 531–546.
- Khor, S. Y. (2020). “I am performing this for the next hour, with my deepest apologies to Marina Abramović. [...]” *Twitter*, 31 mars. <https://twitter.com/sawdustbear/status/1245067590952615937?lang=en> [2023-05-21]
- Kusenbach, M. (2003). Street Phenomenology: The go-along as ethnographic research tool. *Ethnography*, 4(3), ss. 455–485.

- Lee, J. (2020). Animal Crossing: New Horizons museum guide. *Polygon*, 24 april. <https://www.polygon.com/animal-crossing-new-horizons-switch-acnh-guide/2020/3/20/21185842/museum-unlock-blathers-fossils-fish-bugs> [2023-04-28]
- Machemer, T. (2020a). Can You Spot Animal Crossing's Art Forgeries? *Smithsonian Magazine*, 1 maj. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/classic-art-and-fakes-arrive-animal-crossing-180974786/> [2023-05-19]
- Machemer, T. (2020b). Join a Smithsonian Entomologist and the Monterey Bay Aquarium for This Beetle-Centric 'Animal Crossing' Livestream. *Smithsonian Magazine*, 4 maj. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/smithsonian-entomologist-joins-animal-crossing-livestream-talk-beetles-180974805/> [2023-01-09]
- Magnusson Staaf, B. (2000). Hannah Arendt and Torsten Hägerstrand. Converging tendencies in contemporary archaeological theory? I: Holtorf, C. & Karlsson, H. (red.) *Philosophy and Archaeological Practice: Perspectives for the 21<sup>st</sup> Century*, Göteborg: Bricoleur Press, ss. 135–152.
- Malraux, A. (1954). *The Voices of Silence*. Frogmore: Paladin.
- The Metropolitan Museum of Art (u.å.). *Under the Wave off Kanagawa (Kanagawa oki nami ura), also known as The Great Wave, from the series Thirty-six Views of Mount Fuji (Fugaku sanjūrokkei)*. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45434> [2023-05-22]
- Musei Capitolini (u.å.). *Hall of the She-wolf*. [https://www.museicapitolini.org/en/percorsi/percorsi\\_per\\_sale/appartamento\\_dei\\_conservatori/sala\\_della\\_lupa](https://www.museicapitolini.org/en/percorsi/percorsi_per_sale/appartamento_dei_conservatori/sala_della_lupa) [2023-05-28]
- Museo del Prado (2018). *Velázquez y el Siglo de Oro*. <https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/velazquez-y-el-siglo-de-oro/a1fd949a-e304-f086-68a9-4dd8e3a74cca> [2023-05-20]
- National Videogame Museum (2021). *Animal Crossing Diaries*. <https://animalcrossingdiaries.thenvm.org/> [2023-05-21]
- Nintendo Japan (2023). *Top Selling Title Sales Units*. <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html> [2023-05-28]

Parkin, S. (2020). Animal Crossing's digital museum is a welcome virtual public space. *The Guardian*, 4 april. <https://www.theguardian.com/games/2020/apr/04/animal-crossing-new-horizons-review-perfect-for-home-schoolers> [2023-01-09]

Politopoulos, A., Mol, A. A. A., Boom, K. H. J. & Ariese-Vandenmeulebroucke, C. E. (2019). "History Is Our Playground": Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Advances in Archaeological Practice*, 7(3), ss. 317–323.

Robinson, A. (2020). Animal Crossing's developers say the series 'must continue to evolve'. *VGC – Video Games Chronicle*, 6 september.

<https://www.videogameschronicle.com/news/animal-crossings-developers-say-the-series-must-continue-to-evolve/> [2023-01-15]

Wang, N. (1999). Rethinking Authenticity in Tourism Experience. *Annals of Tourism Research*, 26(2), ss. 349–370.

Wasielewski, A. (2022). The Museum in Quarantine: Architecture, Experience and the Virtual Museum. *Journal of Curatorial Studies*, 11(1), ss. 4–24.

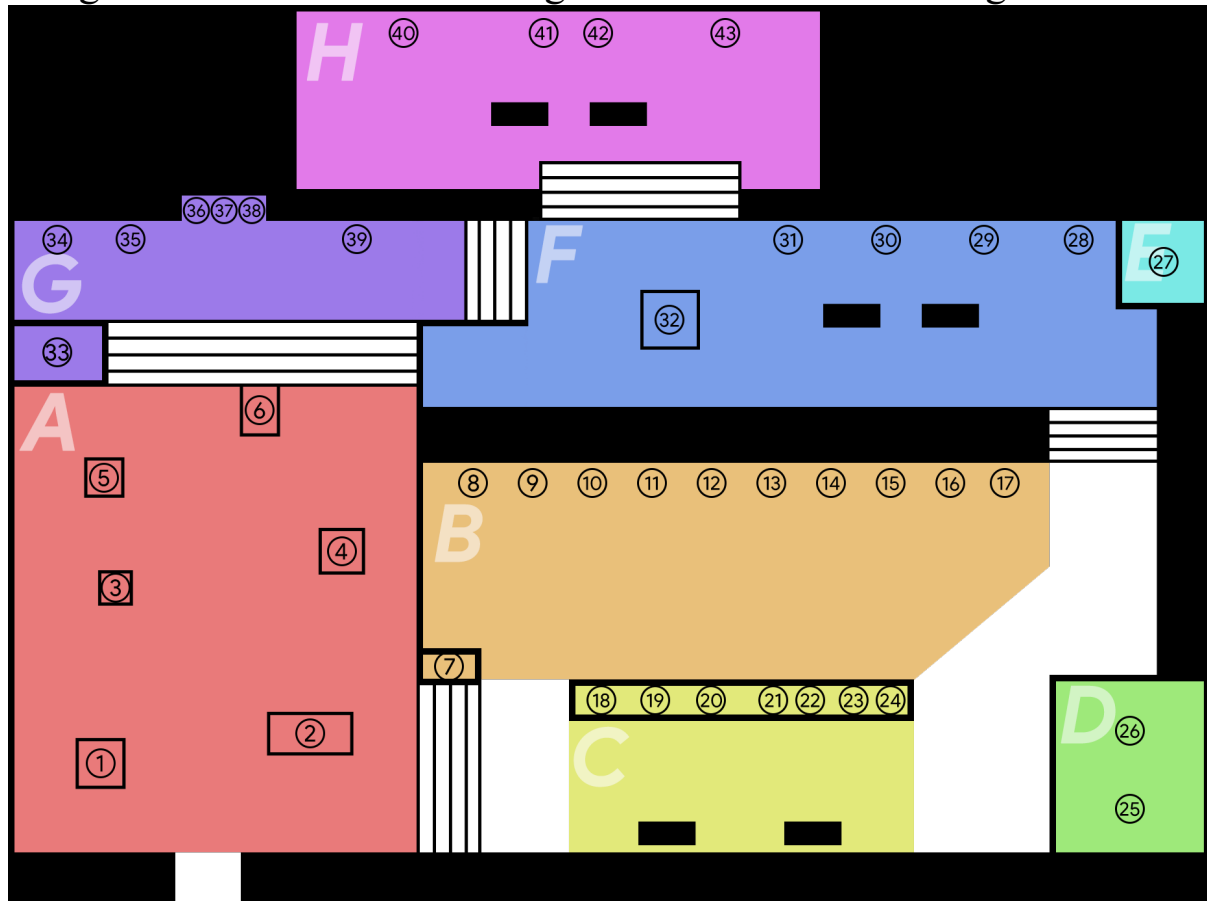
Wicks, R. (2010). Using Artistic Masterpieces as Philosophical Examples: The Case of Las Meninas. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 68(3), ss. 259–272.

Wu, K. J. (2020). Meet the Artist Behind Animal Crossing's Art Museum Island. *Smithsonian Magazine*, 9 april. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/animal-crossing-now-has-bespoke-art-museum-island-courtesy-cheeky-real-life-artist-180974633/> [2023-01-09]

Zelazko, A. (u.å.). Why Is the Mona Lisa So Famous? *Encyclopædia Britannica*. <https://www.britannica.com/story/why-is-the-mona-lisa-so-famous> [2023-05-17]

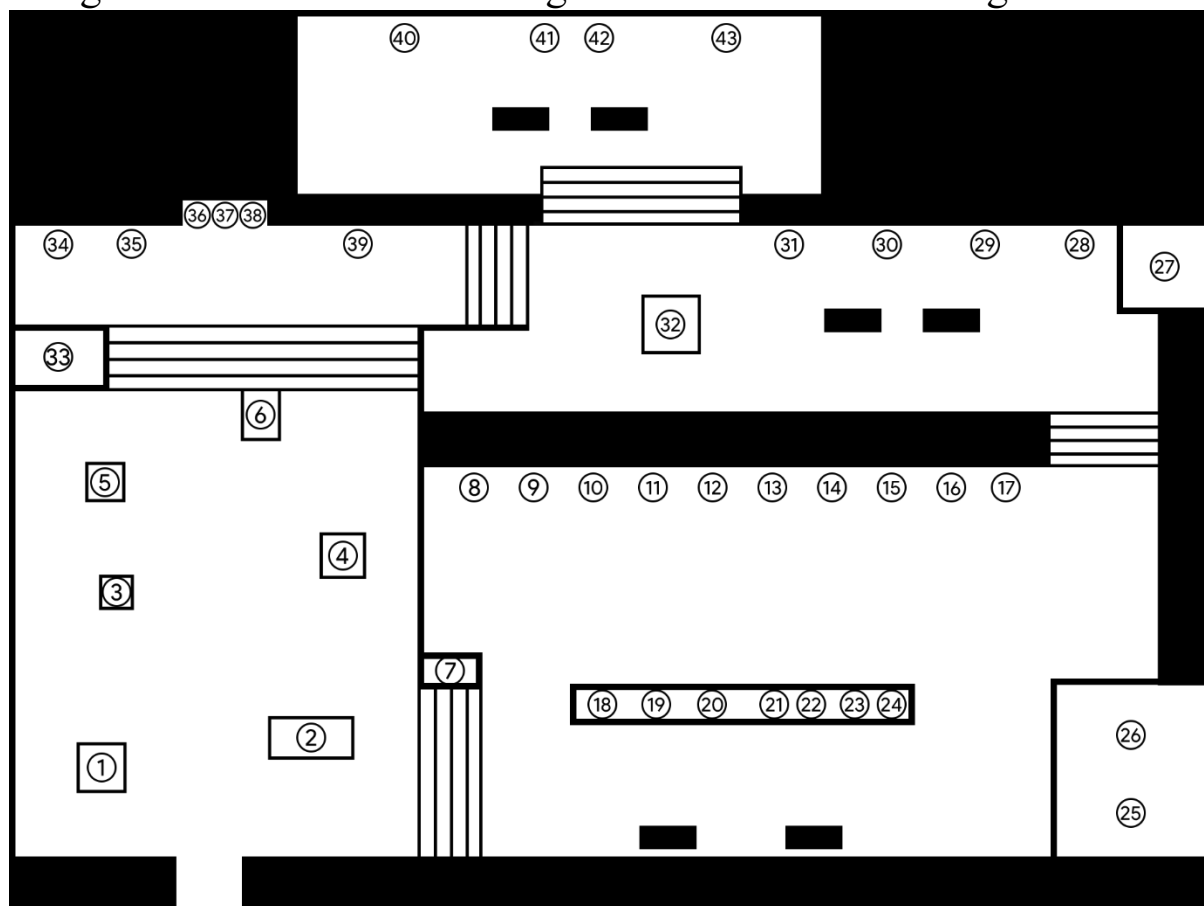
# Bilagor

## Bilaga 1 – Karta över utställningen med stationsmarkeringar



- Station A – Den antika avdelningen
- Station B – Den europeiska tavelväggen
- Station C – Den japanska montern
- Station D – Den kinesiska hörnan
- Station E – Det olmekiska huvudet
- Station F – 1700- och 1800-talsavdelningen
- Station G – Den italienska renässansavdelningen
- Station G – Barockavdelningen

## Bilaga 2 – Karta över utställningen utan stationsmarkeringar



### Bilaga 3 – Numrerad lista över verken i utställningen

Följande lista innehåller transkriptioner av all information om verken som återfinns i utställningstexterna i ACNH. Verk klassificerade av spelet som statyer är märkta i gult.

No.	Titel (i spelet)	Riktig titel	Konstnär	År/datering	Material	Beskrivning (utställningstext)
1	Mystic Statue	Bust of Nefertiti	Thutmose	circa 1345 BCE	Limestone	A bust of Nefertiti, whose name means "the beautiful one has come." A "royal wife," she was known as one of the three most beautiful women in Ancient Egypt. It is not known whether the left eye is missing because it fell out, or because it was never completed.
2	Motherly Statue	Capitoline Wolf	Artist Unknown	5th century BCE	Bronze	This wolf from Roman mythology raises a pair of twins, along with some controversy. The original bronze sculpture of the wolf is a masterpiece that dates back to 5th century BCE. The twins were added during the 15th century...or so it was thought. Recent research has given rise to speculation that the original piece may be from the 11th or 12th century. (We will, however, stick with the 5th century BCE estimate for now.)
3	Informative Statue	Rosetta Stone	Artist Unknown	196 BCE	Granodiorite	A stone slab found in Rosetta, Egypt in 1799. Helped efforts to decipher ancient Egyptian hieroglyphs. Almost identical text is written in hieroglyphs at the top, then Demotic script, and lastly Greek script.
4	Robust Statue	Discobolus	Artist Unknown	2nd century CE	Marble	This ancient Roman statue is based on the ancient Greek statue crafted by Myron. It's a piece that shows the grandeur of the human body, beautiful from any angle.
5	Beautiful Statue	Venus de Milo	Artist Unknown	circa 130 BCE	Marble	A statue of the Roman goddess of love and beauty, Venus was found on the island of



						Milos. This beautiful sculpture makes many wonder what her original pose might have been.
6	Valiant Statue	Nike of Samothrace	Artist Unknown	circa 190 BCE	Marble	A statue of the goddess of victory, Nike, found on Samothrace. It shows Nike alighting on the prow of a ship. Originally found in separate pieces, it has largely been restored, but the arms and head are still missing.
7	Familiar Statue	The Thinker	Auguste Rodin	1902	Bronze	This bronze sculpture was crafted by the French sculptor Rodin, known as the father of modern sculpture. The incredibly famous original is located in France. The sculpture was casted over 20 times. As such, authentic pieces can be found all around the world.
8	Perfect Painting	Apples and Oranges	Paul Cézanne	circa 1899	Oil on canvas	This still life is known to have inspired the work of many other artists, including Pablo Picasso. Rather than trying to recreate an image, Cézanne captured the beauty of shapes from many angles. With this work, Cézanne draws on both the atmosphere of his subjects and the spirit of its beholders.
9	Flowery Painting	Sunflowers	Vincent van Gogh	circa 1888	Oil on canvas	Van Gogh painted this piece when he moved to the south of France in search of more vibrant colours. Yellow was van Gogh's favourite colour, and he made seven paintings that featured sunflowers during this time.
10	Twinkling Painting	The Starry Night	Vincent van Gogh	1889	Oil on canvas	Van Gogh's signature piece, painted while he was hospitalised at an asylum. This view from his room includes memories and imaginations. In letters to friends, the artist called it a failure.
11	Calm Painting	A Sunday Afternoon on the Island of	Georges Seurat	circa 1885	Oil on canvas	Seurat, known as the founder of neo-impressionism, invented the use of brightly coloured dots. His method, which does not involve mixing pigments, took time. This

		La Grande Jatte				piece, for instance, took two years. It shows a crowd enjoying a day off at the river Seine in France.
12	Mysterious Painting	Isle of the Dead	Arnold Böcklin	1883	Oil on wood	A small boat carrying a corpse glides quietly over a still sea to an island of graves surrounded by cliffs. The air of this piece by symbolist painter Böcklin is chilling, but also somehow calm. Böcklin worked here to capture not what he could see, but some of humanity's inner contemplations.
13	Proper Painting	A Bar at the Folies-Bergère	Édouard Manet	circa 1882	Oil on canvas	Close inspection of the mirror behind this painting's subject reveals many mysteries and paradoxes... In fact, the painting is based on multiple perspectives, which explains the unusual placement of some items. Sadly, this is Manet's last work. He passed away a year after it was complete, at age 51.
14	Nice Painting	The Fifer	Édouard Manet	1866	Oil on canvas	One of Manet's earlier works, this painting depicts a young flautist dressed in military uniform. Manet's works are notable for their lack of linear perspective and strong colour contrast. These attributes led some to call him "The Father of Impressionism" and make comparisons to Vélazquez [sic]. Fun fact—flautists can determine what note the boy is playing just by studying the painting closely.
15	Sinking Painting	Ophelia	John Everett Millais	1852	Oil on canvas	Ophelia is a tragic figure in the Shakespearean play "Hamlet." There is an otherworldly expression on her face as she lies unconscious in a river. She is surrounded by the beauty of nature as she floats between life and death.
16	Common Painting	The Gleaners	Jean-François Millet	1857	Oil on canvas	The signature piece from Millet, who was known for depicting the lives of commoners

						in the 19th century. Notice the abundant crops visible in the background relative to the meager wheat remaining for workers. This art served as social commentary in a time of great inequality.
17	Moody Painting	The Sower	Jean-François Millet	circa 1850	Oil on canvas	Millet painted this piece of a farmer sowing wheat seeds in a field after moving to the countryside from Paris. If the piece reminds you of van Gogh, that's likely because van Gogh himself was inspired by it!
18	Wild Painting Left Half	Folding Screen of Fūjin and Raijin (L)	Tawaraya Sōtatsu	17th century	Gold leaf and ink on paper	This folding screen shows dynamic brushwork of Fūjin and Raijin on a gold-leaf background. It is thought to be the masterpiece of Tawaraya Sōtatsu, an early-Edo-period artist. The simplification of the subjects is a style that was carried on by Ogata Kōrin. It's a style still in use today in the Rinpa school of Japanese painting.
19	Wild Painting Right Half	Folding Screen of Fūjin and Raijin (R)				
20	Ancient Statue	Jōmon Period "Dogū" Figurine: Shakōki-dogū	Artist Unknown	1000–400 BCE	Fired pottery	A mysterious, riveting doll made from kneaded, unglazed dirt during the Jōmon period. Its large round eyes resemble goggles that intercept light, so its name should come as no surprise. "Shakōki" means "light-intercepting goggles," and a dogū is a small animal figurine.
21	Scary Painting	Ōtani Oniji the 3rd as Yakko Edobei	Tōshūsai Sharaku	1794	Woodblock print	A print from the mid-Edo period by Tōshūsai Sharaku depicting a famous actor of the time. Sharaku made roughly 140 ukiyo-e prints in his career, even though it only spanned around 10 months!
22	Dynamic Painting	Thirty-Six Views of Mount Fuji: The Great	Katsushika Hokusai	circa 1831	Woodblock print	The signature piece of ukiyo-e artist Katsushika Hokusai, painted as part of a series when he was in his 60s. Although it is dubbed "Thirty-Six Views," he eventually added 10 more to make 46 in total.

		Wave off Kanagawa				
23	Graceful Painting	Beauty Looking Back	Hishikawa Moronobu	17th century	Colour on silk	A hand-painted piece by Hishikawa Moronobu, an artist known for popularising the ukiyo-e style. This stirring painting depicts a fashionable woman glancing back over her shoulder.
24	Detailed Painting	Ajisai Sōkeizu	Itō Jakuchū	18th century	Dyed silk	A detailed, colourful, and dynamic piece by Itō Jakuchū, a successful Kyoto artist in the mid-Edo period. High-quality paints on silk help it maintain its brilliant colour even now, 200 years after its creation.
25	Tremendous Statue	Houmuwu Ding	Artist Unknown	1200 BCE	Bronze	This bronze ding from ancient China is the largest and heaviest ever found. The script on the inside suggests it was created to honour the king's mother.
26	Warrior Statue	Terracotta Army	Artist Unknown	210 BCE	Earthenware	These terracotta warriors were buried with the first Qin emperor to protect him in the afterlife. Nearly 2,000 years later, in 1974, about 8,000 of them were found. Each statue is said to have been handmade with different poses, expressions, and clothing.
27	Rock-head Statue	Olmec Colossal Head	Artist Unknown	1000 BCE	Basalt, andesite	Giant stone head thought to be from the ancient Mesoamerican Olmec civilisation. The larger ones can reach three metres in height. Scholars think they only crafted heads, no bodies.
28	Glowing Painting	The Fighting Temeraire	Joseph Mallord William Turner	1839	Oil on canvas	A famous piece by Turner, a "painter of light." It shows an English Navy ship commanded by Admiral Nelson as it's being tugged onward its dismantling.

29	Worthy Painting	Liberty Leading the People	Eugène Delacroix	1830	Oil on canvas	Painted by leading 19th century Romantic artist Delacroix in the same year as a French revolution. The woman in the centre is often mistaken for Joan of Arc, but she is actually the fictional "Marianne."
30	Warm Painting	The Clothed Maja	Francisco de Goya	circa 1805	Oil on canvas	It is said that this painting is a more discreet version of an earlier work known as "The Nude Maja." It is also known that Francisco de Goya was quite popular in his own time. Could these facts be related? A third, unrelated fact—the word "maja" refers to a "stylish young lady of Madrid."
31	Basic Painting	The Blue Boy	Thomas Gainsborough	1770	Oil on canvas	Gainsborough was known for his innovative use of colours in his traditional portraits, like this one. Although he preferred painting landscapes, his portraits would be the defining work of his career.
32	Great Statue	King Kamehameha I	Thomas Ridgeway Gould	circa 1883	Bronze	A bronze sculpture of King Kamehameha I, who founded the kingdom of Hawaii in 1810. Traditionally, the sculpture is draped with many leis every year on June 11th.
33	Gallant Statue	David	Michelangelo	circa 1504	Marble	Young David glares at his enemies, sling slung over his shoulder. It took Michelangelo more than three years to sculpt this piece. Close inspection shows heart-shaped eyes, but that's probably meant to depict light hitting them. Hearts didn't have the lovey-dovey symbolism back then that they do today.
34	Jolly Painting	Summer	Giuseppe Arcimboldo	circa 1563	Oil on canvas	A curious portrait by Giuseppe Arcimboldo, an Italian painted from the late 16th century. It doesn't take a particularly sharp eye to see that the entire portrait is composed of fresh produce.

35	Scenic Painting	The Hunters in the Snow	Pieter Brueghel the Elder	1565	Oil on wood panel	A landscape artist from the late Renaissance period, Brueghel was known as the "Peasant Artist." He earned the title of depicting scenes from common peasant life, such as the moment captured here. Note the contrast between the weary hunters and the people frolicking below on icy ponds.
36	Famous Painting	Mona Lisa	Leonardo da Vinci	circa 1503	Oil on poplar	The world's most famous smile. It's said that da Vinci kept this painting for himself until the very end... Given its power to beguile visitors all these years later, it's easy to see why.
37	Academic Painting	Vitruvian Man	Leonardo da Vinci	circa 1487	Pen and ink on paper	This drawing is based on the "ideal" human-body ratio, as stated in "De architectura." "De architectura" was a treatise by Vitruvius, an architect from the early 1st century BCE.
38	Serene Painting	Lady with an Ermine	Leonardo da Vinci	circa 1490	Oil on wood panel	One of only four portraits of women painted by da Vinci, one of which is the "Mona Lisa." Some believe that the "ermine" is not actually an ermine, but rather a white ferret!
39	Moving Painting	The Birth of Venus	Sandro Botticelli	circa 1485	Tempera on canvas	A painting of the Roman goddess Venus riding a scallop shell after being born in the ocean. The name Botticelli is said to actually be a nickname given to the artist's brother, who was built like a barrel. Why this nickname was transferred between siblings is a mystery lost to the ages.
40	Amazing Painting	The Night Watch	Rembrandt van Rijn	1642	Oil on canvas	The masterpiece, painted by 17th century Dutch artist Rembrandt, depicts a military gathering. At the time, portraits usually showed their subjects standing still. So this was a leap towards in technique. For many ears, art scholars thought the painting was set at night, but a restoration revealed a dark varnish. We can now see the dynamic poses

						and lighting as they were meant to be seen—in the daytime!
41	Wistful Painting	Girl with a Pearl Earring	Johannes Vermeer	circa 1665	Oil on canvas	Also known as "Girl with a Turban," this piece uses ultramarine paint, which was expensive at the time. It seems the expense was worth it, as the vivid blue colours draw the eye and help make the piece a classic. The only question is... Is that a real pearl earring? Or something else...
42	Quaint Painting	The Milkmaid	Johannes Vermeer	circa 1658	Oil on canvas	This piece earned Vermeer the nickname "Master of Light" thanks to its exquisite contrast and depth. Vermeer painted this masterpiece at only 25 years of age. Many note that it is surprisingly small in real life.
43	Solemn Painting	Las Meninas	Diego Velázquez	circa 1656	Oil on canvas	This famous piece by Velázquez, who served the Spanish court, shows us something about perspective. It depicts a young princess with her "ladies-in-waiting." The artist himself is seen to the left. The king and queen are reflected in the mirror to the artist's right, so the perspective is that of the king. The king... watching the artist... paint the king and the queen...

## Bilaga 4 – Intervjufrågor

### Before:

- When did you last visit a museum?
- How often would you say you visit museums?
- What kinds of museums do you tend to visit?
- Have you ever visited or seen some form of virtual/digital museum or exhibition?

### During

- Encourage to acknowledge/voice their thoughts during the walk-along, let's hang out and talk lol
- Don't feel like you can't say something because you don't think it's interesting or valuable enough because all thoughts/reactions/feelings are super valuable for me and this project, and also don't feel like you have to keep it formal or professional

### After:

- How did you feel when you stepped into the exhibition? What did it make you think about? How about if you were to compare that to when you last visited a museum?
- How would you describe the exhibition?
- Could you identify any themes in the artworks chosen? Is there a pattern in what artworks are in the exhibition? Do they have anything in common?
- Did you recognise any of the artworks? Were there any you didn't recognise?
- How did you feel about the actual artworks? Were there any in particular that stood out to you for any reason?
- Is there anything you feel is missing from the exhibition? What would you have liked to see more of in the exhibition? What would you have added or changed?
- In your experience – what similarities are there between visiting the ACNH exhibition and visiting a physical exhibition? What differences? How does seeing an artwork in this exhibition differ/hold up to seeing it in real life? Take the Mona Lisa for example.
- How do you think the game represents/portrays the museum?