



# LUND UNIVERSITY

## Ludiska lockelser

### Spelen flyttar in i finrummen

Jalhed, Hedvig; Rylander, Mattias

*Published in:*  
Kulturimperiet

2023

*Document Version:*  
Förlagets slutgiltiga version

[Link to publication](#)

*Citation for published version (APA):*

Jalhed, H., & Rylander, M. (2023). Ludiska lockelser: Spelen flyttar in i finrummen. *Kulturimperiet*, 2023(1–2), 24. <https://www.kulturimperiet.se/2023/11/28/ludiska-lockelser-spelen-flyttar-in-i-finrummen/>

*Total number of authors:*  
2

#### General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

#### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117  
221 00 Lund  
+46 46-222 00 00

HÄNDELSE

# LUDISKA LOCKELSER

## Spelen flyttar in i finrummen

**T** HEDVIG JALHED OCH MATTIAS RYLANDER

**F** HEDVIG JALHED



Stämningsskapande musik vid läsning av denna text

ARTIST LANA DEL REY  
ALBUM BORN TO DIE - THE PARADISE EDITION  
SPÅR VIDEO GAMES

Spel kan hävdas vara vår tids mest framträdande kulturuttryck och en form av förmedling av estetiska intryck som mer än något annat speglar den aktuella teknikutvecklingen. Digitala spel utgör idag en global kontaktyta för människor oavsett hemvist och tidszon, men spelens historia är lång och utvecklingen är tvärkulturell med principer som återfinns parallellt i civilisationer världen över. Två utställningar med speltema visar hur vår upptagenhet med spel och spelande tar sig uttryck i konstnärlig upphöjelse och kulturellt erkännande.

**D**e första generationerna som vuxit upp med tryckta massupplagor av spel och därefter det digitala spelundret har vid det här laget nått mogen ålder. Nu gör de sig bra som kulturkonsumenter och är, tillsammans med sina barn som inte osannolikt delar en hel del spelvärldar med dem, en given och bred målgrupp för kulturinstitutionerna att rikta sig mot. Spel utgör ett tacksamt tema när det handlar om att locka publiken till utställningslokalerna.

### Spel i blickfånget

Sommaren 2023 lät både Halmstads konsthall och Världskulturmuseet i

Göteborg utställningar kring spel. På Halmstads konsthall visades "Där världar möts – konst i spelestetik" och på Världskulturmuseet i Göteborg presenterades "Världens spel". Medan utställningen i Halmstad hade ett smalt fokus på den sorts spelkonst som gör utsnitt från digitala spel och fångar upp estetiska element från dem för att exponera bitarna som konstobjekt, visade utställningen i Göteborg en brokig buffé av människans ludiska lämningar genom historien. Tiden har alltså kommit för spelen att flytta in i kulturens finrum, vilket kan ses som ett tecken på att de uppnått en status som erkända konst- och kulturföremål, inte bara för kännare och samlare, utan också i

samhället i stort. Och Världskulturmuseet gör en storartad insats för spelkulturen genom sin närmast bombastiska utställningsexplosion.

Det digra utställningsmaterialet i Göteborg är omsorgsfullt och överväldigande uppställt så att det är en fröjd för ögat, men utställningen hade tjänat på en lite hårdare sällning av material. Bitvis dyker det upp delar som upplevs ligga utanför själva kärnämnet, till exempel då man väljer att lyfta fram enskilda spelare och organisationer inom framförallt datorspel, vilket tar fokus från spelen i sig och gör det mer rörigt och fragmenterat än tydligt eller fördjupande. Ska man vara krass hade man kunnat göra en mer spe-

cialiserad utställning om rollspel, eller brädspel, eller datorspel, och ändå haft ett överflöd av material riktat mot breda målgrupper att jobba med – men utställningen är inte utformad för att visa upp ett djup i första hand, utan istället en svepande bredd där spelens historia kommer fram i ett mångfacetterat arrangemang, om än bara genom att man skrapar på ytan. Utställningen greppar som sagt var om mycket och att man inte har en tydligare avgränsning på en viss typ av spel vittnar kanske om att spelkulturen inte har kommit lika långt som till exempel klädkulturen i museisammanhang. Istället för att vara en pendang till Världskulturmuseets utsökta kimonoutställning häromåret, blir den plottrigare spelutställningen som en parallell till en potentiell utställning om all världens kläder istället för att lyfta fram en speciell tradition eller genre. Men att spel överhuvudtaget uppmärksammas på ett seriöst sätt i en prestigefull institutionell miljö är naturligtvis talande för hur spelande som kulturell aktivitet skrivs in i historien och erkänns av samtiden. Nästa steg är förhoppningsvis fördjupning.

### Spel i vår tid

Spelartefakterna på de två utställningarna representerar olika tendenser i vårt förhållande till spel och spelande. Medan Världskulturmuseets utställning lustfyllt konkretiserar spelens tvärkulturella utveckling med en mängd spelbara exempel – från primitiva slumpspel till avancerade strategispel – abstraheras spelelement på Halmstads konsthall så att de transformeras från meningsskapande objekt för interaktion inom spelsystem till objekt för konstbetraktaren att tolka och bedöma som estetiska detaljer och avgränsade arrangemang.

I Halmstad måste spelaren byta perspektiv för att koppla spelkonsten till konsten i stort, men i Göteborg kan man spela och leka sig igenom den utställningen – på Världskulturmuseet lyfts spel som praktik fram av estetiken. Halmstadutställningen visar att det är möjligt att göra konst på, av eller möjligtvis genom spel. Speldesignern blir här konstnär och använder både designprocessen och spelandet i sig som konstnärlig metod. Världskulturmuseet, å andra sidan, visar spel som populärkulturell aktivitet, vilket leder rakt in i vår tid

och behovet av en allmän förståelse för vad det är vi gör när vi spelar.

### Lek och spel

Ludologi är läran om lek och spel som kulturfenomen. Lek och spel hänger ofta ihop, men de är inte samma sak. Många, men långt ifrån alla, spel är lekfulla. Spel med bestående och avgörande konsekvenser är det inte – som spel på börser eller det politiska spelet. Lek kan vara viktig och omistlig av olika skäl, men den som leker gör inget på allvar utan tar respektlöst lätt på saker och ting. Lekens spår är inte permanenta, utan flyktiga, och i fel sammanhang är den helt enkelt oseriös och förkastlig, som när vi upptäcker att någon leker med våra känslor. Kulturhistorikern Johann Huizinga tänkte sig att leken var nödvändig för kulturell utveckling överhuvudtaget och föreslog kriterier för vad som kan räknas som lek. Lek, enligt Huizingas klassiska kategorisering, är en aktivitet som är frivillig, icke-reell, avgränsad, ordningsskapande och icke-instrumentell. Den som leker är med detta synsätt autonom, det vill säga man leker för sin egen skull, på eget ansvar och man kan inte leka åt någon annan. I leken är vi alla individer med en egen momentär föreställningsvärld som vi på sin höjd delar med några utvalda. Och inte bara människor leker, även om evolutionen begåvat oss med den längsta barndomen av alla, möjlig att fylla med lek, utan lek återfinns bland jagande däggdjur och överallt. Lek är förknippat med rörliga måltavlor och rollfördelning i flock. Betande djur leker inte på något utpräglat sätt – hjorden bygger på inkludering och utstötning på andra premisser. Men medan människan delar leken med andra karnivorer är hon ensam om sina spel. Att förbereda system för målinriktad rörelse under kontrollerade former för egen och andras del är en konst.

Vad som är ett spel har stötts och blötts filosofer emellan. Ofta hör man att det som är gemensamt för alla spel är att de har regler. Men det finns mycket mer än spel som har regler – trafik, bordsskick, källsortering och så vidare. Dock har alla dessa regler som inte återfinns inom direkta spel någon typ av vidare syfte. I trafiken handlar det om säkerhet



På Halmstads konsthall kunde besökare bekanta sig med konstnärliga element från en rad olika spel. Här ses utvalt material från spelen *Shelter* (överst) och *Eleven* (nederst).



**Spel utgör tidsdokument, vilket blev tydligt på Världskulturmuseets utställning. Att spel för människor samman – och även får folk som inte känner varandra att interagera under civiliserade och nöjsamma former – är välbekant.**

på vägen, vid middagsbordet handlar det om renlighet och social trivsel och källsortera gör vi för att dämpa miljösamvetet. Spel bygger på avancemang och kan visserligen fungera som test – ett spel kan ge ett utfall som har betydelse även utanför spelet självt. Men spelregler ställer oss framför allt inför val med olika följder.

### Ludik som konstform

I alla spel kan du göra val som kunde gjorts annorlunda och som givit dig antingen bättre eller sämre resultat. Det är det vi diskuterar efter schackspelet eller efter fotbollsmatchen. Spel är fasta system som, beroende på de val som spelarna gör, kan utfalla på varierande vis. Vi spelar med likar som vi mäter oss med och mot, för med alltför stora skillnader är utgången mer eller mindre given och därmed inte intressant. Vi spelar med randomiserade moment för att bli överraskade, inte veta allt på förhand och därmed tvingas ta snabba och oöverlagda beslut. Vi skjuter på avgrändet för att hålla spänningen

vid liv ytterligare lite till – på så sätt ökar klimax och dramatik. Och att se spel som en typ av estetisk upplevelse inifrån ett sammanhang, från en annan position än den utomstående betraktaren och bedömare, är högst aktuellt.

I nittonhundratalets avantgardkonst och i det som senare har kommit att kallas relationell estetik förekommer återkommande lekfulla koncept och inslag, med konstverk som erbjuder mer eller mindre fria interaktionsmöjligheter för besökaren att så att säga delta i konstverket. Emellertid undviks i denna tradition ofta regler som innefattar uttalade mål, måsten och förbud – interaktionen ska spegla deltagarnas egen initiativ- och handlingsförmåga, inte någon förutbestämd slutpunkt eller något motstånd. En kritik mot denna konstgenre är att den utnyttjar deltagaren som omedveten aktör utan möjlighet att vederbörande varken kan förstå intentionerna med verket eller stå bakom slutresultatet.

Att istället skapa regelsystem med

valmöjligheter i syfte att åstadkomma konstnärliga upplevelser har kommit att utgöra ett annat spår. Om musik är organiserat ljud, som Edgar Varèse påstod, kan vi tänka oss att ludik är organiserat ansvar – i både lek med självbestämmande deltagare utan tredje part *in loco parentis* och i spel genom stiliserade scheman och ramverk för valmöjligheter.

### Spelkonst

Spelkonst, eller så kallad gameart, ska dock inte blandas ihop med den långa tradition av spelbaserad konst som genererat regelsystem för konstnärlig interaktion inom musik, teater, koncept- och performancekonst i hundratals år. Inte heller ska spelkonsten förväxlas med de konstspel som utgörs av spel i till exempel bräd- eller skärmform med konstnärliga ambitioner att i utställnings- och uppvisningssammanhang väcka kritiska reaktioner och reflektioner. Det som kallas spelkonst är snarare en genre som använder spelvärldar, företrädesvis digitala sådana, som

underlag för att presentera separata delar av spel som konstnärliga artefakter i ett utställningssammanhang. Det kan exempelvis röra sig om att visa utvalda stillbilder eller sekvenser av spel, eller om att sätta strålkastarljuset på en konceptuell idé. Spelkonst syftar alltså inte till att besökaren ska uppfatta estetiken från spelarposition eller att presentera hela spel som konstverk, utan om att förflytta enskilda spelelement till ett konstnärligt sammanhang som intresserar sig för vilka historiska och tekniska referenser som kan knytas mellan spelskärvan och andra konstuttryck i övriga konstvärlden.

### Speleestetik

Estetik är som bekant filosofin om smak och inriktar sig på våra preferenser och aversioner för olika typer av information och vår emotionella respons på sinnesupplevelser av alla slag. Att överkomma sina initiala känslomässiga utslag är en del av vad den återkommande konstbesökaren tränas i över tid oavsett konstform, men också att kalibrera sina smakgränser gentemot den grupp man ingår i. Den så kallade goda smaken är alltså balanserad för att inte reduceras till antingen det lättköpt banala eller det oförlåtligt brutala – vilket väl är det ständiga fokuset i diskussioner om konst på kultursidorna.

I utställningen i Halmstad används återkommande begreppet spieleestetik. Det man tycks mena här är specifikt datorspelseestetik, det vill säga text, ljud och bild från digitala spel. Här serveras vi delikata skisser, förstoringar och projektioner på väggytor vita och vidsträckta som tallrikarna på en riktig finrestaurang. Detta är ett försök att göra spieleestetik för de medvetna i en miljö där konstbesökaren mer än gamern är på hemmaplan.

Men man kan också tala om spieleestetik i mer generell mening. C. Thi Nguyen, professor i filosofi med inriktning på konst och spel, menar att spel erbjuder modeller som låter oss byta agens, så att vår målsättning, vår drivkraft och vår vilja tillfälligt förändras utifrån vad som fordras i spelet. Hans idé bygger på att vi i det vardagliga livet kämpar med multipel och komplex agens med motstridiga målsättningar, drivkrafter och viljor inom oss, men att vi samtidigt

besitter förmågan att vara flexibla med vår agens och tillfälligt kan anta alternativa målbilder och motivationer genom vår inlevelse- och fantasiförmåga. Vi kan i spel glömma allt annat vi vill eller det vi egentligen vill för att tillfälligt endast vilja hoppa högst, göra grannen bankrupt, slå någon på käften eller mörda kungen. Ett bärande inslag i spel är att de reducerar våra riktpunkter till ett minimum och deras förförande effekt bygger enligt Nguyen på att de låter oss agera med en klarhet som inte är möjlig i övriga livet. Och just klarhet i utformning och information är estetiskt kännetecknande för spel, där allt från regeltexter och spelplanens kontrasterande rutor, till de klara färgerna på pjäserna, startsignalen i kapplöpningen, täringens avskilda sidor och de särpräglade grafiska symbolerna på spelkortet kännetecknas av tydliga gränser och val. Spel skärper oss och det vi ägnar oss åt så att vi tillfälligtvis slipper livets ledsamma luddighet. På samma sätt är att spela en karaktär att förenkla sin sammansatta person till en tydlig persona med skarpa kanter. För spelelen visar att de återkommande dragen i vår personlighet inte kan likställas med våra föresatser och intressen som hela tiden skiftar, utan att det istället är våra våra manér, mönster och de sätt på vilka vi tar oss fram mot såväl tillfälliga som återkommande mål som är konstanta. Genom spel lär vi känna oss själva – och varandra. Och det om något är väl en anledning att sätta spel på piedestaler ta in dem i finrummen. ●

### Agens

*Begreppet agens förekommer inom psykologi, designstudier, ludologi med mera och är besläktat med ordet agent, det vill säga någon som har ett uppdrag. Det kan stå för exempelvis handlingskraft, initiativförmåga eller pliktuppfyllelse och att sakna agens är på motsvarande sätt att sakna driv, motivation, syfte eller handlingsförmåga.*



På Världskulturmuseet i Göteborg visades en sprakande mix av olika former för mänskligt spelande, från enkla slumpspel till avancerade strategispel.