



## Voksne i legestemning

*En reportage fra spil- og legefestivalen CounterPlay '14*

Mathias Poulsen

Verden over synes der at være et voksende antal mennesker, som beskæftiger sig seriøst med spil og leg. Mange forsøger dels at *forstå* de to beslægtede fænomener, dels at skubbe til grænserne for, hvad spil og leg kan være og hvor det kan foregå.

Der er altså generelt en voksende interesse for både spil og leg, og det i et omfang, så den kendte spildesigner Eric Zimmerman sidste år argumenterede for at vi befinder os i et "Ludic Century":

Increasingly, the ways that people spend their leisure time and consume art, design, and entertainment will be games – or experiences very much like games. (Zimmerman 2013)

På trods af disse tendenser, forekommer mange af initiativerne kun at nå et ganske begrænset publikum, og kun de færreste mennesker får dermed mulighed for at deltage i de samtaler, der definerer og udvikler feltet. Det betyder at udforskningen af spil og leg i en vis forstand foregår i en osteklokke, og at mange værdifulde perspektiver går tabt. Jeg er overbevist om, at der findes mange professioner og fagområder, som kan have stort udbytte af at deltage i debatten. Samtidig vil en bredere dialog om spil og leg ikke blot komme de "nye" deltagere til gavn, men berige hele feltet.

Det var nogle af disse overvejelser og erfaringer, der lå bag min beslutning om at etablere "CounterPlay" som en international spil- og legefestival. CounterPlay blev afholdt for første gang d. 3. og 4. april 2014 på Hovedbiblioteket i Aarhus.

Festivalen er et forsøg på at bringe folk fra en række forskellige domæner sammen for at udforske, hvilken rolle spil og leg kan have i deres professionelle virke. Dette kommer tydeligt til udtryk i de tre spor, der løber gennem hele festivalen:

- Playful Culture
- Playful Learning
- Playful Business

Grænserne mellem sporene er helt bevidst ikke skarpt optrukne, men i grove træk man kan sige at de tre overlappende perspektiver lader os undersøge A) spil og leg som del af vores kultur, B) spil og leg som katalysator for læreprocesser og C) spil og leg som ”redskaber” i virksomheder og organisationer.

Festivalen kredser hele tiden om spændingsforholdet mellem det at spille og lege *med* og *uden* et formål uden for selve aktiviteten. På den ene side er der et udtalt ønske om at *anvende* især spil som redskaber i fx kommunikations- og læreprocesser. På den anden side mener mange, at vi skal være varsomme med at foretage en instrumentalisering af det at spille og lege. Det er en delikat balancegang, som da også var genstand for en løbende udforskning under CounterPlay '14. Mere om det senere.

Selve navnet, ”CounterPlay”, kræver måske lidt forklaring. Det handler naturligvis ikke om at være *imod* spil og leg, men om at udfordre grænserne for hvad spil og leg kan være. Her har jeg været meget inspireret af Tom Apperley og Michael Dieter, der skriver sådan her om ”counterplay”:

Unruly innovation is an intrinsic dimension of gaming. [...] However, we believe that the contingent and transformative dynamics unleashed by games demand careful analysis. [...] Referring to ludic or playful vitality in its most transformative expressions, counterplay speaks directly to the disruptive creation of the new through the reiterations of gaming. (Apperley & Dieter 2010)

For mig indikerer counterplay i forlængelse heraf, at man skaber nye måder at spille og lege ved at udfordre grænserne for det eksisterende, men også at spil og leg forstås på ny idet de bringes ind i nye sammenhænge, og dét er netop målet med festivalen.

## Bare endnu en konference?

Keynotes, tre parallelle spor og en frygtelig masse oplæg. Hvis man kigger på programmet for CounterPlay '14<sup>1</sup> kan man formentlig få det indtryk, at festivalen ikke er en festival, men snarere noget, der umiskendeligt minder om en traditionel konference. Det skal forstås i lyset af, at mange potentielle deltagere skulle kunne argumentere for, at det ville give mening at bruge to arbejdsdage på CounterPlay. Jeg havde derfor i første omgang fokuseret på at samle en gruppe af spændende og dygtige talere fra ind- og udland, så der var tilstrækkeligt konkret indhold at forholde sig til.

Parallelt med denne indsats har jeg imidlertid placeret konferenceformatet i en ramme, der indbyder til leg. Her har jeg været inspireret af et begreb som ”legestemning”, der beskrives af Helle Karoff:

Stemning er ikke primært en følelse, men et modus, dvs. en særlig måde at stå i forhold til både de mennesker, de omgivelser og de ting, man som menneske er forankret i. I legestemningen er man udpræget åbne overfor nye ideer, over for nye meninger, over for andres måder at være til på, over for nye indfald, og man er parat til at give og modtage i åbenhed. (Karoff et al. 2011)

Under planlægningen af festivalen tænkte jeg derfor meget over, hvordan man skaber rammerne for en god ”legestemning”, mens man samtidig levner plads til de mere gendelige konferencespør. Først og fremmest forsøgte jeg i al kommunikation forud for og under festivalen at lade den legende tone skinne igennem, og samtidig gøre det klart, at der ville blive rig lejlighed til at lege og spille undervejs. Derudover lavede

grupper af studerende fra Begivenhedskultur, Aarhus Universitet, aktiviteter som en lang hinkebane på gågaden og kortspillet ”SmallTalk<sup>2</sup>”, der skulle tilskynde deltagerne til at udfordre hinanden.

Da de omtrent 150 deltagere var mødt frem på biblioteket, fremgik det ganske tidligt og med al ønskelig tydelighed, at folk (også) var kommet for at lege. Stemningen var afslappet, folk var enormt engagerede, deltog aktivt, talte med hinanden... og både spillede og legede.

Centralt placeret på festivalen var der en ”legeplads”, hvor man kunne prøve forskellige slags spil, ”playware” og legende installationer<sup>3</sup>. Der var en del udstillere til stede, og mange talere viste også deres spil frem i perioder. Allerede fra starten var der masser af liv, og det satte sit aftryk på alle de øvrige aktiviteter.

Mens ”legepladsen” måske nok var det mest eksplicit dedikerede rum til leg, så var det legende også vævet ind i mange oplæg. Eksempelvis kan nævnes Alex Moseleys oplæg ”Skeletons in the right closet: using simple contextual games to create authentic learning environments”, hvor deltagerne undervejs i fællesskab skulle bygge LEGO-figurer. Alex brugte det som ”a physical, contextual metaphor on key concepts” og lavede dermed en elegant kobling til sit oplæg.



## Nedslag i festivalen

I løbet af de to dage var der samlet set mere end 30 talere på programmet, og det er selvfølgelig ikke muligt at gengive alle de spændende indspark i detaljer. Derfor vil jeg fokusere på nogle af de tematikker, der kom til at udgøre flere røde tråde under festivalen:

- (Hvordan) forstår vi spil?
- Det handler ikke om spil
- Opdyrkning af fællesskaber

### *(Hvordan) forstår vi spil?*

Vi har formentlig alle en eller anden forståelse af, hvornår et spil er et spil, men hvad sker der, når spil udfordrer disse ”common sense” betragtninger? Ofte bliver både spil og leg betragtet som fænomener, der hovedsageligt henvender sig til børn. Hvis vi endelig accepterer, at spil også kan være for voksne, så antager vi til gengæld typisk, at spil blot er underholdning.

Hvad sker der så, når spil beskæftiger sig med mere seriøse emner, som fx homoseksualitet? Det talte Kim Johansen Østby om med afsæt i sit igangværende ph.d.-projekt:

A very interesting point is that the agency mechanism may actually enable video games to portray homosexuality more naturally and without the anxiety often found in mainstream television and film, thus structuring new discourses on homosexuality in media<sup>4</sup>.

Phil Stuart fra spilfirmaet Preloaded viste med en række spil – bl.a. ”Papo & Yo”, ”Papers, Please” og ”That Dragon, Cancer” – ligeledes, hvordan spil kan være ”beautiful, provocative, intimate, challenging, progressive, reflective, philosophical and meaningful”.

Kan spil engagere os følelsesmæssigt – og hvordan taler vi om de oplevelser vi har, når vi spiller? Det tog Jesper Krogh Kristiansen, der bl.a. arbejder som spiljournalist, fat på i sit oplæg om spil der afhænger af ”the emotional investment of the player”. Han argumenterede for at:

They are resonating with something inside ourselves, activating it, and that is what makes the experience of these games whole

Han indsamlede desuden deltagernes egne fortællinger om særligt mindeværdige spiloplevelser, og skrev efterfølgende et blogindlæg om samme emne (Kristiansen, 2014). Disse beretninger kan, sammen med de mange oplæg, ses som en tydelig indikation af, at flere og flere ønsker en mere alsidig og nuanceret forståelse af, hvad spil er og kan være.

### *Det handler ikke om spil*

Alt imens interessen for spil fortsat synes at vokse og sprede sig, så støder man på stadig flere modreaktioner, der peger på, at det måske ikke er spillene *i sig selv* der er det mest interessante. Den lidt atypiske spiludvikler Knapnok Games var repræsenteret på festivalen, og deres arbejde sigter netop på at udvikle ”games designed for social contexts that makes the players the center of attention rather than the TV screen”<sup>5</sup>. Knapnok og mange andre er altså i færd med at flytte vores fokus fra ”spillet” til ”det vi gør med spillet” og den sociale interaktion, der opstår omkring spillet.

Dette tema blev berørt flere gange undervejs, men uden tvivl mest eksplicit i den afsluttende keynote ved Miguel Sicart fra IT Universitet i København. Miguel argumenterede for, at spil som ”genstande” ikke er specielt spændende, men at spil er ”rekvisitter”, der understøtter at vi leger med dem, og måske endda bruger dem til at udfordre sociale konventioner og strukturer. Hans sidste budskab kom dermed til at fungere som en perfekt afslutningen på festivalen som helhed:

*Don't make games – make people play*

### *Opdyrkning af fællesskaber*

I forlængelse af den erkendelse bliver det naturlige næste skridt, at vi skal skabe rum og fællesskaber, hvor vi kan udforske legens væsen – og hvor vi kan lege. Det blev berørt i flere oplæg, men fremgik også tydeligt af den opbakning og det engagement, deltagerne mobiliserede i forbindelse med CounterPlay. Det har medieforsker Stine Liv Johansen, der også talte på konferencen, reflekteret over efterfølgende:

Hvorfor er det så så vigtigt? Hvorfor skal vi overgive os til legens rammesætninger og betingelser, når der er så meget andet, det er vigtigt at bruge tid på?

Counterplay-festivalen gav i sig selv en del af svaret på dette spørgsmål. At sætte legen i fokus og at gøre det i en ramme, der i sig selv er legende, afsøgende, eksperimenterende og åben, rykker på vores forestillinger om, hvad vi kan og hvor vi kan bevæge os hen som mennesker. At sætte måltællingen og kontrollen ud af kraft – om så bare for en stund – og vælge at møde omverdenen og os selv med et åbent og legende sind, gør os i stand til at bevæge os i nye retninger, skabe nye kontakter og se os selv i et nyt lys. (Johansen 2014)

Dette er selvfølgelig et af de centrale mål med CounterPlay, men det er helt afgørende, at der etableres bredere samarbejder og åbne fællesskaber for at facilitere nye legende og eksperimenterende rum.

## Fremtidens CounterPlay

Det har været en intens og krævende oplevelse at arrangere og afholde CounterPlay – som det nu er med arrangementer, man investerer følelser og energi i. Det har nemlig længe været en stor drøm for mig at skabe et internationalt orienteret mødested og fællesskab, hvor en mangfoldig gruppe kan stifte bekendtskab med og udveksle nye perspektiver på spil og leg i en uformel og legende sammenhæng. Derfor har jeg også været stærkt personligt engageret, og det med en stor grad af angstprovokerende usikkerhed og uvished, for hvordan ved man med sikkerhed, at folk vil lege med?

Nu er den første udgave imidlertid overstået, og at dømme ud fra den feedback jeg har modtaget, så er der skabt et fornuftigt fundament for at arbejde videre med festivalen. Overordnet set er der al mulig grund til at være tilfreds med resultatet, og jeg kan konstatere at mange tydeligvis med stor entusiasme og begejstring deltager i et mere eksperimenterende format.

Næste års festival afholdes i samarbejde med KaosPiloterne den 9. og 10. april i Filmby Aarhus, og forberedelserne er i fuld gang. Jeg har etableret en lokal udviklingsgruppe, som skal være med til at sikre en stærkere lokal forankring af festivalen. Det gør det også muligt at lade aktiviteter ”bryde ud” af festivalens rammer, og foregå helt andre steder, fx i byrummet.

Helt i festivalens ånd inviterer vi også til at lege og eksperimentere med formaterne; et oplæg er ikke bare et oplæg, men kan rumme mange former for interaktivitet. På samme måde kan alle formater udvikles og gentænkes, og især deltagernes aktive inddragelse vil blive prioriteret højt.

CounterPlay handler i sin natur om at skabe *dialog* på tværs af domæner, og det dialogiske princip er naturligvis også integreret i arbejdet med festivalen. Faktisk ville festivalen aldrig være blevet en realitet uden en mangfoldighed af samtaler (i særdeleshed på Twitter) med og opbakning fra dygtige mennesker rundt omkring i verden. Også i fremtiden vil den løbende udvikling ske i et konstant samspil med alle dem, der ønsker at forme festivalen, både ved at bidrage med indslag og slet og ret ved at være med. Jeg vil derfor blot slutte med en invitation til at deltage og møde nye legekammerater, når CounterPlay ’15 løber af stablen i Aarhus til foråret.

**CounterPlay ’15 afholdes d. 9. og 10. april 2015 sammen med  
KaosPiloterne i Filmby Aarhus.**

## Noter

1. Se <http://www.counterplay.org/schedule/>
2. Se <http://counterplay.org/files/CounterPlaySmallTalk.pdf>
3. Se <http://www.counterplay.org/playground/>
4. Se <http://kortlink.dk/eb26>
5. Se <http://www.knapnokgames.com/>

## Referencer

- Apperley, T., Dieter, M. (2010) *Editorial*, The Fibreculture Journal, issue 16 2010, <http://sixteen.fibreculture-journal.org/>
- Johansen, ST. (2014) *Legefestivalen CounterPlay*, <http://videnskab.dk/blog/legefestivalen-counterplay>
- Karoff, H.S., Hansen, S.R., Elbæk, L. (2011) Stemningspraksis på den interaktive trampolin, <http://kortlink.dk/eb28>
- Kristiansen, J.K. (2014) Lidt om spil og følelser, <http://vanulla.wordpress.com/2014/04/22/lidt-om-spil-og-folelser/>
- Zimmerman, E. (2013) Manifesto for a Ludic Century, [http://ericzimmerman.com/files/texts/Manifesto\\_for\\_a\\_Ludic\\_Century.pdf](http://ericzimmerman.com/files/texts/Manifesto_for_a_Ludic_Century.pdf)