Vid gränsen mellan spel och verklighet

På lajvet *Prosopopeia* suddades gränsen mellan spel och verklighet ut när spelarna deltog i en fem veckor lång kampanj, som pågick dygnet runt. Signaler träffade en av deltagarna för att diskutera vad som händer när en faktisk person blir en del av dig, natt som dag.

Foto: Olov Pettersson

NÄR ANDIE NORDGREN har avslutat sina studier kommer hon att vara färdig systemvetare. Hon är 25 år gammal och jobbar redan på Karlshamns Tekniska Högskola. Gregory Bateson var vetenskaplig mångsysslare och systemvetare, dessutom en tämligen revolutionär sådan.

Andie har lajvat sen 1999, och har alla Warhammerfigurer du kan drömma om. Bateson dog, 74 år gammal, den 4:e juli 1980, och det finns böcker skrivna både om och av honom.

Att en 25-årig, i högsta grad levande, student, skulle ha något gemensamt med en död samhällskritiker kan tyckas lite märkligt. Men några veckor under hösten 2006 blev Bateson en del av Andies personlighet, som deltnagare i kampanjen *Prosopopeia,* i spelet *Momentum*. För Andie var det andra gången i ordningen.

– Jag var med vid den första kampanjen också, *Bardo-1*, det var en spännande upplevelse, och när det var dags igen så tog jag kontakt med dem.

Kampanjen anordnades bland annat av organisationerna *The Company P*, *Swedish Institute of Computer Science*, och *Interactive Institute*, finansierades med EU-pengar, och beskrevs som ett forskningsprojekt för att undersöka framtidens spelformer. Forskningsprojektet fanns dessutom med som en del av kampanjen *Prosopopeia.* I spelet arrangeras projektet som en täckmantel för kampanjens egentliga mål, att etablera kontakt med andar från den andra sidan. Döda människor, människor som har funnits på riktigt.

Utvalda spelare introducerades i en autentisk forskningsreaktor vid KTH-området i Stockholm för en konflikt pågående på andra sidan, och ett problem att lösa i samarbete med de döda. Varje spelare kontaktades således av en ande, i Andies fall var det Bateson. Spelledningen styrde sedan handlingen bland annat via elektroniska röstfenomen, radiobrus och sms.

Andie spelade därför sig själv, med Bateson som en del av sin personlighet. Flitigt påläst, med en viss anpassning av kläderna, och en systemvetares språk: där systemmodeller kan hittas i allt som händer, formades personen Andie/Bateson. Att leva med sin karaktär under lång tid förändrade lajvkonceptet.

– Både jag och Gregory Bateson fanns i samma kropp, och det gav en ny form av ensamspel. Mitt speljag kunde ju diskutera problem med Gregory, jag hade alltid tillgång till mig själv och kunde prata med Gregory, berättar Andie.

Att spela en tidigare levande person skapade nya problem för deltagarna, Andie tvingades att göra flera etiska ställningstaganden.

– Gregory har ju till exempel en dotter, som faktiskt lever. Hade händelserna varit verkliga hade han antagligen tagit kontakt med henne, jag valde att inte göra det.

Andies sätt att se den historiska personen Bates förändrades också:

På andra lajv dyker känslorna upp senare, för karaktären du skapat. Här fanns hela tiden en vördnad för Gregory Bateson, för hans liv och det han har gjort.

En av de mer lyckade delarna i kampanjen var den reaktor där spelarnas samlingscentral fanns. Här sköttes mycket kontakt med den andra sidan (och spelledningen), och här kunde deltagarna mötas för att planera nästa steg i spelet. Bedömt som spelupplevelse är Andie belåten:

– Jag är nöjd med arrangemanget, och folk har haft riktigt roligt.

Forskningsreaktorn till exempel, vårat högkvarter, var helt sanslöst bra utformad.

Spelskaparna sätter pretentionerna högt på sin hemsida. Där beskrivs upplevelsen med begreppet ”immersion”, spelaren ska omslutas av spelet. Utvärderingen av upplevelsen är positiv, men total inneslutenhet i fiktionen uppnåddes inte riktigt.

– Det är klart att det fanns ögonblick där illusionen försvann, ibland var det svårt att göra saker utan att förklara för folk att vi spelade.

Andie berättar om en spelare, intagen av Richard Feynmans ande, som hade en speciell strategi för att lösa problemet.

– När han umgicks med utomstående, och var tvungen att gå på grund av spelet, så sa han att han hade en kompis som hette Rickard som mådde dåligt. Och att han var tvungen att ta hand om honom.

Äventyret i *Prosopopeia* klarades av, spelarna löste uppgiften, och Andie vill gärna vara med när nästa kampanj sätter igång. Bateson har lämnat hennes medvetande, även om hon planerar att läsa mer av hans skrivna material. Kampanjen finns kvar i spelarnas tankar även efter spelets slut.

– *Prosopopeia* har gett mig massor av ny kunskap och inspiration. Den har fått mig att reflektera över mitt eget liv. Nu kan jag titta mig i spegeln och reflektera över det jag håller på med på ett annat sätt. Gregory har åkt hem, men mitt sätt att tänka har förändrats, Andie fortsätter. Alla karaktärerna var ju revolutionärer, det kämpade för något de verkligen brann för. Så nu tänker jag över mitt eget liv på ett nytt sätt, vad jag egentligen håller på med, om jag kunde göra saker på ett annat sätt.

RUBEN BRUNDELL har stora planer på ett Silent Hill-Maraton. Knäböjer på morgnarna för sitt Famito Ueda-altare. Längtar mest av allt efter Wii.