

HOMO LUDENS

FRA EGYPTENS SAND TIL EN STUE I SILKEBORG

For mere end 4.000 år siden, i skygge for en bagende sol, sad to egyptiske bønder og spillede et brætspil, de nok havde tegnet op i det varme sand. Brættet bestod af tre rækker med ti felter i hver, og ved hjælp af kast med terninger forsøgte bønderne at få hver deres ti brikker først gennem alle tredive felter og ud af brættet. Måske var spillebrikkerne småsten, små stykker træ eller symboler, de tegnede i sandet. Arbejdet i marken er hårdt, og spillet gav dem en tiltrængt pause.

På samme tid sad kongen oppe i paladset omgivet af tjenere og spillede præcis det samme spil. Hans brætspil var kunsthåndværksmæssigt udskåret i træ med blågrønne keramiske felter, som hans velplejede fingre kunne flytte brikkerne imellem. På nogle af felterne var der indgraveret hieroglyffer, som gav spillerne ekstra udfordringer eller fordele i spillet. Kongen sad behageligt i sin stol med mad og drikke klar, når han bad om det. Modsat bønderne havde de royale noget større frihed til at fordrive tiden med interesser, musik – og spil.

Brætspillet hed Senet, som også betyder overgang. Vi ved ikke længere, præcis hvad reglerne var, men arkæologer mener, at spillet over tusind år udviklede sig

til at symbolisere menneskets liv og død. Når spillerne bevægede brikkerne over brættet, symboliserede det vores livs overgang til efterlivet.

Fra arkæologiske fund af selve spillet og skildringer af folk, der spiller, ved vi, at Senet var en stor del af egypternes måde at underholde sig på i deres oldtids-fritid. På samme måde som de brugte spil som pause fra hårdt arbejde eller som tidsfordriv, spiller vi i dag mange forskellige spil. Brætspil, kortspil, terningspil og computerspil. Spil har bredt sig fra sandet til paladset, fra kasinoet til stuen, fra kakkeltbordet til computeren.

Hverken min søn eller jeg spiller Senet. Til gengæld spiller vi andre spil sammen, især computerspil. Lige nu spiller vi spil, hvor vi kører om kap i seje biler som søde tegneseriefigurer, hvor vi kaster bananer og bomber efter hinanden på banen. Så sent som i weekenden sad vi i stuen i vores hjem i Silkeborg og grinede højt over den seneste omgang Mario Kart. Jeg var igen kørt ind i den virtuelle væg, netop som jeg var ved at overhale ham. Han vandt løbet og sprang op fra sofaen med armene i vejret; stoltheden og glæden var ikke til at tage fejl af. Også selv om det bare var en leg.

Når vi mennesker spiller computerspil, indgår vi nemlig i en form for leg. Ifølge den franske sociolog Roger Caillois sætter spillet vores almindelige verden på pause, og vi træder ind i en ny verden med andre regler end de vante. Modsat mange andre aktiviteter i vores hverdag er legen, og her computerspillet, ikke bundet af en forventning om at være produktiv.

Tværtimod. Et af kendetegnene ved at lege og spille er nemlig, at det ikke tjener andre formål end at gøre os fri fra den vante hverdag: Vi behøver ingen belønning for at spille – aktiviteten er belønning nok i sig selv.

Der findes mange beviser på menneskers lege og spil op igennem vores lange historie. Helt fra oldtidens Egypten gennem vikingetiden og til den moderne verden. Vi har dog ikke altid haft spil, som vi kender dem, med terninger eller brikker og da slet ikke computerspil. Men mennesker har – ligesom mange andre dyr – altid og helt naturligt leget.

VERDEN I SPIL

I Sydkorea findes der omkring 20.000 netcaféer for folk, der vil spille computerspil uden for hjemmet. I en årrække tog næsten 4.000 mennesker deres computer med til et messecenter i Fredericia for at spille en hel weekend. Hjemme hos mig træder min mand ind i en verden af orker, elvere og magi, mens jeg løser gåder og mysterier på mobilen, og min søn bygger skøre biler på en iPad. Vi *gamer*.

Gaming er hverdag for over tre milliarder mennesker i verden, og aktivitetens popularitet er de seneste 20 år steget med raket fart i takt med udviklingen af digital teknologi. Det er en aktivitet, der i sin simpleste form består i at spille computerspil, men egentlig er det ord misvisende. Vi spiller jo ikke kun på computere, men på mobiler og store eller små konsoller, som vi enten sætter til fjernsynet eller tager med i hånden. Vi kan game på pendlerturen i S-toget eller i hyggestun-



den i sofagruppen. De fleste har fingrene i gaming på en eller anden måde og er på den måde lidt en gamer.

Gaming har ikke altid været allemandseje, men snarere været præget af spil, der krævede meget øvelse. Her skulle spillere tilbagelægge den samme bane igen og igen, til de endelig fik skudt det ene monster efter det andet i den rigtige rækkefølge, hoppede eller undveg på det rigtige tidspunkt. Som den danske spilforsker Jesper Juul har bemærket, gennemgik gaming-verdenen dog op igennem 00'erne en revolution. Spil som The Sims og Angry Birds, som hverken er hæsbælende eller krævende, blev populære.

Jeg har også spillet The Sims, en digital far-mor-og-børn-leg, hvor gamere først designer en familie, et par eller en enkelt 'simmer', som figurerne hedder. Derefter bygger de deres hus og styrer deres hverdag. De overvåger deres behov for mad, søvn og social kontakt og sørger for, at de får dem opfyldt regelmæssigt. Der er ingen fjende at bekæmpe og ingen svære kampsekvenser. Gameren kan simpelthen indrette hus, få simmeren til at forelske sig, få børn og gå på arbejde.

Juul pointerer, at de både afslappede og afslappende spil udvidede gamerdemografien ved at tilbyde en anden slags oplevelse og indlevelse end actionspillene. De er nemme at lære, kan spilles i korte sekvenser og straffer som oftest ikke gameren hårdt, hvis noget går galt. Det gør ikke spiloplevelsen mindre meningsfuld eller berigende, at gameren ikke skal kæmpe sig gennem horder af orker. Men ifølge Juul brød de 'hard-core' gamere, der spiller spil, der kræver tid, øvelse og

vedholdenhed, sig ikke om den udvanding af gamer-mærkatet, som de afslappede spil medførte. Det er jo ikke *rigtig* gaming, er der stadig nogle, der mener.

Jeg skelner selv mellem dem, som spiller for at udfylde dagens lommer af tid med små, digitale udflugter, og dem, som spiller for at drage ud på storslåede, tidskrævende eventyr i vilde verdener af pixels. Men det er mindre interessant for forskere at bestemme, hvad der tæller som 'rigtig' gaming. Vi vil hellere se på, hvordan og hvorfor gaming for nogle er en identitet, passion og adgangspas til et absurd stort fællesskab, mens det for andre er rent tidsfordriv.

BEHOV FOR SJOV

Et centralt spørgsmål for spilforskere er, hvorfor lige gaming fanger og fastholder milliarder af menneskers interesse. Det umiddelbare svar er lige så simpelt, som det er vagt. Det er sjovt at game! Men hvis vi slog os til tåls med dét svar, ville vi ikke vide ret meget om, hvad der driver mennesker til at lægge tid, penge og indsats i deres interesser, som ellers ikke belønner dem.

I 1985 præsenterede de amerikanske psykologer Edward Deci og Richard Ryan deres såkaldte selvbestemmelsesteori. De forsøgte at kortlægge motivationen bag menneskelig handling og dermed dybest set svare på spørgsmålet om, hvorfor vi gør *noget*. Hvad driver os egentlig?

De to forskere mente, at vi mennesker handler for at tilfredsstille såkaldt psykologiske behov, og vores omgivelser spiller en stor rolle i at understøtte eller

underminere, om vi får tilfredsstillende behovene. Chefen, som konstant kigger os over skulderen, oplever vi ofte som meget lidt motiverende. Chefen, der stoler på sine medarbejderes faglighed til at løse opgaverne, oplever vi derimod typisk mere positivt.



Ifølge teorien om selvbestemmelse har mennesker faktisk behov for sjov. Vi har nemlig tre basale psykologiske behov, som vi særligt ønsker at tilfredsstille, og når omgivelserne giver os muligheden for det, producerer det den mest intense form for motivation, som kommer indefra og gør, at vi oplever noget som 'sjovt'. Børn kan langsomt, modvilligt og med næsen hængende helt nede i matematikhæftet få kradset lektierne færdige, fordi de *skal*. Men de har snøret fodboldstøvlerne, inden mor har hentet bilnøglerne, fordi de *vil*.

Vi har alle de tre basale psykologiske behov. Det første er behovet for at føle os kompetente: at vi er gode til noget. Det kræver, at vi møder udfordringer i vores omgivelser, som vi skal overkomme ved at øve os og gøre os umage. Når vi oplever succes, giver det os mod på nye udfordringer og til at blive endnu bedre. Det giver os tro på, at vi kan møde den modgang, verden uvægerligt præsenterer os for.

Det andet behov handler om autonomi: at bestemme over sig selv. Det er nemlig dybt tilfredsstillende at føle, at vi gør noget, fordi vi selv har besluttet det. Det betyder ikke, at vi har behov for total frihed med en hverdag uden forpligtelser og 'skal'-opgaver. Det handler snarere om, at vi kan handle på baggrund af *vores*

vilje, vores intention, og ikke fordi andre har fortalt os, hvad vi bør eller skal.

For det tredje har vi behov for at føle, at vi hører til. Mennesker er flokdyr, og vi har en naturligt indbygget radar, der scanner omgivelserne for potentielle venner, kærester og fællesskaber. Vi scanner for relationer, lange eller korte, der bidrager med følelsen af, at vi betyder *noget*. Som når vores venner smider alt for at hjælpe, når vi har brug for det, eller når en fremmed i skoven stopper op og viser vej, når vi er faret vild. At vi betyder nok til, at andre ikke er ligeglade.

I nogle omgivelser er det sværere for os at få tilfredsstillet vores psykologiske behov end i andre. Måske kvæler en lidt for håndfast lærer lysten til fransk, fordi lektierne forekommer uoverstigelige, eller fordi hun ikke inddrager eleverne i undervisningen. Måske stikker en chef næsen lidt for langt ned i vores arbejde og træder på vores selvstændighed og evne til selv at tage beslutninger. Det er med til at underminere den motivation, der kommer indefra, og dermed også oplevelsen af, at både fransk og arbejde kan være sjovt.

Faktisk er de basale psykologiske behov byggesten til vores trivsel. Jo oftere vi føler, vi mestrer udfordringer, har indflydelse på egne valg i livet og er forbundet med andre mennesker, des bedre har vi det.

TENNIS I LABORATORIET

Brookhaven National Laboratory blev etableret kort efter Anden Verdenskrig for at forske i fredelig brug af atomkraft og udstillede i 1950'erne årligt labora-