

# EN HEMSÖKT HÖGSKOLA

*Det är inte världen som ting i sig utan som föreställning  
(villfarelse) som är så betydelserik, djup, mirakulös...*

Friedrich Nietzsche, *Mänskligt alltför mänskligt*, 29, s. 40

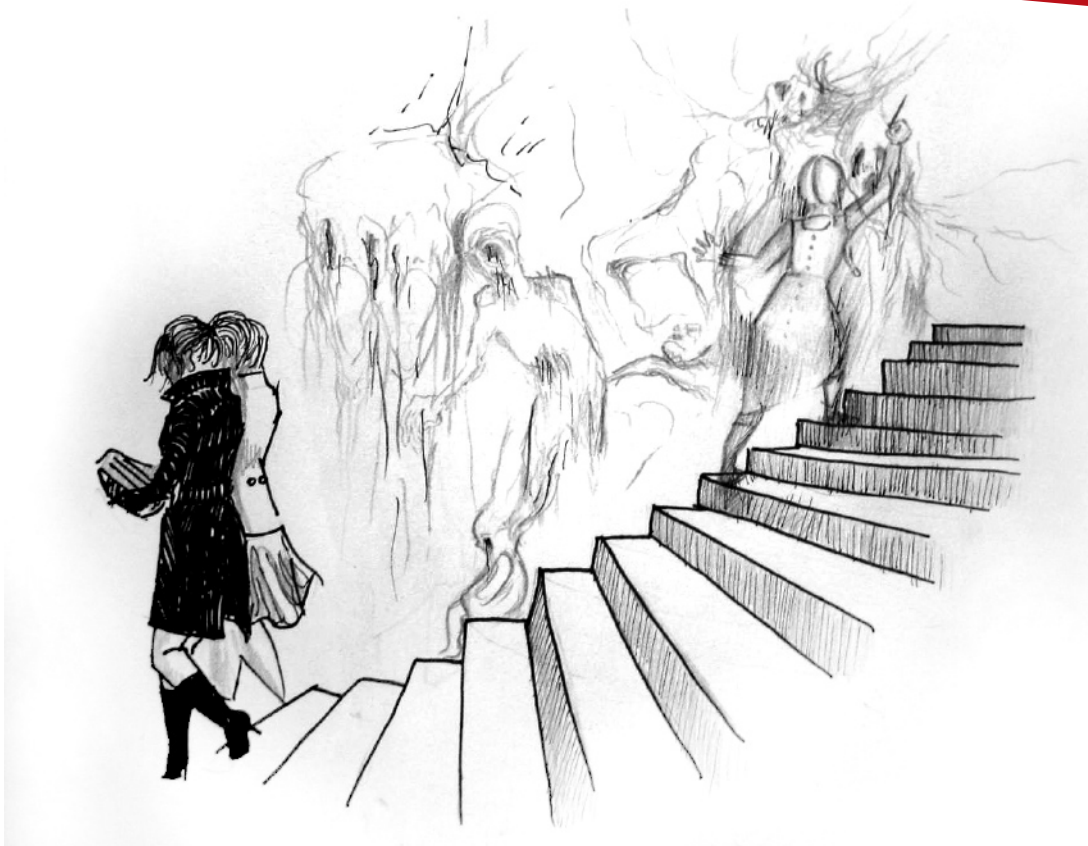
Nietzsche öppnade våra ögon för att verkligheten bortom idéer om religion, moral, sanning och kunskap är en i högsta grad estetisk företeelse. Vi får begrepp om verkligheten som en allomslutande estetisk eller medial konstruktion snarare än som realitet. Men vad händer när denna tanke omsätts i praktiken? Vilka problem och potential bär ett sådant förhållningssätt till verkligheten med sig? Svaren på de frågorna kanske finns i en samtida spökhistoria. Historien utspelar sig på Gotland; i lokaltidningarna, på nätforum och mellan människor. Den engagerar såväl institutioner som myndigheter, privatpersoner och folk i tjänst. Den slingrar sig fram i gränslanderna mellan fiktion och verklighet, roll och person, medialisering och kroppslighet.

*Hon berättar att hon en kväll satt ensam i datasalen på tredje våningen och arbetade när hon såg något på den lilla balkongen högt uppe i salen. En liten flicka som såg ledsen ut och tittade ner på henne. Klockan var tio på kvällen. Plötsligt försvann den lilla flickan.*

Gotlands Allehanda, 25:e februari 2005

Verkligheten är någonting att tro på. När studenter vid Högskolan på Gotland börjar tala om spöken, är det något som står tokigt till. De har lämnat konsensus i frågan om vad verkligheten inbegriper. Alla känner till idén om spöken, men få tror sig ha upplevt ett spökeri. På högskolan började studenter vittna om sådana upplevelser och erfarenheter. Citatet ovan beskriver bara en av flera anomalier som studenter sade sig ha upplevt. Var rösterna från väggarna bara fantasier?

Berättelser berör och engagerar, vare sig de är presenterade som fiktion eller som potentiell verklighet. Det tar inte lång tid innan journalister hakar på ryktena som går runt i skolan. Tidningar börjar förhålla sig till de spöklika fenomenen med en distanserad men allvarlig ton:



*Lugnar spökrädda studenter*

*Gotlänningen Mickael Lundgren, som nyligen tilldelades den estniska orden Marjamaakorset (Mariakorset) av femte klassen för sitt arbete med att ta fram ett register över estniska flyktingar som kom till Gotland 1939-1957, har hört av sig till GA och tror sig kunna lugna 'de stackars studenterna' vid högskolan angående spökeierna.*

*/.../*

*- Lite underligt att studenterna har blivit så korkade att de tror på spöken! Trodde att "högre" studier skulle få folk att se på logiska lösningar istället för skrock, skriver Mickael Lundgren.*

Gotlands Allehanda, 28:e februari 2005

I ett växelspel mellan medier och verklighet växer en historia fram om en hemsökt högskola. Händelserna ställer oss inför en rad frågor. Kan två lettiska båtflyktingar ha avlidit på skolan under andra världskriget? Hemsöker deras osaliga andar fortfarande lokalerna? Hur kommer det sig att studenter vid en högskola börjar vittna om skrock?

När nattvakmästarna inte ville gå till jobbet blev det allvar av leken. Rektorn informerades om situationen och åtgärder vidtogs. Personalstyrkan dubblades för att öka säkerheten.<sup>1</sup> Media väljer att lyfta fram en ”expert” från ett estniskt ordensällskap för att lugna studenterna.

När en del av trapphuset i högskolan fylls av spöklika kolteckningar över väg-garna anmäls dessa som skadegörelse. Polisen kommer till platsen och tar bilder och undersöker. Den nedklottrade lokalen tvingar polisen att förhålla sig till spökhistorien. Anmälan framtvingar sedermera ett erkännande.

Även det som låter osannolikt kan vara skrämmande. Skräckfilmer är läskiga även om de är på låtsas och förpassats till TV-skärmens tvådimensionalitet. På Gotland hade berättelsen om den hemsökta högskolan manifesterat sig på långt mer konkreta sätt. Den franske teoretikern och kulturkritikern Jean Baudrillard skulle kalla det som drabbade högskolan för en offensiv simulation:

*Of the same order as the impossibility of rediscovering an absolute level of the real, is the impossibility of staging an illusion. Illusion is no longer possible, because the real is no longer possible. It is the whole political problem of the parody, of hypersimulation or offensive simulation, which is posed here.*

Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*

Händelserna på högskolan var ett iscensatt verklighetsspel, koordinerat av lärare och studenter vid tredje året på en utbildning för spelproduktion. Martin Ericsson, forskare på Trans-Reality Game Laboratory<sup>2</sup> och kursansvarig för fempoängaren om verklighetsspel beskriver tillvägagångssättet:

*Elevernas examensuppgift bestod i att organisera ett verklighetsspel på temat ”en hemsökt högskola”. Kursledarna fanns med under hela processen för att bistå med handledning och projektsamordning. Eleverna skapade en berättelse baserad på spökhistorier de hört om hur en lettisk flicka och hennes halte far dött då de gömt sig i den gamla maltfabriken under slutet av andra världskriget. /.../*

*Spelet om spökerna i maltfabriken spred sig organiskt genom fabricerade nätsidor, nyhetsrapportering, fingerade insändare, planterade brev, marginalnoterade böcker och spontan ryktesspridning. Men även fysiska manifestationer som blodspår, jordspår, omflyttade möbler, dolda högtalare och en instruerad skådespelare användes för att göra spelet så övertygande som möjligt.<sup>3</sup>*

Kolteckningarna skulle ha tvättats bort och kritorna hade testats på en annan vägg, men färgen i högskolans trapphus sög oväntat till sig kritstrecken. Meningen med det här spelet var att studenter på högskolan skulle börja intressera sig för mysterierna och nysta sig in i spökhistorien, vilket de också gjorde. De två lettiska flyktingar som skulle ha avlidit var en fiktion. Mickael Lundgren från Marjamaakorset, kunnig på området kunde snabbt dementera deras existens. Att Lundgren kommer från ett ordensällskap passar dock perfekt in i den estetik som verklighetsspelet använt sig av. Lundgren blir på så sätt en del i den illusion som han försöker ta kol på, berättelsen blir inte ett uns mindre gåtfullt av hans utspel.



# Spökerierna på högskolan var ett verklighetsspel

## Spökprojekt på högskolan urartade

### Utmynnade i polisanmälan om skadegörelse

Det hemliga spökprojektet skapade stor oro bland personal och studenter. På kände till att den senaste tidens mystiska händelser vid högskolan i själva verket var ingredienserna i ett detektivspel med välnärdar som tema. Av säkerhetsskäl dubblerades antalet

kvällsvaktmästare och föreläsningssalar lästes för att hindra obehöriga att ta sig in. Projektet utmynnade i en polisanmälan om skadegörelse. De har drivit kursen på ett sätt som jag inte kan acceptera. Vi är en organisation som är oerhört beroende av samhällets förtroende. De

ansvariga för kursen förtjänar en anmärkning för det som hänt, säger Leif Borgert, rektor för högskolan. Det är olyckligt, vandalism ingick inte som gick att återställa, vandalism ingick inte i spelet, förklarar Martin Ericsson, ansvarig lärare. SIDORNA 4-5



Här är några av de som stod bakom spökerierna på högskolan i trapphuset som matat för, enligt uppgift, 10 000 kronor. Fr v: Martin Ericsson, lärare, Staffan Jonsson, lärare, Gustaf Hiort af Ornäs, Nicklas Mattisson och Johan Eriksson. FOTO: Ulf Gullfalk

# LANDS ALLEHANDA

Årgång 133 Pris: 12 kr TORSDAG 3 mars 2005 Telefon: 0498-20 25 00

### LÄRARE OCH STUDENTER PÅ HÖGSKOLAN:

## Det var vi som spökade



Spökade. Två av lärarna och tre av de 28 studenterna som stod bakom de senaste veckornas spökerier på Högskolan. Fr v: Staffan Jonsson, lärare, Gustaf Hiort af Ornäs, Nicklas Mattisson och Johan Eriksson, alla studenter, och läraren Martin Ericsson. FOTO: ULF GULLFALK

SPÖKERIERNA PÅ HÖGSKOLAN var i själva verket ett så kallat verklighetsspel iscensatt av studenter som ett examensarbete i den senaste veckan har gått under titeln "Spökchatt urartade i vandalisering".

folk ovetande skulle lockas in i spelet och att studenter och lärare sedan skulle följa hur spelet utvecklades. Man placerade ut små högtalare med spökligt ljud i ventilationstrummor och anlitade en skådespelare som skulle vara spökjägare och gå runt och fråga ut de andra studenterna på

skolan om spökerier. Det stora misstaget i planeringen var att det spöklika klotret i högskolans trapphus inte gick att få bort så lätt som studenterna hade räknat med. - Jag ber alla som berörts negativt om ursäkt, säger Martin Ericsson, lärare. SIDAN 7

I Silte är helt olik verkligheten för en politiker i Stockholm. Som grund för spelet låg en spökhistoria om en lättsk pappa och hans dotter - som skulle ha dött en gång när den gamla maltefabriken användes som flyktingläger under kriget - att de skulle spöka i lokalerna. Man valde femte våningen eftersom man där kunde arbeta relativt ostört.

Under spelets gång upptäckte de att ett stort antal personer började undersöka spökerierna. Några smög omkring i lokalerna för att lysa. I stort sett anses sig studenterna och lärarna att de fick väldigt bra lärdomar av spelet. Till de som blev ordentligt skrämda av spelet ber man nu om ursäkt. - Vi tar fullt ansvar och tror att det här till så småningom kommer att bli en rolig historia på krogen, säger Martin Ericsson. Det var en grupp på 28 studenter och två lärare som visste om spelet men i övrigt visste ingen på högskolan vad som pågick. Skådespelaren gick in för sin utgift till den grad att han inte avslöjande sig under polisförhör och som han hamnade i efter klotret i trapphuset. Om man bortsett från de som

mer att ge dem bra betyg. Högskolans rektor gert blev mycket arg. I fredags blev informerat om allt var ett spel som studenterna i studier berättar hur han fick om en förvirrad man som gick omkring och frågar hur folk hörs ljud i lokalen på kvällen sonalen reagerade m väga arbeta på kvällen förta veckan förstärkt mstararshaben tillfälligt bättre kontroll på vad i skolans lokaler. Borgert fick till slut mers om spelet men de des bort i hastigheten. Leif Borgert haft tillägg med alla inblandade och även diskuterat etiska r det gäller sådana här. - Vi är en högskola me närlig utbildning och en skola ingår det att man gränser, säger Leif Borg nu, när det gäller att fatt d sig orulunda.

## Lugnar spökrädda studenter

Det senaste veckan har högskolan varit i centrum för en spökchatt som urartade i vandalisering. Studenter har varit rädda för att gå ut på krogen och ha blivit spökade. De har varit rädda för att gå ut på krogen och ha blivit spökade. De har varit rädda för att gå ut på krogen och ha blivit spökade.

# LANDS ALLEHANDA

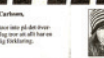
Årgång 133 Pris: 12 kr FREDAG 25 februari 2005 Telefon: 0498-20 25 00

## Spökchatt urartade i vandalisering



### NATTEN TILL ONSDAGEN

Tror du på spöken? Omkyter bilförare i Måsterby. Foto: ULF GULLFALK



## Polisanmälan efter spökspel

### Kursansvarige: Befinner man sig i gränslandet trampar man en del på tårna

Regeringen omgärdad för olästa i Östersund. De senaste husaffärerna på Gotland - sidan 22

När verklighetsspel studerats har det ofta gjorts utifrån med ett perspektiv som fokuserat på dess transmediala eller inlevelseorienterade aspekter.<sup>4</sup> Men det multi- och transmediala är ständigt närvarande i nästan alla spel. Inlevelse eller ”suspension of disbelief” är inte heller nödvändig för att ett spel ska uppgå i verkligheten. Det som borde hamna i fokus för en analys av verklighetsspel borde vara hur spelen utmanar föreställningar om hur verkligheten konstrueras. Verklighetsspel är inte bara spel i och med verkligheten, de sätter verkligheten på spel – utmanar begreppets relevans. Det som driver spelet framåt är osäkerheten kring relationen mellan spel och verklighet. Verklighetsspelen gör praktik av den postmoderna teoribildning som bland andra Baudrillard står för.

Ett annat sätt att rama in eller försöka förstå verklighetsspelen är genom att beskriva flödet mellan virtuellt och fysiskt.<sup>5</sup> I spökexemplet löpte berättelsen både genom skolans korridorer och diskussionsforum på nätet. Det sättet att definiera hur verklighetsspel fungerar haltar av två anledningar. *För det första:* Spelande och agerande i verkligheten kommer att medialiseras innan man vet ordet av. Vare sig spelkoordinatören önskar det eller ej lever vi i ett samhälle där verkligheten är tätt sammanflätad med mediala strukturer. Det är lätt att tänka sig hur en övervakningskamera fångar en spelares rörelser genom staden eller hur två spelare ringer varandra för att bestämma träff. *För det andra:* Medialiserat spelande omgärdas alltid av en social ”verklig” kontext. Ett exempel är hur två personer sitter vid en TV-spelskonsol, med varsin handkontroll, kommenterande varandras bedrifter och snedsteg. Flödet mellan medierna är oundvikligt. Ett verklighetsspel kan förstås vara både *pervasive* och *immersive* men behöver inte nödvändigtvis vara någotdera.

\* \* \*

Ett perspektiv som skiljer sig från Baudrillards är att verklighetsspelen inte alls utgör något brott mot verklighetens ordning. Om verkligheten kontinuerligt eller diskontinuerligt konstrueras och rekonstrueras så går verklighetsspel eller det som Baudrillard skulle kalla för offensiv simulation i helt i linje med verkligheten.

Utifrån ett ontologiskt perspektiv går det att tala om en verklighetens estetik, eller om verkligheten som en medial uttrycksform. Verkligheten blir en form inom vilken vissa berättelser kan berättas och vissa lekar och spel kan ta plats. Leken blir en *kraft* som tar verkligheten i besittning, för använda sig av en nietzscheansk terminologi. Verklighetsspelen kan beskrivas som den *förmåga till falskhet* som den franska filosofen Gilles Deleuze talar om i sin nietzschemonografi. I följande stycke hämtar han inspiration från ”Om moralens härstammning”:

*Livets aktivitet liknar förmågan till falskhet – att bedra, föreställa sig, blända, förföra. Men för att kunna sättas i verket måste denna förmåga till falskhet också väljas ut, mångfaldigas eller repeteras, och därmed upphöjas till sin högsta potens. Förmågan till falskhet måste föras fram till den punkt där den blir en vilja att bedra, den konstnärliga vilja som är ensam om att kunna konkurrera med det asketiska idealet och nå framgång i sitt uppror mot detta ideal.*

Gilles Deleuze, *Nietzsche och filosofin*, s. 166



Den här typen av estetik är självklart kontroversiell. Den lyfter upp den nietzscheanska konflikten mellan kunskap och liv. Livet, här representerat av spelet – kunskapen, här representerad av högskolan. På högskolan blev spelet nämligen en förtroende-fråga. Det sätt som de kursanvariga låtit studenterna förhålla sig till verkligheten tycks värre än den skadegörelse som blev konsekvensen av spelet. En vägg går att måla om, men en farlig idé är svårare att trolla bort.

*De har drivit kursen på ett sätt som jag inte kan acceptera. Vi är en organisation som är oerhört beroende av samhällets förtroende. De ansvariga för kursen förtjänar en anmärkning för det som hänt.*

Leif Borgert, rektor för Gotlands Högskola<sup>6</sup>

Studenterna och de anställda på högskolan behöver inte längre oroa sig för spöken på sin arbetsplats. Avslöjandet av att händelserna på högskolan var ett spel fungerar åt två håll: det avslöjar att spökeriet inte var verkligt *men* det avslöjar också hur bräcklig verkligheten är och hur enkel den är att rekonstruera. Spelen undergräver genom sin utformning den auktoritet som vi tillskriver verkligheten. På Gotland skapades med väldigt små medel ett stort genomslag.

\* \* \*

Alla suggestioner vi uppfattar under en promenad genom staden är konstruerade. Vackra och polerade fasader möter oss överallt – de skitiga hålor som tätorterna en gång var är ett minne blott. Staden överöser medborgaren med intryck – och hon värjer sig med likgiltighet. Den tyske filosofen Wolfgang Welsch beskriver i essän ”Aesthetics Beyond Aesthetics” hur estetiseringsvågor slagit in över det senkapitalistiska urbana samhället:

*Today, we are living amidst an aestheticization of the real world formerly unheard of. (16) Embellishment and styling are to be found everywhere. They extend from individuals' appearance to the urban and public spheres, and from economy through to ecology.*

Wolfgang Welsch, ”Aesthetics Beyond Aesthetics”

Vår omgivning består av estetiskt konstruerade miljöer. Kanske är nästa steg i estetiseringen av människors liv att anlägga ett lager av berättelse och berättande. Verklighetsspelen är en form för fortsatt estetisering, som kan tränga så nära in på våra liv som det är möjligt. Målen för spelen är inte alltid att utgöra ett avbrott i vår vardag utan kan lika gärna smyga sig på oss utan att märkas. Welsch fortsätter sin essä med ett resonemang om hur vardagen uppfattas genom medierna:

*/.../ everyday reality is being increasingly formed, presented and perceived according to media patterns. In that television is the main bestower and the role-model for reality, derealization leaves its mark everywhere. The real is tending to lose its*

*insistency, compulsiveness and gravity; it seems to be becoming ever lighter, less oppressive and less obligating.*

Wolfgang Iser, "Aesthetics Beyond Aesthetics"

Eftersom verkligheten betraktas genom mediekonsumenters ögon är det inte långt bort att betrakta människor som roller i ett skådespel. En person kan ta olika roller i olika sociala kontexter, men att byta roll i ett visst sammanhang tillhör inte den gemensamma överenskommelsen om hur verkligheten fungerar. Vi kan inte gå till jobbet ena dagen som homosexuell kristen och andra dagen som straight buddist, vi beter oss annorlunda på en badstrand än på ett sjukhus.

Welsch beskriver en verklighet som blivit lättare. I massmedierna har vi sett hur allt verkar möjligt. Vi reproducerar mediernas dramaturgi i våra liv.

\* \* \*

Roller kan både tilldelas av omgivningen eller besättas av ett subjekt. På Gotland tog en person rollen som spökjägare:

*Skådespelaren gick in för sin uppgift till den grad att han inte ens avslöjade sig under polisförhören som han hamnade i efter klottret i trapphuset.*

Gotlands Allehanda

En av verklighetsspelets roller kallas in på polisförhör. Situationen ställer frågor om rolltagande och legitimitet. Polisens verklighet överlappar till stor del spökjägarens, tillräckligt mycket för att de ska kunna föra ett samtal. Det finns ändå ett uppenbart glapp. Skådespelaren har en distanserad position i förhållande till situationen som rollen befinner sig i, även om rollens handlingar i framtiden möjligen kan få konsekvenser för skådespelaren. I ljuset av spökjägaren framträder tydligt polisens position som ett rolltagande – en yrkesroll att lägga av sig när man kommer hem om kvällen. Det är inte självklart vem som har makten i det här mötet. Hela situationen är skapad efter fiktionens förutsättningar, en fiktion som skådespelaren har begrepp om men inom vilken polisen famlar i mörker.

Baudrillard fortsätter sitt resonemang med en beskrivning av hur repressionen, här representerad av polisen, är blind för simulationen och hur simulationen demaskerar repressionen:

*For example: it would be interesting to see whether the repressive apparatus would not react more violently to a simulated hold up than to a real one? For a real hold up only upsets the order of things, the right of property, whereas a simulated hold up interferes with the very principle of reality. Transgression and violence are less serious, for they only contest the distribution of the real. Simulation is infinitely more dangerous since it always suggests, over and above its object, that law and order themselves might really be nothing more than a simulation.*

Jean Baudrillard, Simulacra and Simulations

Baudrillard påpekar att simulation kan hota verklighetens grunder och därför utgör ett större hot än något som verkligen inträffat. På den hemsökta högskolan finns många exempel på detta.

De roller som spelas är kanske i högre grad beroende av hur omgivningen reagerar och tillskriver en person än hur personen faktiskt beter sig. Det är inte du som bestämmer vilket namn du bär, utan det kollektiv som du för stunden ingår i. Inom vissa möten finns det rum för förhandling om rollernas positioner, såsom under polisförhöret. Spökjägaren behandlade poliserna som om de var verkliga, och poliserna behandlade spökjägaren som om han var verklig. Om poliserna demaskerat spökjägaren hade deras egen mask riskerat att falla av.

*Individuals are engaging themselves in a comprehensive styling of body, soul and behavior. Homo aestheticus has become the new role-model. In urban areas just about everything has been subjected to a face-lift in recent years – at least in the rich western countries.*

Wolfgang Welsch, "Aesthetics Beyond Aesthetics"

Olika roller skapar olika möjligheter att agera, rätt stil på rätt plats öppnar dörrar, fel stil vid fel tillfälle skapar dramatik. Verklighetsspelen blir nödvändigtvis spel med identiteten, eftersom du inte kan röra dig i verkligheten utan kropp och person.

*Verkligheten*: ett medium, ett konstnärligt arbetsmaterial med sina egna förutsättningar, brister och fördelar, ett material att leka med och dramatisera. Det är förvånande att inte konstnärer och aktivister har utnyttjat dess potential i högre utsträckning.

TEXT: Gabriel Widing

ILLUSTRATION: Josefin Rasmuson

---

### Källförteckning

Baudrillard, Jean: *Simulacra and Simulations*  
Deleuze, Gilles (1962): *Nietzsche och filosofin*, i  
översättning av Johannes Flink, Daidalos 2003  
Gotlands Allehanda (2005-02-25): Barngråten  
verkade komma inifrån väggen  
Gotlands Allehanda (2005-02-28): Lugnar  
spökrädda studenter  
Gotlands Allehanda (2005-03-03): Spökerierna på  
högskolan var ett verklighetsspel  
Gotlands Tidningar, okänt datum  
Linley, Craig A.: "Trans-Reality Gaming"  
McGonigal, Jane: "This Is Not a Game:  
Immersive Aesthetics & Collective Play." *Digital  
Arts & Culture 2003 Conference Proceedings*. Maj 2003.  
[http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/  
notagame/paper.pdf](http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf)  
Welsch, Wolfgang: "Aesthetics Beyond Aesthetics"  
*Proceedings of the XIIIth International Congress of  
Aesthetics*, Lahti 1995, Vol. III: Practical Aesthetics  
in Practice and Theory, ed. Martti Honkanen,  
Helsinki 1997, 18-37. [http://www2.uni-jena.  
de/welsch/Papers/beyond.html](http://www2.uni-jena.de/welsch/Papers/beyond.html)

### Fotnoter

- <sup>1</sup> Gotlands Tidningar, 3:e mars 2005
- <sup>2</sup> En studio som ingår i Interactive Institute "ett experimentellt IT-forskningsinstitut som skapar resultat genom att kombinera konst, design och teknologi", <http://w3.tii.se>
- <sup>3</sup> Ur ett brev från Martin Ericsson, 3/3 2005
- <sup>4</sup> Till exempel i Jane McGonigals "This is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play".
- <sup>5</sup> Jämför Craig A. Lindley, "Trans-Reality Gaming": *Trans-reality games are games that combine virtual gaming environments with game experiences staged and played in physical environment, providing a fluid movement of the game experience through its various physical and virtual stages.*
- <sup>6</sup> Gotlands Tidningar, okänt datum