

Utställningens namn

Världens spel (A World of Games)

Placering / plats

Världskulturmuseet, Göteborg

Invigningsdatum

2023-04-01

Visningstid

Tillfällig 2 år, vandrar sedan till Etnografiska museet

Storlek

570

Budget

4400000

Budgetposter

Ingår: Innehåll, form, externa tjänster: byggnation, interaktionsdesign, ljussättning, mm

Ingår inte: Lokalkostnader och fasta löner

Beställare / producent

Världskulturmuseerna (Statens museer för världskultur)

Utställningsteam

Innehåll: Björn Lindgren, Karolina Mikulska, Greger Sundin, Lena Stammarnäs

Formgivning rum: Luis Morais

Interaktioner: Björn Lindgren, Roger Håkansson, Kamen Zlatev, Lena Stammarnäs

Projektledare/utställningsproducent: Lena Stammarnäs

Föremål/bevarande: Farzaneh Bagherzadeh, Ellinor Gunnarsson

Kommunikation: Anja Sjögren

Program: Anna Tarschys/Björn Lindgren

Skolprogram: Margareta Persson

Värdansvarig: Gabriel Franzén

Handläggare: Avigail Rotbain

Ljuddesign: Niklas Sjösvärd

Byggnation: Rusch och söner, Roger Håkansson

Ljussättning: JS Light

Motivering

BERÄTTANDE

Världskulturmuseerna vill med utställningen Världens spel bredda bilden av vad spel och spelande kan vara och betyda. Här lyfts spelandet som viktig mänsklig, social och kulturell aktivitet.

Utställningen erbjuder aktiva, taktila och sociala spelupplevelser för tre generationer. Här möter besökaren unika spelföremål, de äldsta upp till 6000 år gamla, och helt nyproducerade digitala spel, sida vid sida. Pub-spel från Peru, med rötter i Inkariket, visas tillsammans med arkadspel från 1980-tal och högadliga bordsspel från 1700-talets Europa. Brädspel, kortspel och tärningspel blandas med rollspel, lajv och e-sport. Innehållet överraskar, känns igen och utmanar.

Besökaren möter Världens spel genom fyra teman. Det handlar om varför vi spelar, om spelet som socialt möte, om förbjudna och kontroversiella spel och om hur spel har spridits. I alla delar av utställningen kan besökaren spela själv, och utforska spelens betydelse och historia genom filmer, berättelser och texter.

GESTALTNING

Världens spel erbjuder en lekfull och tillgänglig miljö där spelföremål blir skulpturala objekt i rum skapade för aktivitet och social samvaro. Det är en stor och maffig rumslig upplevelse, där de väldiga skulpturerna befolkar rummen med sin närvaro. Ljussättningen lyfter originalföremålen och låter dem ta plats. Föremålen färgar och former letar sig vidare ut i rummet. I den här utställningen är innehållet formen.

Formgivningen sammanför element av ett äldre handgjort uttryck med ett modernt digitalt anslag. Genom rumslighet, ljus och placering sammanförs även det fördjupande innehållet med det prövande och görande – det faktiska spelandet!

Ett specialkomponerat immersivt ljudlandskap fördjupar upplevelsen och skapar fokus för spelmöten, och gestaltar olika tider och rum för spelande. Ljudet av spelpjäser och musikinstrument från museets pedagogiska samling blandas med mänskligt sorl och elektroniska toner.

PUBLIKVÄNLIGHET

Världens spel är producerad för en bred målgrupp - spelintresserade ur tre generationer, från unga till gamla, som kan uppleva utställningen tillsammans. Vi ser att utställningen lockar grupper som kommer för att umgås genom spel: familjer och kompisgäng, men även besökare som kommer på egen hand, och vi ser att många kommer tillbaka. Innehållet är framtaget för att vara greppbart från 12 år och uppåt, men även mindre barn kan ha behållning av utställningen tillsammans med vuxna. Regler och förklaringar till spelen finns som film, tal och text.

Genom en mängd programaktiviteter, av både nischad och bred karaktär, sprids spelglädje till nya publikgrupper. Skolprogrammet till Världens spel bokas flitigt och fokuserar på kreativt skapande, problemlösning och spelutveckling. Skolprogrammet togs fram i samarbete med en fokusgrupp med lärare och elever.

METOD

Innehållet och kunskapen har skapats tillsammans med ett stort antal experter, inte bara från akademien, utan också representanter för olika spel- och gamer-kulturer. De medverkande har påverkat inriktning, innehåll och hjälpt till att bygga ny kunskap kring världens spelkulturer. Tillsammans med hundratals människor från mängder av platser på jorden har projektet följt spår och samlat ny kunskap om okända och bortglömda spel. Fokusgrupper, med spelare från tre generationer, har testat och väglett urvalet av innehåll och koncept.

Utställningen är även ett fönster för banbrytande spelforskning. The Ludeme Project har med hjälp av AI kartlagt hur brädspel spritids över världen samt återskapat regler till bortglömda spel. Genom en AI-interaktion kan besökarna utforska forskningsresultaten och skapa helt nya spel.

Länkar:

Utställningens sida, där även programkalendarier syns längst ner:

<https://www.varldskulturmuseet.se/utställningar/varldens-spel/>

<https://www.varldskulturmuseet.se/utställningar/varldens-spel/genjifa-spelregler/>

<https://podcasts.apple.com/se/podcast/japanska-kortspel-fr%C3%A5n-karuta-till-nintendo/id1482101328?i=1000588807667>

Planritning, planskiss eller modellfoto

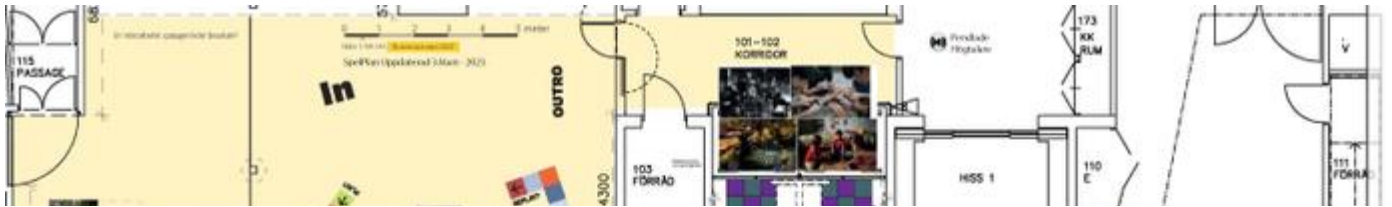


Bild 1



Bild 2

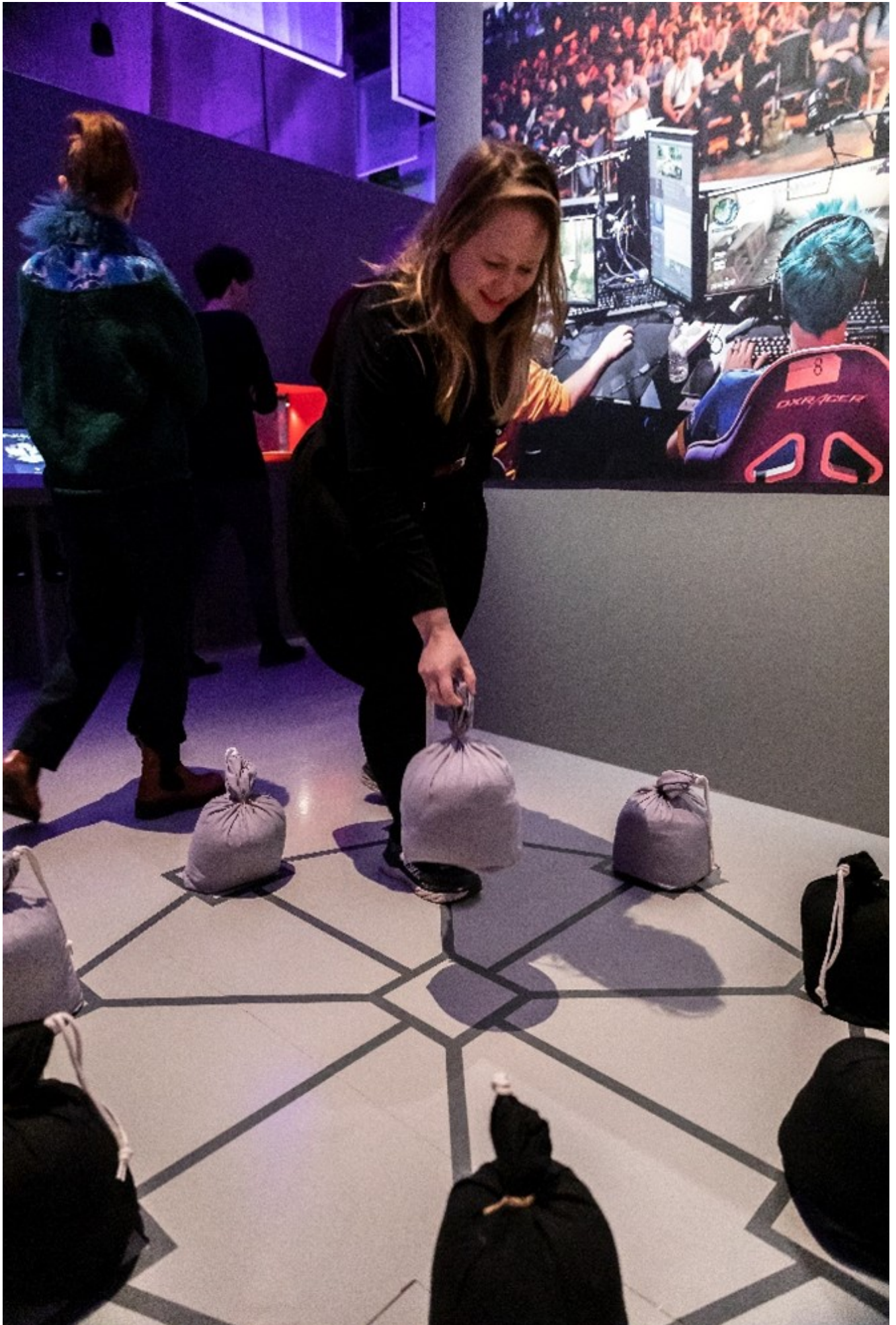


Bild 3



Bild 4



Bild 5



Bild 6



Bild 7



Bild 8



Bild 9



Bild 10



Kontakttuppgifter

Namn

Jenny Gasbarro Ringarp

E-post

jenny.ringarp@varldskulturmuseer
na.se

Telefon

0705091131

Ska utställningen visas i Utställningarnas museum?

Ja

Skicka in bidrag: Årets utställning 2023

Er utställning har blivit nominerad till Årets utställning 2023. Priset delas årligen ut av Forum för utställare till den utställning som bäst utvecklade bäst utställningsmediet under det gångna året.

Läs mer om processen från nominering till vinnare.

Uppgifter om utställningen

Ange motivering

Beskriv utställningen utifrån nedanstående rubriker. Lyft fram tydliga exempel som bidragit till utvecklandet av utställningsmediet.

- **Berättande:** Hur bidrar utställningens berättande/dramaturgi till utvecklande av utställningsmediet?
- **Gestaltning:** Hur bidrar utställningens gestaltning till utvecklande av utställningsmediet? (exempelvis koncept, rumslösning, interaktivitet, materialval, ljus/ljud, film/bild, grafisk form, föremålsexponering, mm)
- **Publikvänlighet:** Hur engageras besökaren i utställningen på ett sätt som utvecklar utställningsmediet? (genom exempelvis utställningspedagogik, handledning, visning, interaktion, tillgänglighet, taktila lösningar, mm)
- **Metod:** Hur bidrar den arbetsprocess/metod ni använt till utvecklande av utställningsmediet?

Antal bilder att bifoga

10

Bildtext och fotograf

Invigning Världens spel
Fotograf: Ola Kjelby

Bildtext och fotograf

Det maoriska spelet "Mu Torere" anses vara ett av de äldsta brädspelen i världen.
Fotograf: Beatrice Törnros, Världskulturmuseerna

Bildtext och fotograf

Nái är ett handgestspel från Ju'hoanfolket i Botswana, som spelas med kropp, rytm och sång. Ett immateriellt "krigsspel" som spelas med publik.
Fotograf: Alex de Voogt

Bildtext och fotograf

Här spelas Morabaraba, ett populärt spel i södra Afrika. Det gäller att fånga motspelarens "kor" för att vinna.
Fotograf: Ola Kjelby

Bildtext och fotograf

Interiör och ingång till temat "Hur spel sprids" och till höger syns ingången till temat "Förbjudna spel".
Fotograf: Beatrice Törnros, Världskulturmuseerna

Bildtext och fotograf

Skulpturkopia av en padda från "Juego del Sapo", ett

populärt spel på barer i Sydamerika.
Fotograf: Beatrice Törnros, Världskulturmuseerna

Bildtext och fotograf

Interiör från det stora "speltorget"
Fotograf: Beatrice Törnros, Världskulturmuseerna

Bildtext och fotograf

Schackpjäser från Världskulturmuseernas samlingar
i stilen Cantonese Chessmen, Kina, elfenben,
insamlade ca 1885. (NM-1885-0656)
Fotograf: Beatrice Törnros, Världskulturmuseerna

Bildtext och fotograf

Det traditionella spelet Amöij spelas av flickor i
urfolket Comcaác i Mexiko. När de kommer i
puberteten spelar de spelet som en ceremoni.
Fotograf: Horacio Christopher Rodriguez Ahedo

Bildtext och fotograf

Kampanjbild för utställningen Världens spel - A
World of Games
Fotograf: Världskulturmuseerna

Utställningarnas museum

[Länk till Utställningarnas museum](#)

Att visa utställningen i Utställningarnas museum påverkar inte juryns beslut i Årets utställning.

Kontaktuppgifter

**Vi sparar kontaktuppgifterna som du har
angett. Ni har alltid möjlighet att begära att vi
tar bort era uppgifter.**

Jag godkänner

Läs mer om [GDPR och behandling av personuppgifter](#).

Bakgrundsbild, årets utställning 2022: [Tillsammans på vatten, vägar och spår. Spårvägmuseet](#).