



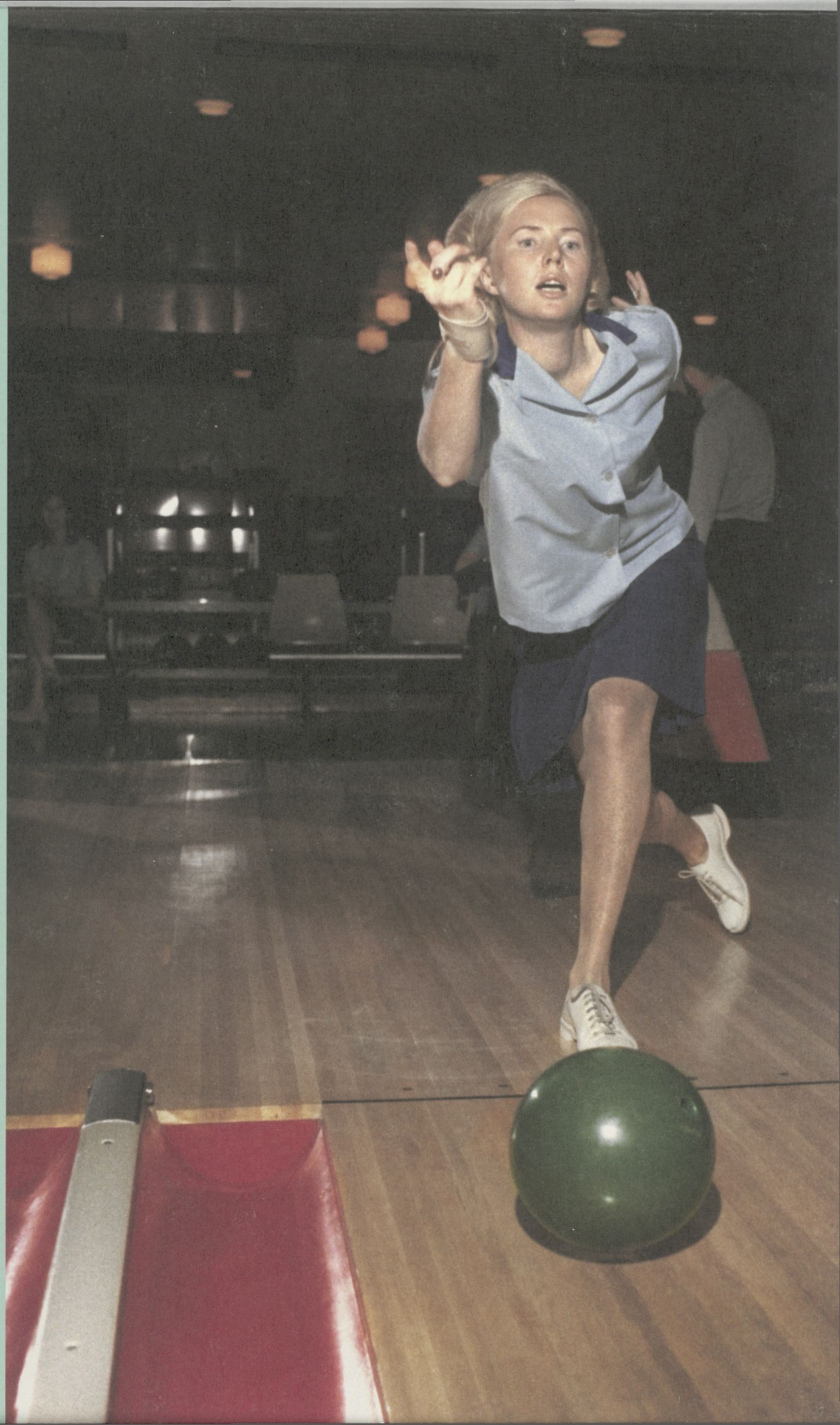
LEKAR OCH SPEL FATABUREN

LEKAR OCH SPEL

FATABUREN

2014

2014



LEKAR OCH SPEL

Red. Dan Waldetoft

Nordiska museets och Skansens årsbok

FATABUREN – Nordiska museets och Skansens årsbok – är en skatt av kulturhistoriska artiklar som har publicerats under mer än ett sekel.

Årsboken började som ett häfte med rubriken »Meddelanden«, redigerat 1881 av museets grundare Artur Hazelius för den stödjande krets som kallades Samfundet för Nordiska museets främjande. 1884 publicerades den första kulturhistoriska artikeln och när publikationen 1906 bytte namn till »Fataburen. Kulturhistorisk tidskrift« kom de vetenskapliga uppsatserna att dominera innehållet. Från och med 1931 fick årsboken en mer populär inriktning och i stora drag den form som den har i dag. Fataburen har sedan dess förenat lärdom och sakkunskap med syftet att nå en stor publik.

Fataburen är också en viktig länk mellan Nordiska museet och Skansen, två museer med en gemensam historia och en gemensam vänförening. Varje årsbok har ett tematiskt innehåll som speglar insatser och engagemang i de båda museerna, men verksamhetsberättelserna trycks numera separat och kan rekvireras från respektive museum.

Ekonomiskt stöd från Samfundet Nordiska museets och Skansens Vänner gör utgivningen av Fataburen möjlig.

Fataburen 2014
Nordiska museets förlag
Box 27820
115 93 Stockholm
www.nordiskamuseet.se

© Nordiska museet och respektive författare
Redaktör Dan Waldetoft
Medredaktör Kristina Lund
Bildredaktörer Jonas Hedberg och Marie Tornehave
Översättning till engelska Alan Crozier
Omslag och grafisk form Lena Eklund, Kolofon
Omslagsfoto KW Gullers, © Nordiska museet

Tryckt hos Göteborgstryckeriet 2014
ISSN 0348 971 X
ISBN 978 91 7108 572 6



Nio år och väl bevandrad i datorspelens värld, men också van användare av internet och sociala kanaler. Foto: Kajsa Hartig.

Digital kompetens och livslångt lärande

KAJSA HARTIG är digital navigatör vid Nordiska museet.

BARNES FRITIDSAKTIVITETER har länge diskuterats. Ofta ur ett hälsoperspektiv. Hur uppfostrar vi friska och ordningsamma små medborgare som bidrar positivt till samhället? Ny teknik har alltid väckt misstänksamhet även i fråga om barnuppfostran. En snabb genomgång av de artiklar som Statens medieråd samlat på sin webbplats (2014-04-13) vittnar om att dataspel och internet i dag ofta omskrivs med termer som våld, näthat, grooming, beroende, IT-stress.

Samtidigt förs en parallell debatt om det positiva med dataspel och internet. Hur det uppfyller behov, skapar gemenskap, och hur det ger datorvana och internetkunskap. Vi påminns om att varje generation utsätts för något som riskerar barn och ungas hälsa och välmående. Skräckscenarier har i alla tider målats upp. Från 1950-talets rockmusik och 1960-talets långhåriga frisyrier till 1970-talets filmvåld och dagens dataspel och riskabla närvaro i sociala medier. Perspektivet säger att vi behöver vara medvetna om riskerna med att generalisera och måla upp skräckscenarier helt i onödan. Beroende och missbruk är allvarligt oavsett orsaken, men vid det här laget kan vi inte säga att alla som tittar på våldsamma

filmer eller som spelar dataspel blir fördummade och våldsamma.

Synen på dataspel är med andra ord inte nattsvalt. Parallellt med diskussionerna i media tar dataspelen dessutom klivet in på den offentliga arenan. I november 2012 arrangerades evenemanget »The Top of the World« på konsthallen Marabouparken i Sundbyberg. Ett verkligt område, Toppstugan i Hallonbergen, byggdes i en specialjord spelplan där spelare i åldrarna 8–17 år fick delta och bidra till områdets gestaltning med egna byggnader och lekplatser.

Även i museerna uppmärksammas dataspel på ett positivt och kreativt sätt. 2013 öppnade utställningen Game On på Tekniska museet. Med över 100 spel att prova, originalskeer, spelmusik och bakgrundsberättelser är det för tillfället världens största dataspelsutställning. Arkitekturmuseet låter i utställningen Blockholm besökarna få vara med och skapa ett nytt Stockholm i spelet Minecraft. Och Medelhavsmuseet har under namnet Faraonien använt samma spel på webben för att locka barn att besöka det gamla Egypten.

Museerna och konstgallerierna har som sagt tagit sig an dataspel ur den kreativa aspekten. Det gör det än viktigare att förstå varför barn engagerar sig så i dataspelande och vari de kreativa aspekterna består. Inte minst i en tid då digital kompetens allmänt diskuteras. Den nu avslutade riksomfattande kampanjen Digidel tog på allvar upp frågan om digitalt utanförskap, om vad som händer dem som står utanför det digitala samhället. Digidel fokuserade visserligen på människor från 16 år och uppåt, men även i skolan är frågan aktuell. Allt fler skolor strävar efter att förse eleverna med datorer eller surfplattor. Tjänster som Google Earth och Youtube används i undervisningen. Många klasser har en egen blogg. Internetsäkerhet är en het fråga.

Behovet av digital kompetens är en realitet i dag, och det är tydligt att såväl skola som media försöker hantera den vågskål som barn och datorer utgör. Å ena sidan det som uppfattas som fördärligt: stillasittandet, våldsamma dataspel och bristen på fysiska utomhusaktiviteter. Å andra sidan möjligheten till digital kompetens, att lära sig hur internet och digitala tjänster fungerar, och

inte minst den sociala aspekten av att vara kreativ med andra barn, lösa problem och skapa tillsammans.

Med internet och med sociala tjänster som Skype är barn i dag involverade i datorspelande tillsammans. Ett av de vanligaste spelen för barn från ca 8 år och uppåt är det svenska Minecraft, som museerna uppmärksammar och som har slagit stort över hela världen. Spelet går ut på att spelaren själv bygger och skapar. Spelaren befinner sig i en värld och har tillgång till olika »byggstenar« för att konstruera helt fritt. I spelet finns element som djur av olika slag, och med vissa inställningar finns utmaningar som zombies och pilbågebeväpnade skelett.

Förutom spel som Minecraft, »sandlådespel«, där spelaren själv skapar och bygger det mesta, finns andra genrer av spel för lite äldre, som exempelvis *first-person shooter games*. I dessa spel motsvarar bildskärmen spelarens synfält. Spelaren bär alltid ett vapen. Exempel på populära förstapersonsskjutspele är Call of Duty, Counter-Strike, Half-Life, Halo, Metroid Prime, Quake och det svenska Battlefield. En annan kategori spel är strategispel, där spelaren styr över ett antal enheter, i stället för att bara kontrollera en enskild. Exempel på strategispel är Age of Empires, Warcraft, Anno 1701, Civilization och Slaget om Midgård – Härskarringen.

Liksom i den omåttligt populära tv-serien *Game of Thrones* finns i dataspelen starka anknytningar till historien, något som ofta har anakronistiska inslag men som ändå öppnar för nyfikenhet på krigshistoria och forna tiders transportmedel, konst, seder och bruk, kläder, matvanor och boende.

Spel handlar om interaktion och problemlösning, de lockar till att lära sig läsa och även att ta till sig ett nytt språk (i de flesta spel används engelska och många instruktionsfilmer – producerade av spelare själva – läggs upp på Youtube på engelska). Det handlar om socialisering, ofta spelar man tillsammans med andra. Yngre spelar med kompisar, lite äldre spelar med främmande personer. Oavsett med vem man spelar ger det sociala färdigheter som att problemlösa i grupp, ifrågasätta beslut och stödja varandra.

Dataspel är en del av underhållningsbranschen och det är kan-

ske därför som de möts med misstro från så kallat samhällsnyttiga sektorer som exempelvis skolan. Samtidigt närmar sig underhållning och seriöst lärande varandra. Kunskapen om hur man väcker uppmärksamhet och engagemang är ytterst hög i dataspelsbranschen. Det handlar inte om korta och ytliga upplevelser. Trenden är i stället att skapa djupare och mer långtgående berättelser som kräver engagemang över tid. Tvärt emot den snuttifiering av kunskap som många tycker sig uppleva på internet i dag. Alla de svenska exempel där Minecraft använts i gallerier och museer syftar till fördjupat lärande, där ett språk och uttryckssätt som vi vet engagerar barn och unga utgör en ingång till kunskap. Och museerna är inte ute och cyklar, särskilt som såväl dataspelsbranschen som film- och tv-branschen går mot att skapa fördjupade upplevelser, omfattande berättelser och därmed ett långsiktigt engagemang. Det är vad publiken vill ha.

Ska man ta temperaturen på barn och dataspelande i dag behöver man alltså se utanför den ganska negativa debatten som förs i traditionella media och se till de möjligheter som finns och den unika kunskap spelbranschen besitter om hur man lockar en ung publik till ett fördjupat engagemang.

Blockholm var ett projekt där alla bjöds in till att bygga om Stockholm med hjälp av datorspelet Minecraft. En jury valde tio intressanta tankar och idéer. Byggnaderna presenterades i en utställning som prototyper i skala 1:5.

Foto: Matti Östling, Arkitektur- och designcentrum.

