



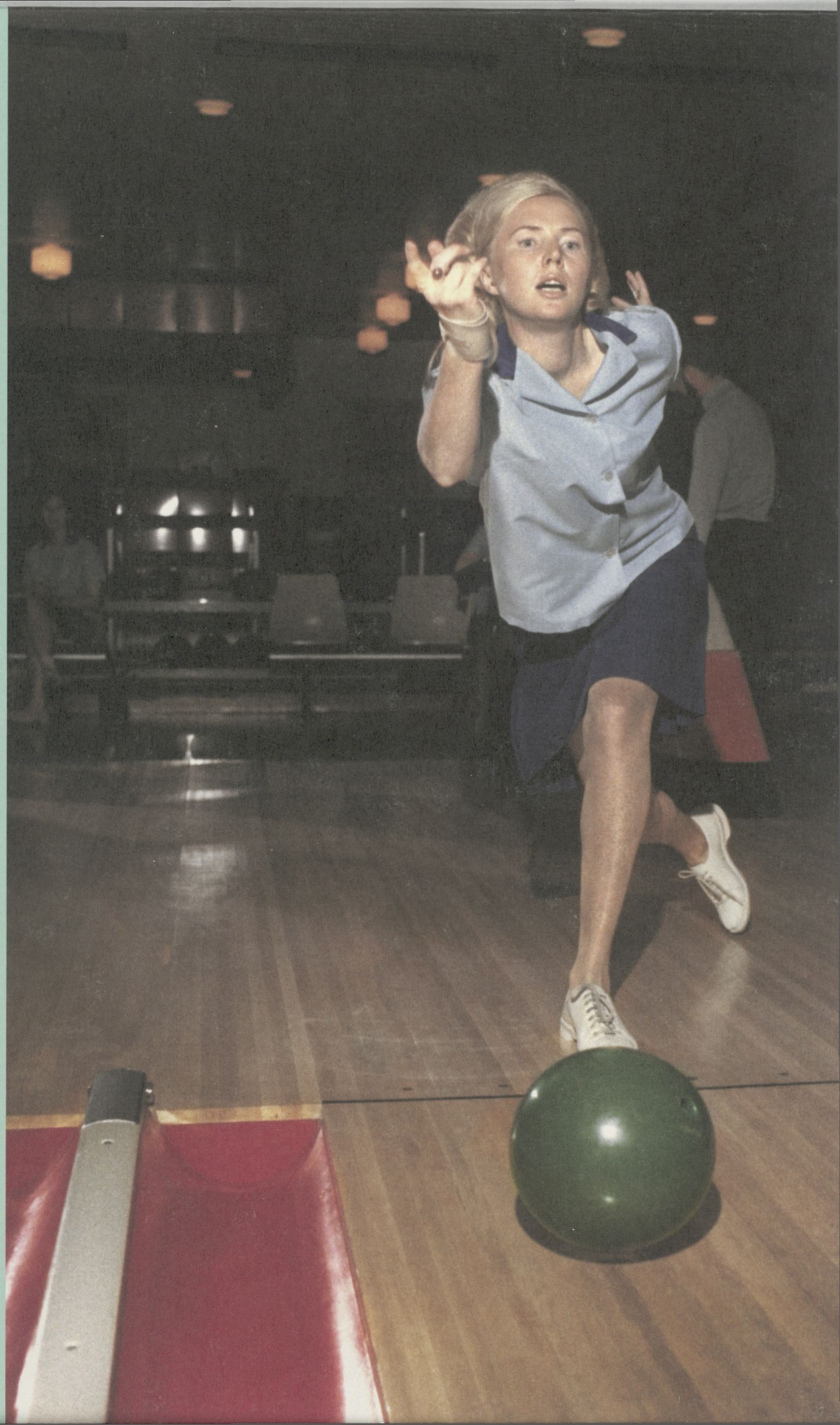
LEKAR OCH SPEL FATABUREN

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 rekvideras 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



Spel till nytta och nöje

Från bräde till datorspel

KARIN DERN är intendent med ansvar för barn- och ungdomskultur vid Nordiska museet.

Spelkultur av i dag

Alla unga spelar i dag. Om vi inte dokumenterar spelkulturen nu går den förlorad. För att förstå de unga i dag är det angeläget att sätta in åtgärder för bevarande nu. Alternativet vore att glömma en hel kulturyttring som delas av många.

Detta är några av slutorden i diskussionen efter seminariet *Game over/Play again* som hölls på Kungliga biblioteket i november 2013 med deltagare från arkiv, museer, högskolor och andra som på olika sätt är knutna till dataspelsbranschen. Seminariet handlade om datorspel som en viktig del av kulturarvet och något som bör bevaras för framtiden. Vilken bild kommer man i framtiden att ha av dagens spelkultur? Vad säger den om den tid vi lever i?

Ungdomars spelintresse och den snabba utvecklingen på området gör det angeläget att lyfta fram spelen i ett kulturhistoriskt perspektiv. Vad förenar äldre tiders spel med nutida spelkulturer? Vilka beröringspunkter finns med äldre spel? Drivkrafterna bakom spelintresset är säkert ofta desamma, även om den digitala utveck-

Att lägga pussel tillsammans är stimulerande för gammal och ung. Foto: Karl-Erik Granath, © Nordiska museet.

lingen leder till alltmer sofistikerade spel med komplexa utmaningar och möjligheter till interaktivt skapande i fantasieggande virtuella miljöer.

Tillgången på spel har ökat markant genom de senaste årens digitala utveckling. Numera finns det knappast några begränsningar för när och med vem man kan spela. Det är möjligt att utmana okända personer i frågesport i valda ämnen medan man väntar på bussen eller samarbeter i äventyrsspel med deltagare från fjärran länder när som helst under dygnet. Att se människor resa eller uträtta ärenden samtidigt som de spelar på sin mobiltelefon eller surfplatta har blivit så vanligt att vi inte längre reagerar på fenomenet. Varje dag utkommer nya applikationer för spel. Förväntningarna byggs upp genom diskussioner i sociala medier innan spelen ens finns att köpa. Att vara initierad och lyckas bra ger bekräftelse och stärker självförtroendet. Parallellt med spelindustrins snabba utveckling har det sedan länge funnits en oro för hälsoriskerna med att ständigt vara uppkopplad. Många lägger ned mycket tid på sitt spelande och inte sällan går det ut över skolarbete och familjeliv.

Lekfull utmaning

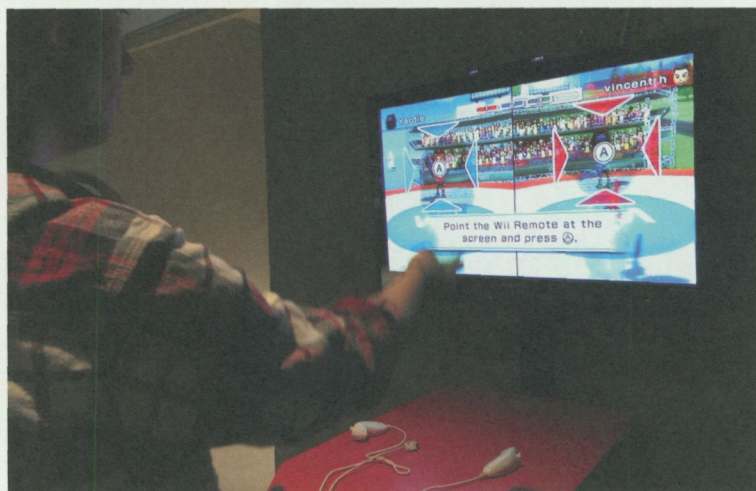
Om man frågar någon varför han eller hon spelar får man antagligen som svar att det är ett roligt tidsfördriv. Det är spännande att tävla mot sig själv och andra. Spel räknas som nöje och underhållning, ofta i samspel med andra människor. De sociala aspekterna har alltid funnits. Att spela underlättar kommunikationen i situationer då man vill skapa nya vänskapsband.

Gemensamt för alla spel är att de brukar innehålla tävlingsmoment där det gäller att med tur eller skicklighet vinna mot en eller flera motståndare. Utmaningarna kan vara av olika art, tankemässiga eller fysiska. Vid de senare provas snabb reaktionsförmåga och precision, vilket också gäller i många datorspel där det gäller att vara först med att skjuta ned sina motståndare. Det finns också spel där man tävlar med sig själv, som när man lägger patiens eller spelar datorspel som går ut på problemlösning eller att testa sitt

Ungdomar vid spakarna
på arkadspelet Virtua
Fighter i utställningen
Game On 2.0 på
Tekniska museet 2014.



En besökare väljer bland
olika sportaktiviteter på
Nintendos spelkonsol
Wii. Foton: Karin Dern.



ordförråd. Deltagarna spelar i tur och ordning efter de specifika regler som gäller för varje spel. De flesta spel styrs av en kombination av slump och skicklighet.

Spel är en sorts lek med olika typer av utmaningar som utkämpas i symbolisk form, ofta med inspiration från verkligheten. Det kan handla om en kamp på liv och död, en resa i okända världar eller att snabbt hitta på finurliga svar och ordvändningar, för att ta några exempel. Det gäller att följa givna regler och att klara av att lösa en rad problem som uppstår längs vägen. Spelen återskapar situationer på en abstrakt nivå där verkligheten representeras av symboler i form av till exempel spelpjäser, spelplan eller kort. Vissa spel avgörs enbart av slumpen, som lottdragningar och tärningskast där den som har högst poäng vinner. Andra kräver siffersinne, strategiskt tänkande och gott minne. Här gäller det också att vara förutseende och att kunna gissa sig till motspelarens intentioner. Spel som utvecklar abstrakt tänkande och bygger upp kunskaper om världen har länge haft högre anseende än de som enbart avgörs av slumpen.

En stor grupp av spel kräver god koordinationsförmåga, snabbhet och skicklighet i att kasta, slå eller hantera ett redskap. Att övning ger färdighet är något som gäller i de flesta spel som inte enbart handlar om tur. Samspelet mellan öga och hand eller fot är viktigt i bollspel, kaglor och kula, där den kroppsliga förmågan sätts på prov. En del spel som från början var på lek har senare utvecklats till tävlingsidrott.

För en del människor har spelandet främst varit ett sätt att tjäna pengar. Drömmen om att vinna en storvinst som löser de ekonomiska problemen har funnits i alla tider. Vare sig det handlar om tärningsspel, vadslagning, stryktipset eller nätpoker är målsättningen att med tur och tålamod skapa sig en förmögenhet och i förlängningen ett bättre liv.

Förbud mot spel

Både kyrka och stat har haft en moraliserande syn på spel och har på olika sätt försökt att kontrollera verksamheten. Vissa spel har haft dåligt anseende genom kopplingen till kriminalitet, dryckenskap och prostitution. På 1700-talet var kortspel ett utbrett nöje och det var många som hoppades på vinst när de spelade farao och andra hasardspel i kaffehus och salonger. Spel om pengar var vanligt och hade tidvis så negativa effekter på samhället att lagar och förbud mot spel och dobbel infördes. Redan i de medeltida landskapslagarna fanns restriktioner gällande spel. Att gripas av spel-djävulen kunde innebära att man spelade bort allt man ägde och svek vänner och familj.

Den mörka sidan i spelens historia debatteras även i dag inom media och hälsovård. Problem med spelberoende och spelmissbruk jämförs av vissa med beroendet av alkohol och läkemedel. Folkhälsoinstitutet tar upp frågan på sin hemsida. Där finns information

Fyra män spelar kort och dricker öl i skenet av en fotogenlampa. Fotograf okänd, Nordiska museets arkiv.



om orsaker och symtom på spelberoende och allmänna råd om hur man kan minska det.

En annan sida av spelandet, som diskuterades redan när video-spelen kom för mer än 30 år sedan, är om det leder till brutalisering och minskad empati hos den unga generationen. En ansenlig mängd spel har starka inslag av våld i kriminella eller krigsliknande miljöer och en sexistisk jargong med en förlegad kvinnosyn. Trots en del forskning på området råder fortfarande oenighet om sambandet mellan det virtuella våldet och brottslighet i samhället. Man kan dock fråga sig vilka konsekvenserna blir av att så mycket tid och kraft läggs ned på spelandet och vad det kan betyda för samhällsutvecklingen på sikt.

Tur och otur

Förhoppningen om att lyckan vänder, att det går att påverka ödet och att otur vänds till tur, går som en röd tråd genom spelandets historia. Människan har alltid varit nyfiken på vad som ska ske i framtiden. Ursprungligen handlade många spel om att förutsäga händelser och kanske också att påverka rådande förhållanden i positiv riktning. Tarok och andra typer av spåkort har länge använts vid kärleksbekymmer och ekonomiska problem för att få reda på om det kanske finns en ljusning längre fram. Att det finns ett visst mått av osäkerhet om vad nästa slag eller kast för med sig skapar spänning i alla spel. Slumpens inverkan bidrar också till känslan av jämlikhet och att allt är möjligt. Även en nybörjare har chans att vinna. Otur kan när som helst bytas till tur. Man brukar också säga att otur i spel betyder tur i kärlek och vice versa.

Spel i Nordiska museet

Några av Nordiska museets spel visas för närvarande i bland annat utställningarna om leksaker och boende, där spel förekommer som en del av interiörerna. Under årens lopp har spelkort, barnspel och sällskapsspel visats i specialutställningar under kortare perioder,





Tarokkort med motiv från fablernas värld. Leken är stämplad i Stockholm 1766 av kortfabrikör Sven Blomberg. Tryckt med trästockar av Andreas Benedictus Göbl i München. NM.0045744. Foto: Birgit Brånvall, © Nordiska museet.

men det är nu ett par decennier sedan museet hade en större utställning om spel. En sökning i föremålsdatabasen ger drygt fyra tusen träffar.

Insamlingen av föremål var intensiv under de första åren av Nordiska museets historia. Spel- och leksakssamlingen byggdes upp i snabb takt med hjälp av gåvor från privatpersoner, inköp vid auktioner och via ombud runt om i landet. De första spelen skrevs in i museets huvudliggare redan på 1870-talet. Spelpenningar och marker av ben eller pärlemor, spelschatull, äldre spelkort och spelbord är några exempel. De är väl främst förknippade med vuxna mäns och kvinnors eller möjligen ungdomars spelande, även om man vet att en del barn i slottsmiljö redan i tidig ålder fick träning i exempelvis schack, eftersom det ansågs främja intelligensen. Många leksaker och spel som förvärvades tidigt till museet är från välbärgade hem och har sparats i flera generationer för att de ansetts vackra eller märkvärdiga på grund av hög ålder eller släktanknytning. De vackraste spelen var inte bara något man hade för nöjes skull utan de var också en prydnad för hemmet, något att visa upp för vänner och bekanta när man samlades för att roa sig. Än i dag är spel uppskattade gåvor och ligger högt upp på önskelistorna till jul, vare sig det gäller datorspel eller klassiska sällskapsspel.

Enklare, hemmatillverkade spel var svårare att få tag på. Museet insåg snart att man för att spegla alla samhällsskikt behövde samla in vardagligare ting. I samband med att en leksaksutställning öppnade 1907 bad man därför allmänheten att bidra med leksaker och spel som tillverkats »ute i bygderna«. Skuggspel och hemmatillverkade leksaker som visade barns fantasi och uppfinningsrikedom var också av intresse. Från sekelskiftet 1900 och framåt lades allt större fokus vid barnkultur och skildringen av barns levnadsförhållanden och uppväxt. Ungefär vid samma tid gjorde museets medarbetare Nils Keyland en insats för dokumentationen av landsbygdens lek- och spelkulturer genom sin insamling av enkla, hemgjorda träleksaker från Värmland och Dalarna. Ibland var de nytillverkade vid insamlingstillfället utifrån sagesmännens kunskaper och minnen om spelens regler och tillämpning.

En kortlek kan användas till mer än spel. Oljemålning på duk, ev. av Pehr Hilleström. NM.O252O35. Foto: Mats Landin, © Nordiska museet.



Kortspel

En betydande del av Nordiska museets spelsamling utgörs av olika typer av spelkort, både av utländsk tillverkning och från svenska fabrikanter. De omfattar ungefär en fjärdedel av hela samlingen. Merparten är från 1800-talet men det finns några tidigare exempel, bland annat en taroklek med djurmotiv från 1766. Spelintresset var på topp under 1700-talet, då kortspel av olika slag blev mycket populära i Sverige. I tidig spellitteratur, som *Lyckans talisman eller konsten att spela schack, kort och bräde* och *Konsten att spela kort, boll, tärnings- och brädspel* omnämns till exempel spelen wira, whist, träkarl, casino, pharao och mariage bland många andra. I det först nämnda häftet varnas: »Ingenting förderfvar menniskorna så lätt och till den grad, som Hazardspelen: Hälsa, förmö-

genhet, seder, förstånd, håg för arbete, huslig lycka allt går förlorat vid Pharaobordet, eller ock utbytes allt detta emot bofstreck.»

Cambio, även kallat kille, spelades flitigt i Sverige från 1780-talet fram till 1930-talet och har gett upphov till uttryck som länge använts i vardagligt tal. Det kan spelas av många deltagare på en gång som byter kort med varandra, alltefter kortens värde. Leken består av två gånger 21 kort av olika värde, varav 9 figurkort och 12 nummerkort. Trumfkorten med högst värde föreställer en fågel kallad »cucu«, husar, svin/sugga, cavall och värdshus och de med lägre värde blompottan, kransen och blaren. Dessutom finns jokern Arlequin. Utöver klassiska spelkort med fyrsvit, cambio och tarok finns även en stor samling med familjespel, som löjligen familjerna, frågor och svar, trafikmärken, svampspel och liknande.

Spåkort med verser

Kontakter med forskare och specialintresserade besökare ger ibland tillfälle till närmare studium av enskilda föremål. Dessa möten ger ofta fördjupad kunskap inte bara om spelregler, utseende och funktion utan även om kulturella och samhällseliga aspekter kring lekar och spel. Ett sådant besök för en tid sedan gäller en samling spelkort från 1834 med handskrivna verser av den på sin tid berömde författaren och poeten Karl August Nicander.

Litteraturvetaren Ljubica Miočević har analyserat Nicanders tillfællediktning med utgångspunkt i kortleken och det sociala sammanhang i vilket den ingår. Spelkorten med roande och personligt formulerade verser ger en bild av sällskapslivet på ett lantgods vid 1800-talets början, där kortspel av olika slag var ett återkommande kvällsnöje vid sidan av musik och högläsning. Nicander vistades, delvis av ekonomiska skäl, under en längre tid i sin vän Hugo Hamiltons hem på Boo i Närke, där han också umgicks flitigt med släktingar och vänner till värdparet. Korten med handskrivna verser var en avskedsgåva till en av vännens släktingar, som tillfälligtvis bodde på landet för att undkomma en pågående koleraepidemi i hemstaden Göteborg. Kortleken består av 36 kort i valörer från



Tidsfördriv med kortspel, läsning och handarbete. Fåmiljen Dardel i Saint Blaise, Schweiz. Akvarell av Fritz von Dardel. Foto: Ann-Marie Eriksson, Nordiska museet.

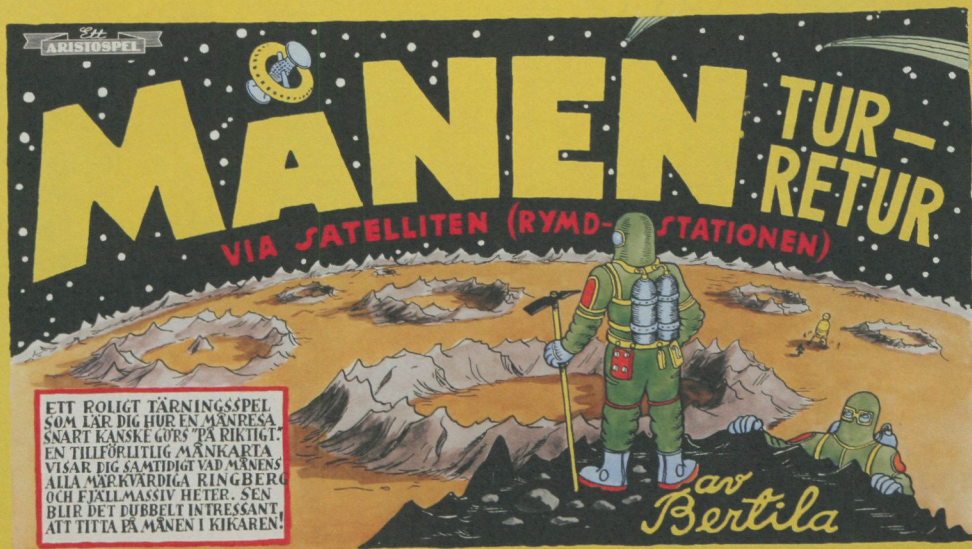
6 till ess varav samtliga har små verser eller prosastycken skrivna i lekfull ton. Hjärtsymbolerna handlar naturligtvis om kärlek och giftermål medan ruter berör rikedom och spader tar upp sorg och ledsamheter. På baksidan av hjärter ess står:

Denna
Hemlighetsfulla Bok,
hvari alla djupa Prophetior
äro förborgade
tillegnas Fru Christine Smedberg
af
En Magus i Spådomskonste[n],
den der spår lika väl
i kort, som han
propheterar om
Åskan.

Mysticism och spådomskonst var på modet och kanske något man ägnade sig åt med glimten i ögat snarare än verklig ödestro. Enligt Miočević framgår det av dagboksanteckningar och brev att Nicander förväntades bidra till underhållningen genom att skriva verser till födelsedagar och högtider. Det framgår också att familjemedlemmarna ofta spelade kort eller lade patiens även om han själv inte så gärna deltog i spelen, utan föredrog att dikta och sjunga.

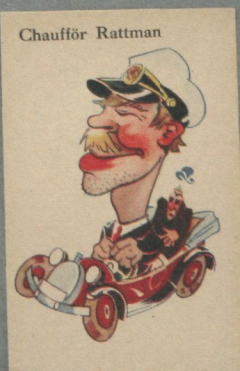
Sällskaps- och familjespel

Sällskapsspelen plockas fram när vänner och familj umgås och har roligt tillsammans. Tävlingen går ut på att visa att man är snabbtänkt och allmänbildad. Även om slumpen spelar en viss roll för spelets gång handlar det också om att kunna improvisera och hitta på finurliga svar. Konversationsspel, frågor och svar och pedagogiska spel där man ska para ihop bokstäver med bilder är några exempel. Tidiga spel av denna typ handlar ofta om att tävla i kunskaper om historia och geografi. Frågespelen fångar upp trender



för alla åldrar från 8 år

Tärningsspel om hur en månresa skulle kunna gå till. Spelet är gjort av Bertil Almqvist, som skrivit och illustrerat böckerna om Barna Hedenhös. Aristospel 1963. NM.0266627*. Foto: Nordiska museet.



De löjlga familjerna och Svarte Petter, kvartettspel med karikatyrer av vuxna, Aristospel omkr. 1940. NM.0327425+. Foto: Nordiska museet.

T.h. Skämtsamt sällskapsspel med hoppande grodor av Lothar Weggendorfer. Chelius förlag, Svanbäcks Boktryckeri 1895. NM.0270276. Foto: Bertil Höglund, © Nordiska museet.

Kistebrev med gåsspelet, 1800-tal. Foto: Hans Koegel, © Nordiska museet.



som finns i tiden, om musik, film, upptäcktsresor, framstående personligheter och annat som människor gärna pratar om.

Ormspel och gåsspel, där spelpjäserna förflyttar sig längs en slingrande bana med hjälp av tärningskast, har funnits länge men vann särskilt stor popularitet under 1800-talet, då nya varianter utkom med allmänbildande eller humoristiska inslag. Längs vägen ställs spelaren inför både motgångar och framgångar, precis som i verkliga livet. Senare kom spelplaner som handlar om resor eller att bygga upp en förmögenhet.

En del spel som tidigare spelats av vuxna eller ungdomar kom i början av 1900-talet i nya varianter avsedda för barn. Leksaksfabriken i Gemla tillverkade fortunaspel, krocket, roulette, pussel och andra spel av trä förutom dockskåpsmöbler och gunghästar. Den pedagogiska sidan hos spelen betonades allt mer. Barnens utveckling kunde påverkas i positiv riktning genom att de tidigt lärde sig att memorera bilder och känna igen grundläggande former genom klossar och pussel. Motiven hämtades ofta från verklighetens natur och kultur. Svensk leksaksindustri fick en blomstringsperiod vid 1900-talets mitt då de europeiska företagen inte hade kommit igång riktigt efter kriget och efterfrågan på spel för barn steg i takt med att levnadsstandarden höjdes. I Nordiska museets samlingar finns åtskilliga exempel på folkkära sällskapsspel och pussel tillverkade av Alga, Aristo, Brio, Kärnan, Stiga och Öbergs, några av de mest välkända svenska producenterna från de senaste hundra åren. Nya utgåvor av klassiska spel produceras än i dag, även om datorspelet naturligtvis tagit över en stor del av marknaden.

Strategiska spel

Schack- och brädspelet är en föremålsgrupp som också är relativt väl representerad i Nordiska museet. Alla är inte kompletta utan en del utgörs enbart av lösa spelpjäser eller brickor. Ett av de äldsta spelen i samlingarna är ett spelschatull från 1600-talet med en kombination av bräde, kvarn och schack eller dam. Denna typ av spel var då på modet och många av dem är tillverkade i dyrbara

Ungdomar på
schacktävling. Foto:
Karl Heinz Hernried,
© Nordiska museet.



träslag med konstnärligt utformade inläggningar av elfenben och pärlemor. Kvarn, som går ut på att lägga tre spelbrickor i rad och som funnits i tusentals år, har stor spridning och förekommer i många olika varianter. Även brädspelet har stor geografisk spridning och har förekommit inom flera samhällsskikt. Under 1800-talet var det särskilt omtyckt bland präster och studenter. Spelens popularitet går i vågor. Bräde är besläktat med det engelska backgammon, som fått en renässans under senare år. Med hjälp av tärningar förflyttas spelbrickor motsols på en spelplan med konformade markeringar.

Schack är i grunden ett krigsspel där det gäller att bygga upp en strategi för att överlista och förgöra motståndaren. Det spelades från början främst i slottsmiljö och bland militärer men spreds till en vidare krets under 1800-talet då den första schackföreningen bildades. Spelet har alltid haft hög status genom att det kräver både ett logiskt tänkande och förmåga att tänka i nya banor. Numera möts deltagare i schackföreningar i turneringar över hela världen. Schack är ett av de tydligaste exemplen på hur kulturella och språkliga barriärer kan övervinnas i spel.

Tillsammans med bl.a. Arne Johansson, som är ordförande i Schackets kulturhistoriska sällskap, fick jag för något år sedan anledning att titta närmare på några av museets schack- och brädspele. Genomgången av ett tiotal spel från tre århundraden visade stor bredd, både hantverks- och storleksmässigt. Några är slitna och väl använda, kanske har de släpats med på resor och på flyttlass. Flera av spelen har kunglig anknytning, exempelvis en omgång med tunna schackpjäser i miniatyr, som kung Adolf Fredrik själv svarvat och skänkt till sin hustru drottning Lovisa Ulrika 1743. I museets samlingar finns också ett litet schackbräde av läder som tillhört henne. Det är märkt »Drottningholm No 3« och har röda och vita rutor. Arne Johansson påpekade att det finns ett porträtt på Grips-holm med en schackspelande pojke vid ett rödvitrutigt schackbräde, som mycket väl skulle kunna vara detta. Porträttet föreställer Badin, en pojke från Västindien som växte upp med kungabarnen och som lärde sig att spela schack. Ett annat schackspel med ovan-

ligt stora pjäser har tillhört Oscar II och senare Gustav V. Pjäserna är individuellt utformade med olika ansiktsuttryck och föreställer verkliga personer från fransk-tyska kriget. De är ett par decimeter höga och skurna med stor detaljrikedom av I.P. Östergren 1870, då kriget fortfarande pågick.

Dokumentation och insamling

Insamlingen och kartläggningen av spel och lekar som inleddes vid förra sekelskiftet har fortsatt genom åren och museet förfogar nu över en unik samling med folkliga spel från Sveriges alla landskap och även från våra grannländer. Redan 1930 sände museet ut en frågelista på temat leksaker och spel. Beskrivningarna handlar i stor utsträckning om spel som var vanliga på landsbygden i slutet av 1800-talet och kring sekelskiftet eftersom sagesmännen ofta var äldre män och kvinnor som mindes sin barndom.

Käglor är ett spel som var populärt över hela landet och som det finns livfulla skildringar av i frågelistsvaren. Uppgiftslämnarna berättar ofta om spel och lekar från sin barndom, vilket betyder att det ofta handlar om förhållanden relativt långt tillbaka i tiden. Albert Lindqvist minns vid slutet av 1940-talet hur man på 1870-talet spelade kägelspel i Kilsmo i Närke. Han berättar att spelet förekom hos herrskap och bland allmogen. Barn och ungdom fördrev tiden på vårkvällarna genom att »man fällde upp kägglorna på landsvägen der vägen låg jemn eller på annan jemn plats. ... Det var brukspojkarne och smeddrängarne som roade sig med käggspelet. Kägglorna kallades 'Kung' och 'bönderna' ... Man spelade i allmänhet för att roa sig och fördriva tiden men även för att spela om pengar eller annat.« Käglorna tillverkade de själva. I en annan uppteckning från Uppland berättas: »Enligt vad far talade om så hade de kägelspel i varje by och även torp och gård.« Det finns olika varianter av spelet. En går ut på att svinga en hängande tråkula mot nio käglor som står i en fyrkant med »kungen« i mitten. En annan är de långa kägelbanorna av trä där man stöter kulan framåt mot kägglorna och som var vanliga vid värdshus och i trädgårdar.



Kägelspelande kvinna.
Fotograf okänd,
Nordiska museets arkiv.

T.h. Bowlinghall, troligen
1960-tal. Foto: KW
Gullers, © Nordiska
museet.

Bland 1800-talets studenter och ordenssällskap förekom kägelspelet som ett sätt att umgås under lättsamma former. Med tiden har spelet förändrats och tagit nya former. Bowling, som kom till Sverige först på 1900-talet, skiljer sig från kägelspelet genom antal käglor och uppställning. På senare år har bowlinghallarna blivit samlingsplatser där man kan ta en öl efter jobbet och en stunds avkopplande spel med vänner eller arbetskamrater. De är numera också populära platser för barnkalas. På 2000-talet roar sig barn gärna framför en teveskärm med bowling eller andra virtuella idrottsspel som till exempel tennis och slalom.



Senare frågelistor har handlat om kortspel, att hoppa hage, skolbarnslekar och spel med stickor, eller plockepinn som det också kallas. En omfattande insamling skedde under krigsåren på 1940-talet då museet bland annat samarbetade med skolan. Barn runt om i landet bidrog med egentillverkade spel, leksaker och teckningar som visade hur man lekte och spelade på fritiden. Under 1970- och 1980-talen gjordes hemundersökningar med en bred insamling av vardagliga ting. Museet förvärvade bland annat en pojkrumsinredning med tidstypiska spel och leksaker vid sidan av möbler, böcker och kläder. För några år sedan gjordes den jämförande undersökningen *Barn tar plats*. (Se Karin Günthers artikel på annat ställe i denna bok.)

Spelkultur värd att bevara?

Vid seminariet *Game over/Play again* diskuterades hur de senaste årens spelutveckling ska dokumenteras och bevaras för framtida forskning. Det finns både tekniska och juridiska problem med att samla in och bevara spel. Enorma resurser krävs dessutom för att hålla igång spelen eftersom tekniken ständigt förändras och utvecklas. Under senare år har onlinespelen tagit över allt mer, vilket innebär att spelen inte längre finns i fysisk form. Det är en stor utmaning att försöka bevara och dokumentera samtida spelkultur och allt som hör till med festivaler, tävlingar, turneringar och diskussioner i sociala medier och bloggar. Utökade kunskaper behövs inte bara om spelen i sig utan även om användningen och skapandet av spel. Hur går processen till från idé till färdig produkt och vad betyder spelen för människor i dagens Sverige?

Vad som hittills samlats in av datorspel och attityder och tankar kring dessa är ännu så länge ett begränsat urval. Kungliga biblioteket, som var initiativtagare till seminariet, har som uppdrag att samla in datorspel med svensk anknytning. I deras samlingar finns för närvarande ca 5 700 objekt. Det är förmodligen en droppe i havet jämfört med allt som finns på marknaden. De samlar enbart spel på så kallade fasta bärare, vilket innebär att onlinespel och appar

Indiespelet Minecraft som skapades 2011 av svensken Markus »Notch« Persson nådde snabbt ut till en världspublik. Foto: © Mojang.



för mobiltelefoner inte omfattas. Museer som ställer ut och samlar på datorspel är exempelvis Datamuseet IT-ceum i Linköping och Tekniska museet i Stockholm. Hösten 2013 öppnade datorspelsutställningen *Game On 2.0* på Tekniska museet med över hundra olika spel som besökarna fick prova. Parallellt med utställningen gjordes en insamling av enskilda personers erfarenheter och upplevelser av datorspel. I Nordiska museets samlingar finns ett trettio-tal datorspel, bland annat en Commodore 64 med tillhörande spelkassetter från mitten av 1980-talet. Datorn kopplades till en vanlig teveskärm och blev en stor försäljningsframgång. Därmed inleddes den snabba utvecklingen med datorspel för hemmabruk. Enstaka spel har senare samlats in men en mera djupgående dokumentation av spelkulturen har inte gjorts under senare år. Södertörns högskola bedriver forskning, som dels handlar om spelandet som aktivitet relaterat till samhälle och ekonomi, spelen i sig och designinriktad forskning om hur man arbetar med idéer. Där finns även spelbibliotek och spellaboratorium.

Framtidsperspektiv

Vid spelseminariet på KB berättade Martin Lindell från spelföretaget DICE att den svenska spelbranschen vuxit från fem bolag med mindre än tio anställda år 1994 till att år 2012 sysselsätta nära 2000 anställda i 145 bolag och att det utkommer hundratals spel varje dag. Förutom de etablerade storbolagen finns även självständiga spelutvecklare som skapar indiespel. Spelet Minecraft som skapades av Markus »Notch« Persson är ett exempel på hur ett sådant snabbt kan nå ut till en världspublik. Han har för övrigt en egen blogg där han på ett personligt sätt berättar om tankar kring spel och egna livserfarenheter. En annan av föredragshållarna, Ann-Sofie Sydow från Game Assembly, påpekade att spel är ett av de mest använda underhållningsmedierna i världen. 2010 spelade 81 % av svenskarna mellan 15 och 60 år datorspel. Efterfrågan på spel har gett upphov till nya yrkesgrupper och forskningsområden. Ungdomar söker sig till utbildningar i hopp om att i framtiden kunna arbeta inom dataspelsbranschen som producenter, spelkonstruktörer, designer, programmerare, grafiker och ljudtekniker.

Datorspelen bygger på äldre speltraditioner men hämtar också inspiration från berättelser, konst och musik, vilket blivit allt viktigare för helhetsupplevelsen. I boken *The Art of Video Games* (2012) berättar flera spelutvecklare om hur de tidigt kom att fascineras av de obegränsade möjligheter datorspelen ger. Vid sidan av att som traditionella spel stimulera kreativt tänkande och reaktionsförmåga, betonas här särskilt upptäckarglädjen och de identitetsskapande sidorna. En ny dimension tycks vara att spelen är interaktiva med möjligheter att skapa egna rollfigurer och att påverka händelseförloppet, vilket ger en känsla av inflytande och delaktighet. En kvinnlig spelutvecklare ger en sammanfattning av vad spelen betyder för många i dag: »Games are a way to tell a story, a way to share your point of view. They are as much art as any form of traditional media – writing, painting, music, or movies. All of those things are about sharing your story with the world. When you look at a game, at the incredibly rich amount of love that everyone has poured into the game, you realize they're sharing a story with you.«

För att återknyta till frågan om vad som förenar äldre tiders spelkultur med samtidens ser vi att samma grundläggande drivkrafter återkommer, om än i ny skepnad. En positiv sida hos spelen är att de ger intellektuell stimulans och nya erfarenheter, delaktighet i en gemenskap och en känsla av makt och inflytande. Vinstintresset har naturligtvis också alltid varit en viktig drivkraft, nu kanske mer än någonsin. Spel kan erbjuda verklighetsflykt genom att man glömmar bort bekymmer och problem för en stund.

Det som är annorlunda i dag är dels den ökade tillgången på spel och dels utvecklingen mot allt mer avancerade spelmiljöer med spännande händelseförlopp som kan jämföras med en berättelse eller film. Att deltagarna är medskapande ger en ny dimension åt spelen. Det sociala samspelet och kommunikationen mellan deltagarna underlättas genom den snabba digitala tekniken. Gränserna i tid och rum tycks vara mindre viktiga. Uppenbarligen betyder spelen mycket för allt fler, både yrkesmässigt och i vanliga livet. Människors förhållande till denna nya spelvärld vore värd att undersöka närmare.

Hemdatorn
Commodore 64
med spelkassetter
och fjärrkontroll
kunde kopplas ihop
med teven. Där-
med startade den
snabba utvecklingen
av datorspel för
hemmabruk, 1980-tal.
NM.O321617+ -
NM.O321639. Foto:
Sören Hallgren,
© Nordiska museet.

