



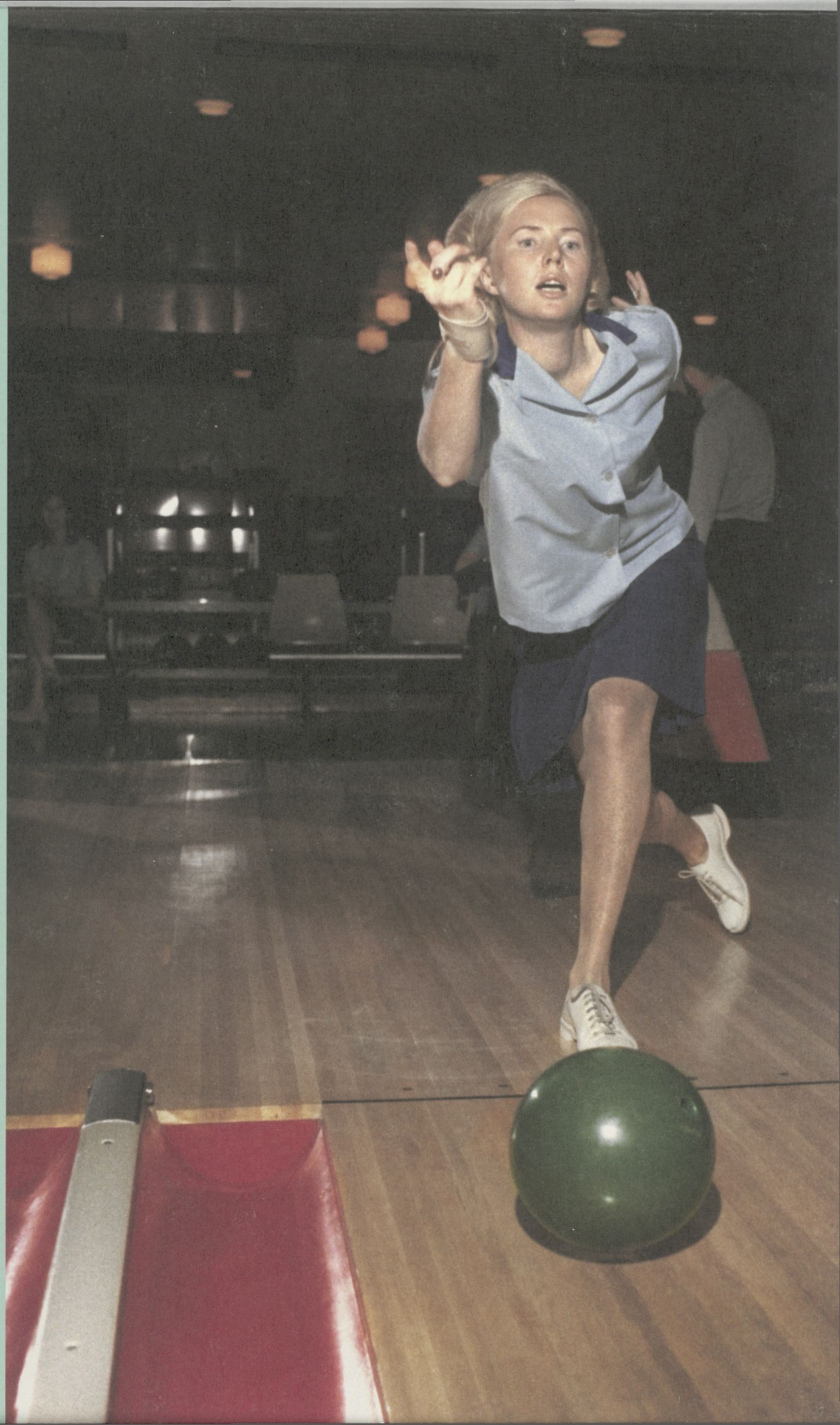
LEKAR OCH SPEL FATABUREN

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

Inledning

VARFÖR LEKER VI? Varför spelar vi? Anledningarna, drivkrafterna, kan självfallet vara flera. Men visst är det så, att både lek och spel är ett sätt att förhålla sig till verkligheten. Kanske spelar vi för drömmen om storvinsten, att kunna köpa drömhuset på den spanska sydkusten, arbeta mindre eller kanske rent utav sluta jobba och leva livets glada dagar. Trisslotten i plånboken håller drömmen vid liv – ännu en tid. Och är det inte för drömmen om en annan och bättre framtid, ett annat liv, så kan lek och spel erbjuda en flykt från vardagen. Livets bekymmer och problem glöms bort för en stund. Men för somliga tar drömmen om storkovan över och spelberoendet infinner sig; spelandet ger starka kickar för stunden, men baksidan kan vara nattsvart. Speldjävulen har tagit över.

I leken kan vi bli någon annan – indianer och cowboys, »mamma, pappa, barn« – då vi testar olika roller och att vara vuxna. Och så finns datorspelen, som gör det möjligt att nästan helt och hållet lämna den vanliga tillvaron för den virtuella världen, den som kan vara både farlig och våldsam – men eggande. Då är natten den bästa stunden, livet runt omkring har stannat av och uppgåendet i en annan värld blir lättare. Morgondagen med dess plikter och förväntningar är avlägsen, men nära.

I datorspelen finns också tävlingsmomentet, som är viktigt också i många andra spel och i vissa lekar, och som naturligtvis är ett viktigt incitament för många. Detta oavsett om spelet bygger på turen eller på en kombination av tur och skicklighet, om man spelar mot sig själv eller mot en eller flera motståndare. Än mer närvarande är tävlingsmomentet inom sport och idrott, där dessutom

publiken är en given medaktör, något som var temat för *Fataburen* vid senaste millennieskiftet – *Idrottens själ*.

När *Fataburen* för drygt tjugo år sedan hade ett temanummer på temat lek och spel, *Leka för livet*, var datorspel en relativt ny företeelse, med barn och ungdomar som främsta utövare. Den artikel som då, 1992, handlade om datorspel, var symtomatiskt nog författad av ett par personer vid Institutionen för data- och systemvetenskap vid Stockholms universitet. I dag har datorspelandet vandrat både nedåt och uppåt i åldrarna. De som var unga spelare då, är i dag vuxna – och många av dem har fortsatt att spela. Och nya har kommit till. Men fortfarande är datorspelandet en kulturuttryck som i första hand förknippas med de unga.

Datorspelet och därmed också spelandet har förändrats mycket. Onlinespelet har tagit över allt mer och många spel finns därför inte längre i fysisk form. Det skapar stora utmaningar för de kulturvetenskapliga institutionerna som vill bevara spelen. Men datorspel har blivit en etablerad kulturform som behöver uppmärksammas av både museer och kulturforskare. Vi behöver större kunskaper 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 Sverige i dag?

Lek har däremot länge intresserat forskare inom både humaniora och samhällsvetenskap. Lek har på ett helt annat sätt än spel uppfattats som en viktig del i lärandet och utvecklingen, och framför allt är det barns lek som studerats. En populär och spridd lek är blindbock, som leks under århundraden på många håll i olika sociala miljöer.

I Nordiska museets *Lekstuga* tas lekens pedagogiska möjligheter till vara. Där lär sig barnen om människors liv och villkor förr i tiden, då flickors och pojkars, mäns och kvinnors liv kunde te sig mycket olika. När den verksamhet som direkt vänder sig till barn startade på museet i början av 1970-talet stod leken i sig betydligt mer i fokus. På Skansen har lekar av olika slag länge varit en del av programutbudet. Folkliga lekar och danser sågs på Hazelius tid som uttryck för folksjälen och de var ett sätt att illustrera, att



Barn och utklädningskläder. Foto: Karl-Erik Granath, © Nordiska museet.



framställa »folklivet«. Men också på Skansen har det byggts upp verksamheter med aktiviteter kopplade till miljön och tiden där barn genom olika arbetsuppgifter kan förflytta sig bakåt i tiden, till livet förr.

Också i så kallade reenactments leks det med tanken på en annan sorts verklighet, i en annan tid. Vid dessa tillfällen försöker deltagarna att så detaljrikt som möjligt återskapa en förfluten tidsperiod, till exempel vikingatiden. Man har som mål att rekonstruera den materiella kulturen, men också det immateriella kulturarvet, som till stora delar är okänt för oss i dag.

I reenactment tydliggörs ett av lekens särdrag: att inbegripa och att utesluta. Klädda i tidstroga kläder, med speciell mat och dryck etcetera är det alldeles uppenbart vilka som är med och vilka som inte är det. Leken skapar gränser. Också den tidsliga och rumsliga

Pojke övar med två jojoar samtidigt. Foto: Erik Holmén, © Nordiska museet.

aspekten hos leken är tydlig här; den äger rum vid en viss tidpunkt och på en viss plats – och som sagt med vissa deltagare. Leken ger också möjlighet för deltagarna att göra sådant som står i skarp kontrast till vardagens arbete och plikter, som till exempel att slåss med svärd eller att laga mat över öppen eld.

Lek och leksaker är identitetsskapande, leken är en inskolning till vuxenvärlden. Och att könsskillnader och socioekonomiska olikheter är tydliga i barns lek blev uppenbart i Nordiska museets dokumentationsprojekt *Barn tar plats*, där barn från olika områden intervjuades och också några av deras leksaker förvärvades till museet.

I dag har barn tillgång till produkter och medier som riktar sig till vuxna, och barn och vuxna delar aktiviteter som shopping eller datorspelande. Barn har i dag möjlighet att ta till sig vuxenkulturen samtidigt som de fortfarande erbjuds den särskilda barngenren som riktar sig enbart till dem.

I vuxenvärlden är leken ofta förbunden med ritualer av olika slag, det vill säga beteenden som uppfattas som både laddade och betydelsebärande. Leken sker då gärna under förklädnad, som till exempel vid möhippor, då den vedertagna könsordningen ställs på ända. I andra sammanhang kan det vara den sociala ordningen som upphävs, som att den fattige blir rik och vice versa.

Att som barn eller tonåring klä ut sig till låtsasbrud eller låtsasbrudgum har också det ägt rum vid olika helgdagar, som pingst och midsommar, på flera håll i landet. I de flesta uppteckningarna är traditionerna kopplade till olika upptåg, där de viktigaste inslagen är kringgång med brudfölje, besök hos grannarna i byn med tiggeri och som avslutning musik och dans och förtäring av det som tiggats ihop.

En för de flesta säregen och bortglömd lek är att som barn i skydd av mörkret stjäla rovor på grannens åker. Påkommen stod man där med rumpan bar, även om tilltaget inte alltid sågs som alltför allvarligt. Den bara kvinnorumpan har annars blivit en klassisk bild för många utövare av boulespelet petank. Varför får vi veta här, liksom att Nordiska museets huvudbyggnad på Djurgården kanske inte hade funnits utan spel och dobbel.

Dan Waldetoft