



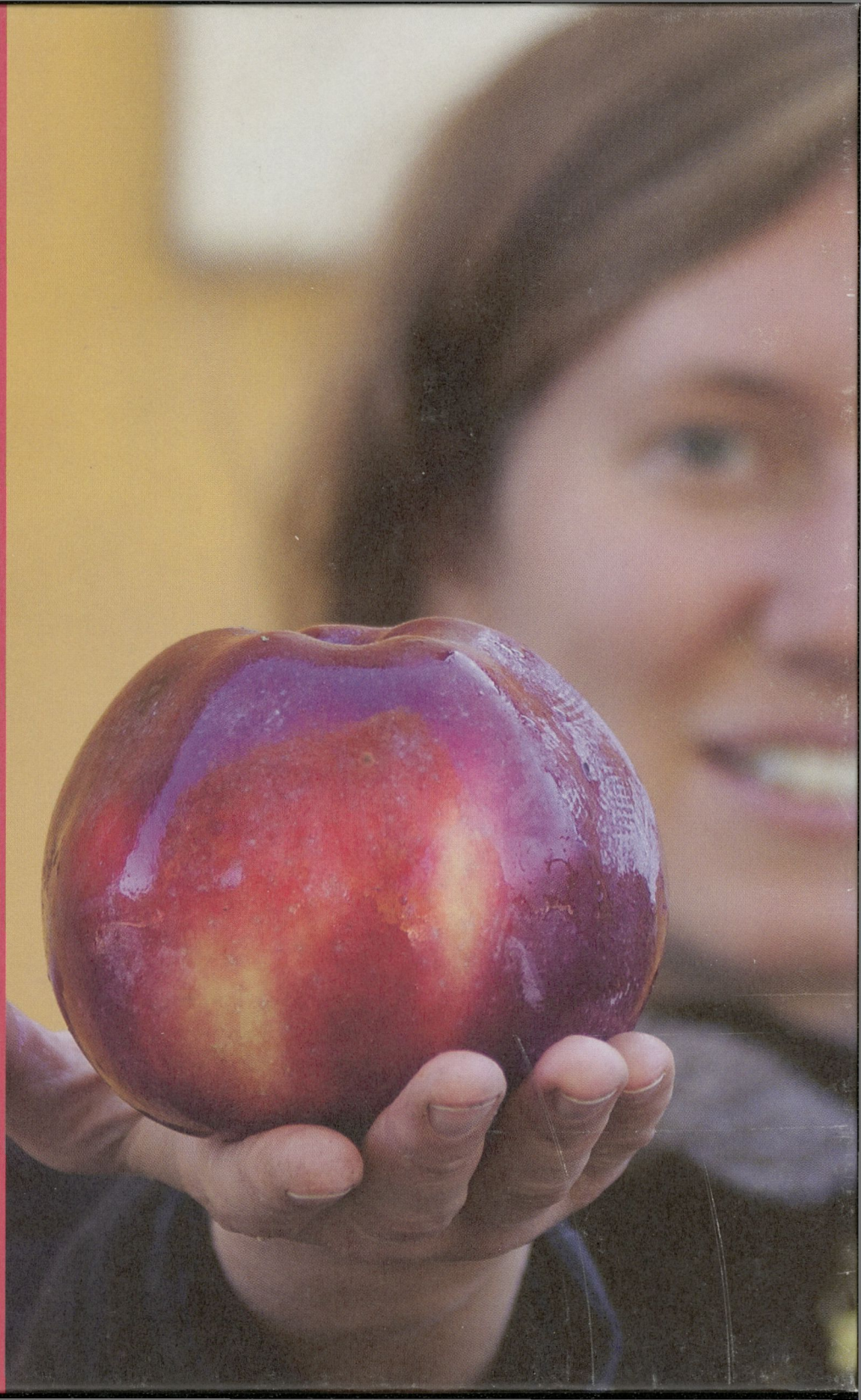
VÅR VARDAG - DITT MUSEUM FATABUREN

2017

VÅR VARDAG - DITT MUSEUM

FATABUREN

2017



VÅR VARDAG - DITT MUSEUM

Red. Anders Carlsson

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.

NORDISKA MUSEET



SKANSEN

Fataburen 2017

Nordiska museets förlag

Box 27820

115 93 Stockholm

www.nordiskamuseet.se/förlag

www.nordiskamuseet.se/fataburen

www.fataburen.se

© Nordiska museet och respektive författare 2017

Redaktör Anders Carlsson

Medredaktör Ewa Kron

Bildredaktör Marie Tornehave

Bildbehandling Karolina Kristensson och Peter Segemark

Omslag och grafisk form Lena Eklund, Kolofon

Översättning Alan Crozier

Omslagets framsida Klara Holmqvist, sektionschef för trädgården vid Nordiska museets avdelning Julita gård, skriver i denna bok om humle, pelargoner, pioner och frukt. Foto: Peter Segemark, © Nordiska museet.

Pärmarnas insidor De nya tapeterna i Tottieska huset på Skansen är tillverkade av företaget Handtryckta Tapeter Långholmen AB. Mönstren är kopior av original av Johan Norman (1744–1808) som finns representerad i Nordiska museets samlingar. Foto: Handtryckta Tapeter Långholmen AB.

Tryck och repro Italgraf Media AB, Stockholm 2017

ISSN 0348 971 X

ISBN 978 91 7108 598 6

Spelminnen



snart hundra år har Nordiska museet systematiskt samlat in skriftliga berättelser om människors vardagsliv. Frågeformulär om ett visst ämne som museet vill få belyst besvaras av meddelare runt om i landet. På så sätt får vi in värdefull information om vår tid.

Spel tycks vara ett högst aktuellt ämne för många i dag och eftersom det är länge sedan museet frågade om lekar och spel var det nyligen dags igen. 2015 års spelfrågelista (Nm 244) gav omkring sextio svar, och även om underlaget är för snävt för att ge oss möjlighet att dra generella slutsatser så får vi ändå en bild av synen på spel och förändringar till följd av digitaliseringen. Intervjuer eller webbfrågor riktade till en yngre publik än den fasta och huvudsakligen medelålders krets som nås av våra frågelistor skulle kunna öka representativiteten.

Spel är på många sätt gränsöverskridande. En av de yngre uppgiftslämnarna älskar spel sedan hon som barn upptäckte Gameboy. Hennes svar speglar mycket av senare års spelkulturer. Under studietiden bodde hon i London, där hon lärde känna en engelsk kille med stort intresse för tv-spel. Paret brukade gå till en arkadhall, där de utmanade japaniska »supernördar« på stora Tekkenmaskiner. »Vi fick alltid storstryk av japanerna, men det var otroligt inspirerande att titta på när de spelade«, skriver hon. Nu, som förälder, har hon mindre tid men när barnen somnat på kvällarna hinner hon ibland med några om-

gångar på datorn. En annan meddelare har ett barnbarn, en 13-årig flicka, som deltar i spel- och cosplayfestivaler som NärCon med tusentals deltagare, där ungdomar klär ut sig till karaktärer ur spel, serier och filmer. Flickan vill bli spelutvecklare och deltar i lajv på sommarloven. Bilden på detta uppslag visar Cosplay-SM på Nordiska museet i mars 2017.

Trots att genomsnittsåldern bland dem som svarat är hög har nästan hälften någon erfarenhet av datorspel som Spindelharpan, Wordfeud eller Candy Crush – det senare ett svenskproducerat spel som blivit en global succé. En kvinna skriver att hon började spela Wordfeud efter en minnesförlust till följd av cellgiftsbehandling. »Först var jag en usel spelare men har tränat upp hjärnan så nu är jag 'Top of the edge'.«

Visst finns det många som knappast har någon relation till spel alls. Men de som spelat mycket inom familjen håller ofta fast vid det även senare i livet. »Jag kommer från två kortspelande släkter, så kortspel har jag i blodet«, skriver en man som spelar kort nästan varje dag. En tendens i svaren är att spel ger nya kontakter och möten över generationsgränser. En kvinna skriver: »Det är en högtidsstund att spela med barnbarnen och se glädjen hos dem när de lyckas.«

KARIN DERN är intendent vid Nordiska museet.