

FATABUREN 1998

KÄNN DIG
SJÄLV

KÄNN DIG SJÄLV

NORDISKA MUSEET



KÄNN DIG SJÄLV



NORDISKA MUSEETS OCH SKANSENS ÅRSBOK FATABUREN 1998

Fataburen 1998

ISBN 91 7108 428 2 ISSN 0348 971 X

© Nordiska museet och respektive författare

Redaktör *Ingrid Bergman*

Grafisk form *Linn Fleisher*

Omslag *Collage av fotografier ur boken*

Foto om intet annat anges *Sören Hallgren, Nordiska museet*

Tryckt hos MediaPrint, Uddevalla AB 1997

ÄNNU EN VERKLIGHET

SEX BARN I DATORSPELENS VÄRLD

Elisabeth Brundin

Vad var det egentligen som hände? Det var på 1970- och 1980-talen. Familjen bodde i ett villaområde i en typisk medelklassmiljö i Bromma. Villan var byggd i slutet av 1920-talet. Familjen bestod av far, mor och två barn. Hela kvarteret och allt omkring, skogspartierna, strandpromenaden, påminde om hur det varit i fars och mors barndom på 1940-talet. Omgivningen var sig lik men ändå olik.

På 1940-talet fanns inte dagis att lämna barnen till som det fanns nu på 1970-80-talen. De flesta barn var då hemma. Visserligen fanns det lekskolor men de kallades inte "lekis" och det var få barn förunnat att gå i lekskola. På den tiden var många mammor hemmafruar. På förmiddagen tog de nätkasse och korg i ena handen och ett barn i den andra för att gå och handla i mjölkaffären, speceriaffären, charkuteriet och ostaffären.

Det var liv och rörelse hela dagen. Barns lek och støj hördes i trädgårdar, på gatan eller i skogen. De byggde sandslott i sandlådan och gungade på lekplatsen eller i trädgården. De sparka-

de och hystade boll, spelade bandy, hoppade hopprep, lekte daten och kurragömma, lekte låtsaslekar, klättrade i träd, lekte krig, cyklade, åkte kälke och gjorde snögubbar. Mammor stod och pratade med varann, skakade dammtrasor, piskade mattor, hängde upp tvätt i trädgården, drack kaffe, lagade mat, städade och strök. Inomhus lekte barnen med dockor, bilar, pussel och spel, de klädde ut sig, klippte, klistrade, ritade och snickrade.

Men cirka 30 år senare var det tyst och öde såväl ute som inne. Mammorna – och papporna förstås – var på arbetet, barnen var på lekis eller dagis. De större barnen var i skolan och på fritis. Vid 15–16-tiden blev det mer som förr. Då var det liv och rörelse. Det var när alla var på hemväg från sina olika aktiviteter. Då syntes jäktade, yrkesarbetande mammor i sina bilar med småbarn och skolbarn i baksätet. De handlade på ICA eller i Konsums snabbköp. De enda affärer som fanns kvar sen "förr" var fiskaffären, tobaksaffären och järnhandeln som snart skulle läggas ner.

Alla dessa Brommabarn, födda på 1970-talet, vad gjorde de på sin fritid? De hade mer eller mindre schemalagda aktiviteter. Utrymme för lek i skogen, vid sjön, på gatan eller i trädgården fanns inte på samma sätt som förr. Det var mest lekplatsen med olika lekredskap som gällde samt en och annan skogsmullevandring. I skollåldern vistades de efter skolan, innan mor och far hunnit hem, på "fritis", eller ägnade sig åt aktiviteter som fotboll, basket, scouting eller balett. Livet hade blivit mer inrutat. Många barn hämtades och lämnades i bil. De var inte längre självklart att man skulle gå eller cykla.

TV – PASSIV UNDERHÅLLNING?

I hemmet hade apparater tillkommit som inte fanns i föräldrarnas barndom. Då fanns bara radio. Fritiden blev annorlunda med tv:n som fick hela den vida världen att komma närmare; den blev synlig. Nu kunde barnprogrammen inte bara höras, som med radion, utan också ses. Förr var det Barnens brevlåda med Farbror Sven. Det var ett roligt program för man kunde få vara med och sjunga. Möjlighet att medverka i tv-program

fanns inte på samma sätt som med Barnens brevlåda. Nu satt barnen parkerade i soffan och lät sig roas av Clownen Manne, Beppe, John Blund, Drutten och Krokodilen för att inte tala om Fem myror är fler än fyra elefanter, med Magnus och Brasse. Ute i köket kunde mor – och även far (en nyhet!) – ägna sig åt matlagningen. tv:n hade blivit den nya barnvakten. Men samtidigt låg här ett stressmoment. Vad såg barnen egentligen? Helst borde man vara med, de kunde ju faktiskt få se något olämpligt. Dessutom borde man delta för att veta vad barnen talade om och kunna prata om detta. Viktigt var att skapa gemensamma referensramar utifrån tv-mediet. Det kunde man ju med sagoboken. Likadant borde det vara med tv.

DEN INTERAKTIVA DATORN

Intressant var det här med knappar att knäppa på och av. Vilket barn gillar inte det? Att få fram olika saker på en bildskärm. Ännu ett steg i teknikens värld borde tas. Datorn, som man använder sig av för olika ändamål, knackade på dörren. Den måste ses som interaktiv jämfört med tv:n. För en förälder kändes det som om barnen inte fick möjlighet till ett viktigt steg i sin utveckling om man inte hade en dator hemma. Andra kamrater, som hade föräldrar med hemdator, kunde "skapa program". Detta måste man nog kunna. Man borde i alla fall vara insatt i problematiken för att kunna följa med i vår tids utveckling. Hur skulle man annars kunna hävda sig i vuxenlivet, om man först som vuxen fick lära sig använda en dator? Kamraterna med vana skulle lära sig mycket snabbare och hinna ut i det konkurrerande samhället och få intressanta jobb. Ja, hur skulle man göra? Barnen måste få vänja sig vid att använda en dator på samma naturliga sätt som de lekte med elektriska tåget eller dockan eller något annat självklart.

I en familj med resurser är det inga problem. En dator inköps och sen står alla möjligheter till buds. Det är bara att ta för sig.

TVILLINGARNA OCH DATORSPELEN

Hur var det då i familjens omgivning? Några kamrater, tvil-

I denna gula postgiropärm har tvillingarna systematiserat både band och kunder. Banden är ordnade i bokstavsordning och i registret finns uppgifter om på vilket band spelet är inspelat, hur många delar det består av, hur det startas samt kommentarer. Dessutom finns till varje band, t.o.m. band 11, en lista på vilka spel bandet innehåller.

Hans och Karl			
Kommentarer			
Startas genom			
Förklarar			
Namn			
Typ av spel i m			
Heist	14	1	(R)
The Human Race	15	1	R
Hard ball	16	1	R
H.S. Showjumping	18	1	R
Humpty Dumpty	13	1	R
Hyper sports 84	17	1	R
Humor back day	12	1	R
Horsehockey	11	1	R

lingarna Hans och Karl, hade en hemdator från tidigt 1980-tal som kunde kopplas till tv:n. Med den kunde de spela alla möjliga spel. Spelen syntes på tv-skärmen. Det var en amerikansk dator som hette Texas Instrument t i 99. Men tvillingarna drömde om en modernare dator. Pojkarna var duktiga jultidningsförsäljare. Det slumpade sig inte bättre än att de som bonus för förtjänstfull försäljning av jultidningar hösten 1983 fick en helt modern hemdator, Commodore 64, av tidningsförlaget Semic.

Commodore 64 hade både bättre internminne och bättre spel än Texas Instrument t i 99. Med pojkarnas energi och deras uppfinningsförmåga att skaffa nya datorspel utan att det kostade något, utvecklades nu ett bytessystem med kamrater, kamraters kamrater, annonsörer i tidningar och egna annonser. Ett helt kontaktsystem utvecklades. Datorspelsamlingen utökades successivt. I en gul postgiropärm samlades alla kundnamn, vilka band som önskades, vilka spel man skulle få, vilka som skulle

skickas, vilka som var klara etc. I samlingen finns idag sammanlagt 30 band. I pärmen finns ett register upprättat över band 1 t.o.m. band 11. Här finns uppräknat vilka spel varje band innehåller. I ett annat register är spelen uppställda i bokstavsordning. För varje spel är angivet hur många delar spelet består av, hur det skall startas, om det funger eller inte fungerar eller har "load error" samt på vilket band spelet är inspelat. Till många av spelen finns också en beskrivning av spelets innehåll samt ett personligt omdöme.

För den som inte varit med och spelat är det roligt att läsa pojkarnas kommentarer till spelen.

I Haunted house är man "ett spöke, som skall jaga och försöka fånga en pojke, som tagit en nyckel".

I Karate Devils lyder kommentaren: "Karatespel, där man skall ta sig fram från bild till bild genom att slåss. En spelare."

Om The human race är pojkarnas omdöme: "Ett mycket bra spel. Man är en gorilla som skall gå omkring i djungeln. Men det är ej så lätt, för det finns även andra djur."

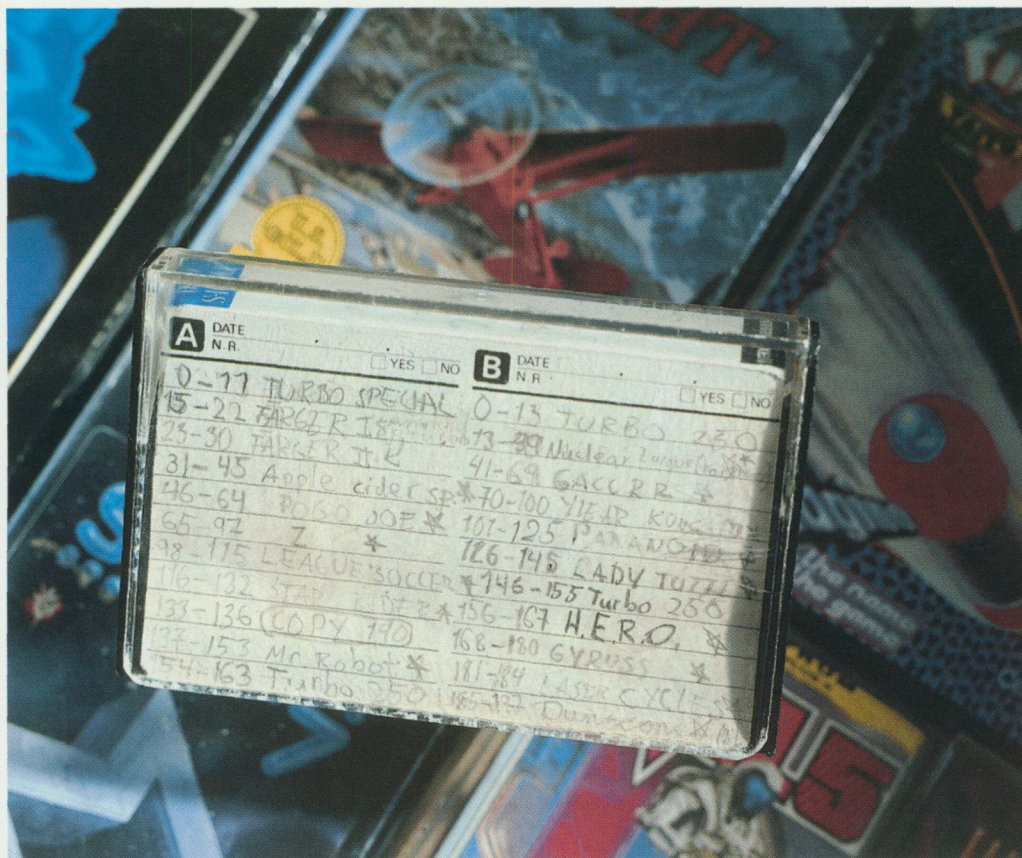
Commodores mest sålda och populära spel, flygspelet Blue Max, kommenterar pojkarna bara så här: "Åker i ett första världskrigsplan och bombar och skjuter o.dyl. Vilken rang får du? En spelare."

Det finns också spel som inte är populära, till exempel FRAK! på band 5: "Tråkigt. Det sämsta spel som någonsin gjorts."

En del spel har anknytning till populära filmer. Ett sådant är äventyrsspelet Indiana Jones. "Går omkring i olika rum och 'löser koder'. Är underhållande. Till detta spel skall man vara två spelare."

Fler exempel på spel ur filmens värld är Gost Buster som är inspelat både på band 3 och 7 och Back to the Future på band 15.

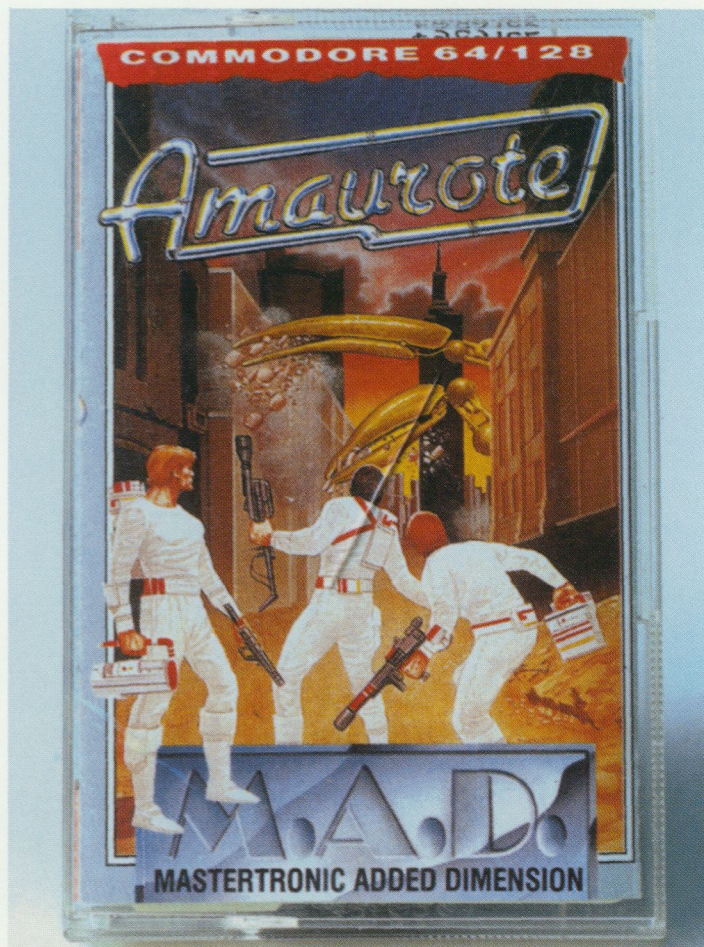
I strategispelet War Games deltar en spelare. Kommentaren är: "Bra spel, där man skall försvara USA. Man kan använda flyg, ubåt, satellit. I AMC 40.92 åker man över öknen i mörkret med ett 'rymdskepp' och skall skjuta jättekameler." Detta spel blev senare ett av barnens mest uppskattade.



Tvillingarna hade bedömt spelen i en särskild kolumn i postgiropärmen. Axel och hans kompisar bedömde spelen med en symbol på kassetten. En rund ring betydde "dålig", kryss i parentes "godkänd", kryss "bra", flera stjärnor "jättebra" och Ä "äventyrspel". De bästa spelen spelades över på ett särskilt band, "stjärnkassetten".

Andra krigsspel är Battle of Britain: "Man skall försvara England med hjälp av RAF mot tyska Luftwaffe i andra världskriget."

Något bevandrade blir de också i världshistorien. I spelet Tutanchamon kommer man så långt tillbaka i tiden som till det gamla Egypten och kommentaren lyder: "Ett mycket roligt 'gå omkring-spel' där man skall ta nycklar, diamantringar m.m. En spelare." och i Fighting Warrior lyder kommentaren: "Ett mycket bra spel. Man är i Egypten och skall slåss mot olika antika stridstyper."

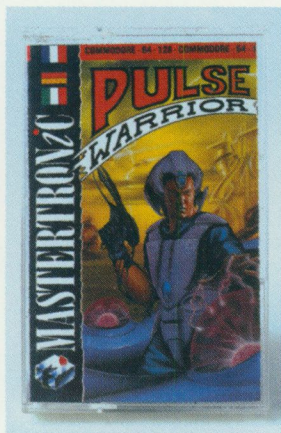


Datorspel i handeln hösten 1997.

En del är verklighetstrogna, andra inte. Så här sägs om Showjumping på band 18: "Hästtävling. Tävla med varandra i hästhoppning. Verklighetstroget."

Grafiken har också sin betydelse som i R.D. på band 19. "Ett bra bildad venture med bra grafik. Bör utforskas."

Med tiden bytte pojkarna till sig ett stort antal spel. Inalles innehöll samlingen vid 1980-talets mitt omkring 200 spel för-



delade på 27 kassetter. Dessa förvarades i en plastväska med genomskinligt plastlock.

Bland spelen märks många sportspel, "plocka saker"-spel, pangpangspel, spökspel och äventyrsspel. Reaktionsförmågan är ett måste. Vad sägs om Battle through time?: "Man sitter i en bil och skall hoppa över gropar och på samma gång skjuta flygplan som bombar ovanifrån."

Eller Bandits: "Man är ett rymdskepp på marken, som skall skjuta fåglar m.m. som anfaller från luften."

En förälder kunde stilla undra. Med denna snabba koordinationsförmåga mellan hand och huvud och denna enorma fingerfärdighet – skulle dessa barn sluta som piloter en dag? I vissa spel, som till exempel i äventyrsspelen, behöver man inte vara så snabb. Inte heller i strategispelen. Här gällde det att fundera – och planera.

FYRA BARN OCH EN MASSA DATORSPEL

När tvillingarna Hans och Karl haft sin dator och sina spel i två år och börjat tröttna tog deras affärssinne vid. Hela paketet med dator, väska med spel, två joysticks och en transformator samt två instruktionsböcker och en pärm med förteckning på datorspelen och kundförteckning tänkte de sälja. Och det fanns en pojke, som hette Axel och var nio år, som väldigt gärna ville spela datorspel. Han hade ända sen 3-årsåldern varit mycket intresserad av lego. Hemma hos honom snubblade man ständigt över legoklossar. Men nu var det det här med datorer och datorspel. Han hade ett litet fickspel att spela med, men det hade han tröttnat på. Hans storebror var kompis med Hans och Karl och de hade flera gånger varit hemma hos tvillingarna och spelat.

Julen började närma sig. Julklappstid och jultidningstid. Hans och Karl tog som vanligt upp beställningar på jultidningar. Axels mamma inhandlade detta år inte bara jultidningar utan också tvillingarnas Commodore 64 med tillbehör och spel i plastväska samt två instruktionsböcker.



Hemdator Commodore 64, kassettspelare, kassettväska med band, skokartong med band, tre joysticks, två instruktionsböcker och en gul postgiropärm med förteckning över band och kunder jämte övriga tillbehör ingår sedan 1993 i museets samlingar.

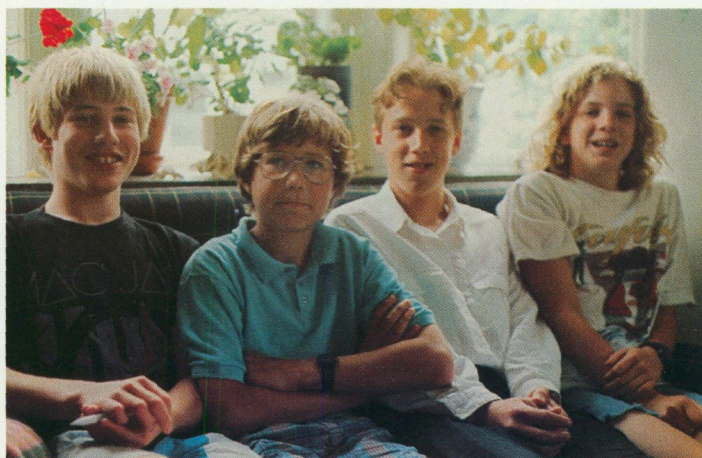
När julaftons frid lägrat sig, doppet i grytan var konsumerat, samling kring krubba och julgran avklarad och brasan sprakade i öppna spisen och läsk, frukt och knäck stod på soffbordet var pappa, precis som vanligt, försvunnen, samtidigt som det knackade på dörren. Och vem kunde det vara? Jo, tomten! Och vad hade han med sig julen 1986 som årets bästa julklapp? Jo, en dator med en kassettväska full med datorspel!

Sen blev det ett intensivt umgängesliv vid datorn. Trots att en spelare ingick i de flesta spel, spelade alltid minst fyra. Det var

Axel och kompisarna Gustaf, Magnus och Åsa, Magnus syster. Det dunkade, pep och visslade eller hur man nu skall beskriva dessa ljud. Varje gång mamma passerade sågs på skärmen någon stackars person hoppa hit och dit för att undkomma olika faror. Plötsligt var han död. Eller också tvärtom. Barnens reaktionsförmåga var blixtsnabb. Naturligtvis ville de att mamma skulle vara med. Men för hennes hand dog spelets hjälte omedelbart. Hos modern var varken reaktionsförmågan eller minneskapaciteten den bästa. Förresten hade hon inte tid.

Och så föll snön. Vilka stannade inne istället för att ge sig ut och åka snowracer, skridskor eller skidor? Jo, barnen. Och så kom våren, cyklarna togs fram men det var tyst i backen. Sommaren kom med soliga, varma dagar. Inne satt fyra blekan-sikten. Och soffan? En liten NK-soffa kallad Cosy och med ett mycket slitstarkt rutigt tyg. Tyget försvann alltmer och skumgummit under började krypa fram. tv:n, en Bang & Olufsen, tog slut efter nio års användning. Att livstiden inte blev längre kanske berodde på att tv-spelen kan slita hårt på tv:n om spelets bild är så rörelsefattig att bilden bränner ut bildröret.

Men till slut tröttnade Axel och hans kompisar. Speldjävulen hade visserligen inte övergivit barnen även om datorspelens tid



I den av tv-spelande utnötta soffan
sitter Magnus, Axel, Gustaf och
Åsa, alla i åldern 11–13 år. Året är
1989. Foto i privat ägo.

var förbi – för tillfället. De hade spelat andra spel också innan och även parallellt. Det var Monopol, Targui, Stratego m.fl. och rollspelet "Drakar och demoner". Nu var det bara det senare som gällde. Bara Åsa, som hade fått andra intressen, lämnade pojkängeten.

10 ÅR SENARE

I skrivande stund, cirka tio år efteråt, våren 1997, har Axel, Magnus och Gustaf gått ut skolan och spelar åter datorspel, nu på PC:n. Spelen är nu mer komplicerade som simuleringspelet Sim City, där man planlägger en stads utveckling under ett århundrade eller strategispelet Civilization där man leder mänskligheten från tusentals år före Kristi födelse genom historien till vår tid och in i framtiden. Datorn blir som en tidsmaskin. Man kan vara olika personer och ändra spelet efter deras synsätt. I en del spel som de klassiska men ruskiga actionspelet, Doom 2 och Duke Nukem 3D, har pojkarna kopplat ihop flera datorer och spelar mot varandra. Nya spelkompisar har tillkommit.

BRA ELLER DÅLIGT MED DATORSPEL?

Alla diskussioner om de våldsamma spelen med sin skeva verklighetsförankring oroade. Debattens vågor gick höga under 1980-talet och tog fart 1987 då barnen spelade som mest. Så vad tänkte föräldrarna under pang- och dånperioden? Jo, de tog risken och hoppades att barnen trots allt "hemskt" skulle växa till sig och bli som folk är mest. Ansvarskännande, företagsamma och känslomässigt utvecklade. För vad gör man i datorspelens tid? Det gäller att anpassa sig och göra det bästa av situationen. Och barnen hade väldigt roligt. Katten följde intresserat med. Soffklädseln, den fick man offra. Och figurerna var så verklighetsfrämmande, så barnen identifierade sig nog knappast med dem. Men det var ju synd på allt innesittande tyckte en far och en mor, som varit barn på 1940-talet.

Så inte var det som "förr". Något nytt hade hänt. En ny tidsålder, dataåldern, med allt vad det innebar av ny teknik, förändrat socialt liv och nya färdigheter hade inträtt inte bara i de vux-

nas utan också i barnens värld. Barnen hade utvecklat nyttiga egenskaper som logiskt, strategiskt och organiserat tänkande. De hade blivit vana att reagera snabbt, fatta snabba beslut och fått en insikt i verkligheter som de under sin unga levnad ännu inte stiftat bekantskap med i verkliga livet. Här fanns möjligheten att behärska verkligheten på ett sätt som inte finns i den reella verkligheten, där moral och andra komplikationer styr. I spelets värld kunde barnen skaffa sig makt och självförtroende. Det var de, och endast de, som höll i trådarna. Och de fick fritt utlopp för sina tävlingsinstinkter, både med sig själv och med andra.

Men spår av det förgångna gjorde sig också påmind. En hel del av livet från "förr" fanns också där. En avkopplande stund med en bra bok, ett parti schack, en bandymatch, en cykeltur, fotboll, tennis, en scoututflykt med övernattning i tält, båtutflykt fanns också där. Men barnens upplevelser kom inte som för länge sedan enbart ur den autentiska verkligheten. I vår tid finns deras upplevelser också i den representativa, virtuella, dvs. i filmens, TV:ns och datorns verklighet. För oss föräldrar gäller det att se till att det blir en balans mellan dessa två verkligheter så att inte den representativa tar överhanden.

DATORSPEL TILL NORDISKA MUSEET

Axel sålde inte sina datorspel vidare, varken de han fått via tvillingarna eller de han köpt senare. Han beslöt att skänka sin dator med alla tillbehör och spelkassetter till Nordiska museet hösten 1992. I museets leksakssamling ingår således idag ett av vår tids mest populära spel, datorspelet. Datorn, Commodore 64, är en så kallad hemdator med 64 KB internminne och enkla datorfunktioner som ordbehandling och kalkylberäkning. Till datorn hör en kassettbandspelare som laddas med en spelkassett. Spelaren dirigerar spelet med en joystick, styrspak, och spelet syns på TV-skärmen.

Commodore -64 är producerad av det amerikanska företaget Commodore och tillverkad i Taiwan. Den kom i handeln 1983 och är världens mest sålda hemdator. Datorn var en storsäljare



under åren 1983–1985. I Sverige såldes 200 000 datorer. I butik kostade maskinen 5 995 kr inkl. moms. Med diskettstation och skrivare var den tre gånger så dyr, enligt Lars Molander, tidigare VD för Commodore i Sverige, som stått för distributionen till återförsäljarna. Redan 1985 blev den billigare då andra TV-spel kom ut på marknaden. Numera tillverkas inte hemdatorer.

Commodores mest sålda spel är flygspelet Blue Max, som ingår i Nordiska museets samling, samt bilspelet Outrun och sportspelet California Games.

Datorspel på Stor och Liten, 1997.

DATOR- OCH TV-SPEL

Några av de första TV-spelen kom redan 1961. Dessa spel nådde dock aldrig den stora allmänheten. Under tidigt 1970-tal kom några spel ut i handeln. Det först sålda datorspelet hette Pong och var ett, jämfört med senare spel, enkelt komponerat spel. Under tidigt 1980-tal kom Atari 2 600, producerat av Atari. Under 1980-talets första år producerade också Commodore spel och maskiner, som var de mest sålda vid den tiden.

Att spela datorspel kan ske med flera olika typer av maskiner. En av dessa är hemdatorn. Den kopplas till TV:n och man ser spelet på TV-skärmen. Spelet manövreras med en joystick. Commodore -64 är en hemdator och kallades till en början Vic 64. Det amerikanska företaget Commodore köpte sedan upp Vic 64 som döptes om till Commodore 64 och utkom 1983. Commodore 64 föregicks av Vic 20 från 1981. Amiga 500 följde efter 1986 och är även den producerad av Commodore.

En annan spelmaskin är TV-spelsmaskinen som enbart är konstruerad för TV-spel. Här är japanska Nintendo det ledande märket och har i Sverige sålt 450 000 maskiner med bl.a. den populära maskinen Super Nintendo. Den 1 mars 1997 kom Nintendos senaste satsning Nintendo -64 i handeln. Ett annat populärt TV-spelsmärke är japanska Sega med bl.a. maskinerna Sega Megadrive och Sega Saturn. Ännu en japansk TV-spelsmaskin är Sony Play Station.

Ytterligare en maskin är PC:n (=Personal Computer). Här ligger spelet på hårddisken eller på CD-ROM-skiva och syns på datorskärmen. IBM:s första PC kom ut 1981 och Apples Macintosh 1984. Ännu en typ av spelmaskin är den bärbara, som Game Boy är exempel på.

Bland TV-spelen är det absolut populäraste TV-spelet Super Mario Bros., som utkom i början på 1980-talet och fortfarande, 1997, behåller sin popularitet. Det är producerat av Nintendo. Super Mario har ur spelet blivit en seriefigur vars popularitet i USA t.o.m. gått om Musse Pigg.

GRAFIK OCH VERKLIGHETSUTTRYCK

Grafiken och realismen är en viktig del av TV-spelet. Här går utvecklingen mot en allt trognare bildåtergivning. Istället för en datauppbyggd miljö med datakonstruerade figurer börjar man gå över till filmsekvenser. Ett av de senare spelen är Phantas Magoria – Puzzel of Flesh – som utgivits av Sierra 1997. Här kan spelaren delvis dirigera filmens utveckling. Att komma in i den datorstyrda verkligheten kan ske genom att sätta på sig en hjälm med små bildskärmar för ögonen. Den datastyrda verkligheten kallas "virtual reality".

Uttrycket "edutainment" är hopsatt av de engelska orden educate=lära och entertainment=nöje, dvs. lära genom att ha roligt. Härur kommer det nya svenska ordet "läroligt". Inom detta område kommer det att ske en spännande utveckling inom de närmaste tio åren. Redan nu finns spel där barn på ett roligt sätt kan lära sig läsa och skriva, lära ord genom figurer att pussla ihop orden med, eller lära Sveriges landskap genom att placera landskapen rätt i Sverigekartan. Som vuxen kan man sedan som t.ex. blivande kirurg öva sig i att operera komplicerade moment, som är svåra att öva i verkligheten eller, som blivande pilot, öva komplicerade flygmoment.