



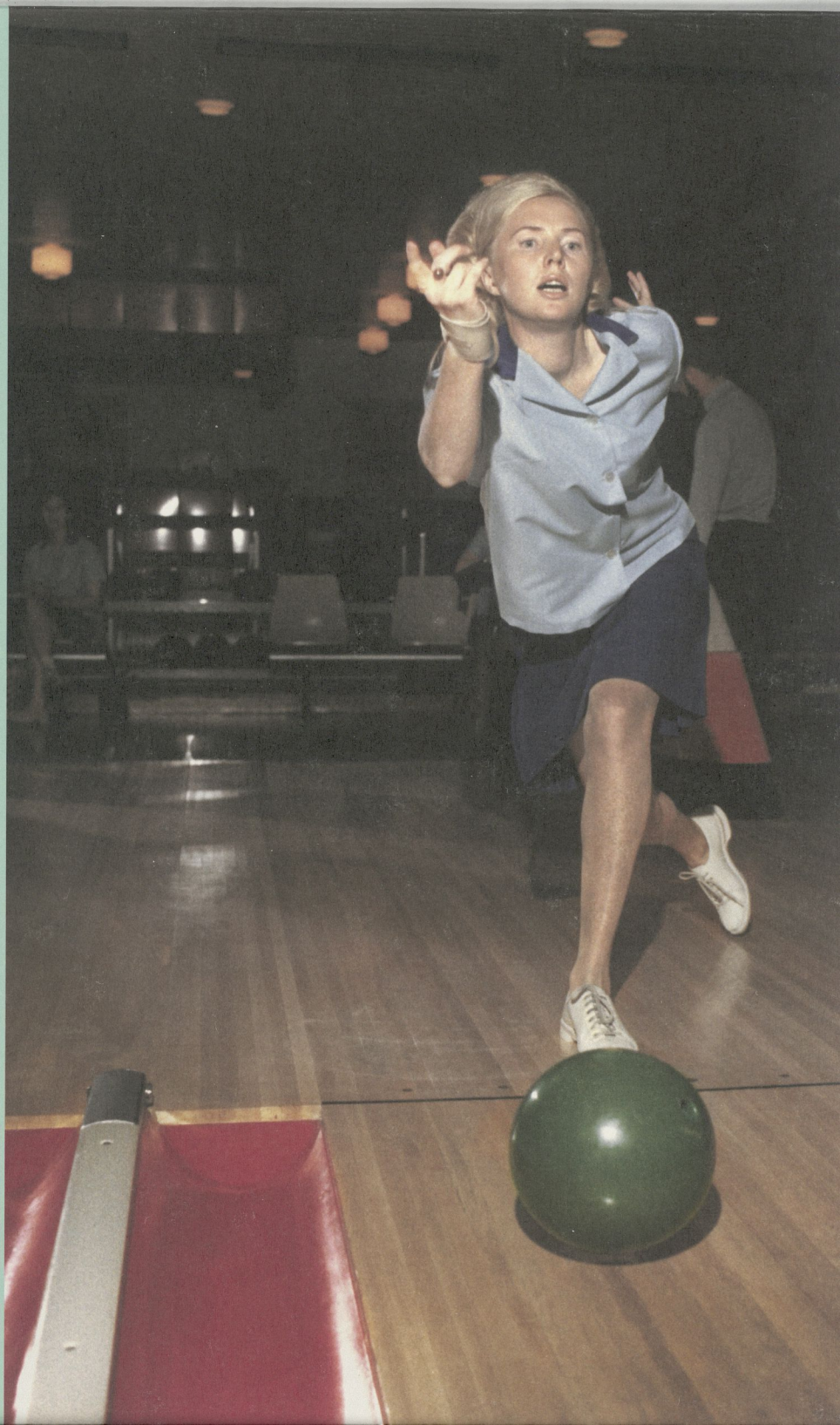
LEKAR OCH SPEL FATABUREN

LEKAR OCH SPEL

FATABUREN

2014

2014











LEKAR OCH SPEL

FATABUREN 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

Innehåll

- 7 Inledning *Dan Waldetoft*
- 13 Spel till nytta och nöje *Karin Dern*
- 39 Upp- och nedvända världar *Jonas Engman*
- 51 Datorspel som vardagslek *Jessica Enevold och Charlotte Hagström*
- 57 Det lekfulla Skansen *Charlotte Ahnlund Berg*
- 84 Spelplatser *Göran Wessberg*
- 89 Ett hus på lotteriets grund *Cecilia Hammarlund-Larsson*
- 105 Vikingareenactment *Tora Wall*
- 111 I natt ska vi ut och stjäla rovor *Per Larsson och Matti Wiking Leino*
- 125 Skumgummi hopp och tidsresor *Wenke Rundberg*
- 139 Giftas på låtsas *Anna-Karin Jobs Arnberg*
- 170 Pettsongården *Lasse Lassander-Karlsson*
- 175 Starwarslego och cowboybratz *Karin Günther*
- 199 Petank *Christian Richette*
- 209 Digital kompetens och livslångt lärande *Kajsa Hartig*
- 215 Leka blindbock *Maria Maxén*
- 238 Summary
- 242 Källor och litteratur



Roulettespel i Malmö Folkets park 1954. Foto: Erik Liljeroth, © Nordiska museet.

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



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

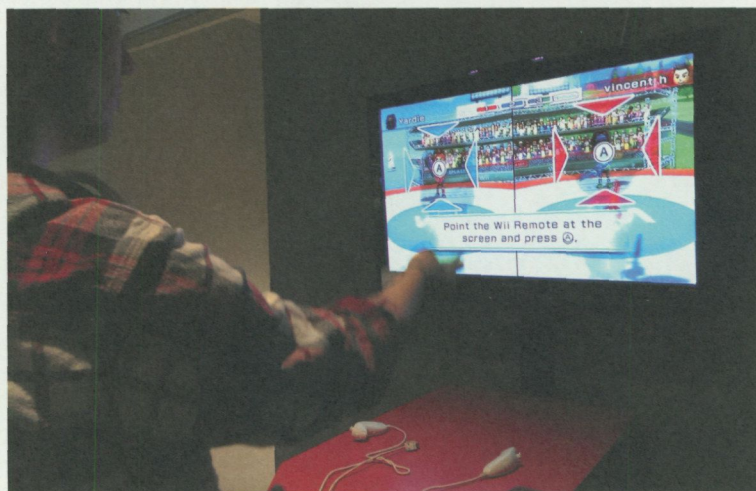
Om man frågar någon varför han eller hon spelar får man antagligen som svar att det är ett roligt tidsfördriv. Det är spännande att tävla mot sig själv och andra. Spel räknas som nöje och underhållning, ofta i samspel med andra människor. De sociala aspekterna har alltid funnits. Att spela underlättar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

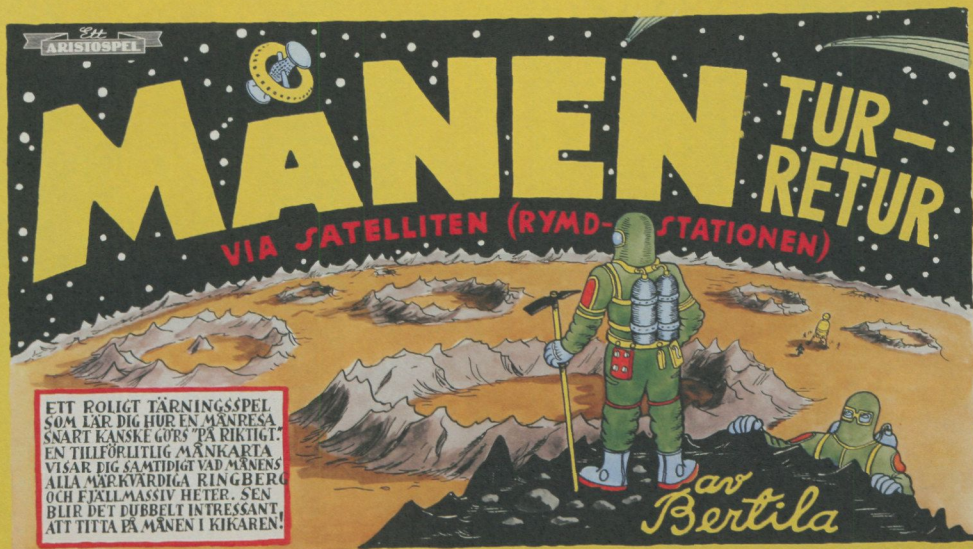
6 till ess varav samtliga har små verser eller prosastycken skrivna i lekfull ton. Hjärtsymbolerna handlar naturligtvis om kärlek och giftermål medan ruter berör rikedom och spader tar upp sorg och ledsamheter. På baksidan av hjärter ess står:

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.

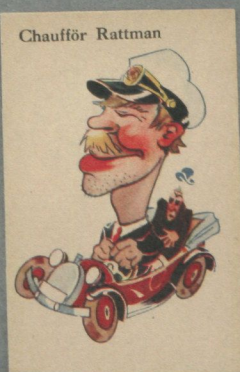
Mysticism och spådomskonst var på modet och kanske något man ägnade sig åt med glimten i ögat snarare än verklig ödestro. Enligt Miočević framgår det av dagboksanteckningar och brev att Nican-der förväntades bidra till underhållningen genom att skriva verser till födelsedagar och högtider. Det framgår 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



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 löjliga 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 gässpelet, 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 brädspel 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 kegelbanorna 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.





Upp- och nedvända världar

Lek, karneval och bus

JONAS ENGMAN är fil.dr i etnologi och chef för Nordiska museets arkiv.

MÄNNISKOR ÄLSKAR ATT leka. Vi leker som barn, som vuxna och som gamla. Vi leker i de flesta situationer i livet. Vi gör det med hela kroppen, med språket och med gester. Att leka är att leva. Kanske är det därför som lek inte är helt enkelt att definiera, något som avspeglas inte bara i vetenskapliga diskussioner inom pedagogik, psykologi och etnologi utan också i språkbruket.

Ordet lek har flera betydelser i språket och är ibland sammankopplat med dans, plötslig rörelse, idrott, spel och skämt i största allmänhet. Det finns också äldre beröringar med fornsvenskans »lek«, där ordet betyder hoppa, att röra sig och att dansa. Här finns en parallell till det förkristna samhällets holmgångar, vilket diskuterats av den danske folkloristen Bengt Holbaek. Han menade att denna envig var en lek som skapade ett säruniversum, med tillspetsade juridiska regler och normer just på grund av att den som vann holmgången ansågs vara den som hade rätten på sin sida.

Härutöver kan man lägga lekens språkliga länkar till fiskars fortplantning. Ordet återfinns i ofta använda ord som väderlek och kortlek. Riskerna för sammanblandningar och definitionsmässiga problem är alltså många. I dag ger vi nog för det mesta lek inne-

Ett mycket spritt tema i lek är att människor utmanar könsordningar. Här syns ungdomar i Lima, Dalarna, varav några flickor valt att klä sig i manliga kläder och mustasch. Foto: Hans Per Persson, Nordiska museet.





Lek med samhällets ordning är inte förbehållet barn – tvärtom. Bilden t.v. kan vara tagen i samband med julfirande, kanske på ett ålderdomshem på 1930-talet eller i en familj. Fotograf okänd, Nordiska museets arkiv.

På bilden ovan – tagen på Södermalm i Stockholm år 1930 – utmanas könsordningen samtidigt som det sker rasmässiga och etniska anspelningar. Foto: Gösta Spång, Nordiska museet.



Bilden ovan innehåller rika associationer till resandets värld, till konsordning, filmens värld och till åldrande. Foto: Gustaf Olsson, Nordiska museet.

Bilden t.h. föreställer fyra unga kvinnor på en av de första möhipporna någon gång kring 1900 och i Sala-trakten. Foto: T.A. Grellstrand, Nordiska museet.



börden handlingar som utförs i nöjessyfte och gärna av och med barn.

Lek och ritual

Forskningen kring lek inom samhällsvetenskaper och humanistiska ämnen som etnologi har som regel lagt stort fokus på att leken tillhör barnens sfär. Här vill jag lyfta blicken från barnens lek till leken som en del av vuxenvärlden, närmare bestämt som en del av våra ritualer.

Termen ritual är mycket bred och får allmänt betraktas som en samlingsterm för alla möjliga ritualiserade beteenden som har det gemensamt att de av människor uppfattas som särskilt laddade och betydelsebärande. En bärande idé är att människor aktivt i ord och handling markerar en ritual eller rituell händelse. På det viset har ritualer en gräns som kan vara tidsmässig (temporal), rumslig (spatial) och social (»vi«). Denna gräns kan enkelt uttryckas genom att vi säger »nu dansar vi här!« eller »vi ses på midsommar hemma hos oss!«. Med andra ord är det ingen slump att ritualer utförs på särskilda platser, vid särskilda tidpunkter och med speciellt inbjudna. Med denna utgångspunkt får man syn på grundläggande principer för hur årets högtider organiseras, men också hur mer spontana och tillfälliga ritualer kommer till: det förväntas ske vid en viss tidpunkt, på en viss plats och med vissa människor. Till och med ritualiserade politiska protester byggs upp genom att människor synkroniseras i tid och rum.

Även lekens organisation – som jag här föredrar att betrakta som en aspekt av samhälleliga ritualer – präglas av att tid, rum och utvalda personer förenas. Leken har en tidslig, rumslig och social avgränsning, men den skapar även gränser mellan dem som är i leken och de som är utanför: »vi leker, men ni får inte vara med«. Leken bygger på att gränser skapas mellan nu och då, här och där samt vi och dem.

För antropologen Gregory Bateson var detta en utgångspunkt när han formulerade en ofta använd lekdefinition, nämligen att

leken bygger på lekramar och att den bygger på en överenskom-
melse hos de lekande att de skall leka. Innanför lekramen gäller
helt andra regler än utanför ramen och deltagarna kan säga och
göra saker i leken som annars inte är möjliga.

Det är, för att tala med Bateson, annorlunda att säga »jag älskar
dig« eller »jag hatar dig« i en lek än utanför den. Det är också möj-
ligt för barn att bli både mamma och pappa i en lek som härmar fa-
miljelivet, tjuv och polis som leker med det goda och onda, eller att
leka kärlekslekar som sanning och konsekvens eller ryska posten.
I kärlekslekarna kan det vara slumpen som gör om man kysser nå-
gon »på lek«, men samtidigt härmar leken uppvaktning i verkliga
livet. I en uppteckning från 1939 beskriver en kvinna från Stock-
holm leken ryska posten på följande sätt:

Den dömde går ut i ett annat rum och knackar på dörren.

- Vem är det?
- Ryska posten.
- Vem till?
- Inga (ex).
- Hur många lacksigill finns det?
- Sex (ex).
- Svarta eller röda?
- Svaras röda, skall Inga ge den dömde sex kyssar; svaras svarta,
skall han ha sex örfilar. (EU 19360 Stockholms folkminnen.)

Plötsligt blir det i leken möjligt att kyssas – till och med sex gånger
– men också möjligt att ge örfilar. Men lekens kyssar och örfilar har
inga konsekvenser utanför leken, även om ryska postens conse-
kvenser kan vara både generande och smärtsamma.

Lek och karneval

Ett av ritualens många ansikten är karnevalen, en religiös proces-
sion som kan förknippas med katolska traditioner. Karnevalen
innebär religiöst att människor festar en sista gång före den 40 da-
gar långa fastan som slutar med påskan. Själva karnevalstågen är



I leken gestaltas både dagsaktuella och existentiella frågor. Bilden är tagen i det i början av 1960-talet växande Stockholm, närmare bestämt i förorten Bandhagen. Barnen har med hjälp av papprör klätt ut sig till robotar, kanske som en kommentar till den nyligen inledda rymdåldern. Foto: Tore Johnson, © Nordiska museet.

mer förknippade med städer än med landsbygd i Europa. I Norden försvann de i och med reformationen, men levde kvar i landsbygdens fastlagsupptåg, som kunde vara nog så karnevalsbetonade.

Ett återkommande tema i Europa såväl som i Norden är maskering och utklädnung. Det var inte ovanligt att människor klädde sig i djurskepnad, ett drag som vi i dag återfinner inte bara i moderna karnevalståg, utan även i jul- och midsommarfirande. Då leker vi att vi är rävar och grodor genom att härma djurens beteende. Växlingen mellan att uppträda som djur och som människa skapar en lek med kulturellt och socialt grundläggande kategorier som människa och djur. Detta skapar ofta en lek med den sociala ordningen: tiggaren blir kung, den fule utnämns till den skönaste.

I vår egen tid finns andra exempel på att kulturella kategoriseringar skiftas i ritualer. I möhippor, som kan beskrivas som del av ett paraply av rituella händelser kopplade till bröllop, finns det drag av symboliska könsbyten. Unga kvinnor klär sig i manliga attribut: en påmålad mustasch, plommonstop, kanske frack. På bilder från förra sekelskiftet – ungefär när möhipporna började uppträda – syns samma maskering med kvinnor som klär sig till män. Kategoribyten av detta slag finns inte bara i ritualer, utan man finner dem som ett klassiskt inslag i alla former av komik, i sagor såväl som i mytologiska berättelser.

Ett annat utmärkande drag har den sovjetiske och ryske litteraturteoretikern Mikhail Bakhtin uppmärksammat i sina arbeten om karnevalens symbolvärld: det faktum att karnevalens symboliska och rituella språk präglades av hyperboler, det vill säga groteska överdrifter.

När jag under 1990-talet studerade Socialdemokraternas första majdemonstrationer i Stockholm överraskades jag av att det fanns så pass mycket som var tillspetsat, ironiskt och skämtsamt, också lekfullt. Mitt i en politiskt högtidlig ritual kunde det dyka upp clowner, bibliska figurer, döden tillsammans med groteska hyperboler. Typiskt nog var det då frågan om det socialdemokratiska ungdomsförbundet SSU, men även det socialdemokratiska kvinnoförbundet uppträdde på detta karnevaliska sätt i maskering.

Särskilt fastnade jag för ett scenario i en processions där en ung man föreställde den lidande Jesus på sin Golgatavandring, upphängd på ett kors, med törnekrona och teaterblod rinnande på den vita särken. Omedelbart bakom honom följde liemannen, i en gestalt som närmast förde tanken till den bergmanska filmvärlden. Men här var det inte fråga om att återge den bibliska berättelsen i sig, utan denna allegoriska Kristusbild gestaltade behovet av att inte nedmontera den offentliga sektorn och välfärden. Den lidande Jesus representerade den blödande offentliga sektorn som under 1990-talet var föremål för stora besparingar. Liemannen var döden som skördade frukterna av neddragningarna. Lidandet var, kan man säga, av bibliska mått. Med hjälp av sådana rituella bilder påminns vi genom en överdrift – hyperbol – om lidande, ett tema som naturligtvis är starkt förknippat med fastans symboliska lidande, ett lidande som förbereds med festligheter, komik och lek med kulturella kategorier.

Ett annat exempel på hur karnevalens ironiska och ofta utmanande rituella språk utmanar oss är vid halloween. Då uppträder barn maskerade med dödsmasker och på mer eller mindre charmerande sätt ber de oss att ge godis – annars kommer de att ställa till bus. Inte så få vuxna reagerar över att det är barn som maskerar sig till gengångare och döda. Men det är det som är poängen: genom den sociala kategori som mest av alla i vår kultur skall förknippas med löfte om långt liv och hälsa, utmanas samhällets kategoriseringar. Döden är i det närmaste osynlig i vårt samhälle, men dyker upp i samband med de lekfulla upptågen under halloween och till och med under påsken, när påskkärringarna blir en representation av djävulen och ondskan.

I det förindustriella samhället fanns vissa paralleller till detta beteende, till exempel i samband med den sista dagen före fastan – fettisdagen. I traditionsuppteckningar sägs att på fettisdagen kunde man få påhälsning av de fattiga i socknen, gärna utklädda, som på detta sätt tiggde till sig mat. Att det just var denna dag var ingen slump, eftersom de som hade möjlighet åt fläsk och annan lyxmat innan fastetiden inleddes. I dag förknippas semlan med fettisdag-

en, vilket den också fått namn av, även om vi numera tenderar att äta detta bakverk från jul och lång tid under våren. I bondesamhället var semlan i det närmaste okänd och först med 1900-talets ökade välstånd blev den allmänt spridd. Men semlan gör skäl för benämningen hyperbol: den svällande grädden, sockret, den oproportionerligt stora bullen är lätt att betrakta som en överdrift som gränsar till det groteska. I vår tid är det dessutom ironiskt att vi äter dessa hyperboler när vi samtidigt vet att de kan äventyra vår hälsa. Men om semlan kopplas samman med ett klassiskt karnevaliskt symbolspråk blir den mer begriplig: karnevalen vänder upp och ned på världen, utmanar samhällets ordning och vår världsbild. Precis som i lekens värld härmar karnevalen samhällets ordning, men kastar också om den, utmanar den och skrattar åt den.

Bilden på barnen i rulltrappan är tagen 2012 i Stockholms tunnelbana. Barnen firar halloween, en av våra nyare högtider. Plötsligt dyker Döden, häxor och dödsväsen upp i vardagsmiljöerna och påminner oss om existensens ändlighet. Foto: Peter Segemark, © Nordiska museet.





Spel i vardagen. Wordfeud på bussen. Foto: Charlotte Hagström.

Datorspel som vardagslek

En kultur i utveckling

JESSICA ENEVOLD är lektor i kulturvetenskap vid Lunds universitet. Hon forskar och undervisar om digital och analog populärkultur, mobilitet och genusfrågor.

CHARLOTTE HAGSTRÖM är docent i etnologi vid Lunds universitet där hon undervisar i etnologi, tillämpad kulturanalys och arkivvetenskap. Hennes forskningsintressen rör bland annat personnamn och identitet, livscykelritualer och spel.

VI BEFINNER OSS på pendeltåget till Malmö. Det är rusningstid och mycket folk. Runt omkring oss trängs människor som läser, pratar, lyssnar på musik, stirrar ut i luften, pillar på sina telefoner. Vi har inte lyckats få någon sittplats utan står inträngda i mittgången. Mannen till höger stirrar på sin telefon och ser fundersam ut. Vi sneglar på hans skärm och ser ett välbekant ruttmönster: spelplanen för Wordfeud. När vi vänder på huvudet och tittar på flickorna som sitter vid fönstret ser vi att även en av dem spelar Wordfeud. En bit bort vinklar en kvinna i vår ålder telefonen så att vi kan se också hennes skärm. Där är ännu en Wordfeudspelare.

Allt fler människor ägnar allt mer av vardagen åt att spela digitala spel – på datorer, spelkonsoler, surfplattor, telefoner. Utvecklingen har gått fort från det att ett fåtal ungdomar stod i spelhallar och spelade arkadspel som Pong, Pac Man och Space Invaders till dagens allestädes närvarande mobilspelande av Quizkampen, Wordfeud och Angry Birds.

De spel som får mest uppmärksamhet i media är dock de spel som ibland kallas för *First Person Shooter*, det vill säga ett spel där spelaren styr en så kallad avatar som ska ta sig fram på en bana och för att komma i mål måste skjuta ner ett antal objekt eller andra motståndare. En annan genre som uppmärksammas är så kallade *Massive Online Role Playing Games*, spel som spelas av många spelare samtidigt och som utspelar sig i världar som man kan logga in i dygnet runt. Uppmärksamheten är ofta av negativt slag och handlar om att innehållet är alltför våldsamt eller att spelarna ägnar alltför mycket tid åt spelet. Debatten är vanligen polariserad: det är antingen dåligt eller jättebra med datorspel. Den är också huvudsakligen fokuserad på unga spelare och då särskilt på pojkar. Att datorspel ofta anses vara slöseri med tid beror på att det har fått en särställning i förhållande till kategorin lek. Spel är betydligt mer ideologitungt. Lek räknas ofta som någonting utvecklande och nyttigt medan spel ofta tolkas som frivolt och onyttigt.

Men detta är en begränsad syn på datorspel och spelare. För att nyansera bilden inledde vi 2008 en studie där vi inriktade oss på den som verkade vara den mest icke-typiska spelaren av dem alla: mamman. I projektet hade vi föresatsen att inte göra någon förutbestämd uppdelning mellan nyttigt och onyttigt spelande. Vi gjorde inte heller någon åtskillnad mellan spel på datorer, telefoner eller tv-spelskonsoler. För att utröna hur en mammas vardagliga datorspelande kunde se ut använde vi oss av intervjuer, enkäter, dagböcker och en mediastudie. Vi konstaterade att när mamman förekom i förbindelse med spel i populärkulturen var det främst som en av två urtyper som vi benämner »stöttaren« respektive »övervakaren«. Den förra bistår sina datorspelande barn, exempelvis genom att köra dem och deras datorer till LAN eller genom att tillhandahålla bullar och varm choklad när de mitt i natten kör utanför en affär i väntan på att en ny version av ett spel ska släppas. Den senares uppgift är att begränsa barnens speltid och se till att de inte spelar »olämpliga« spel.

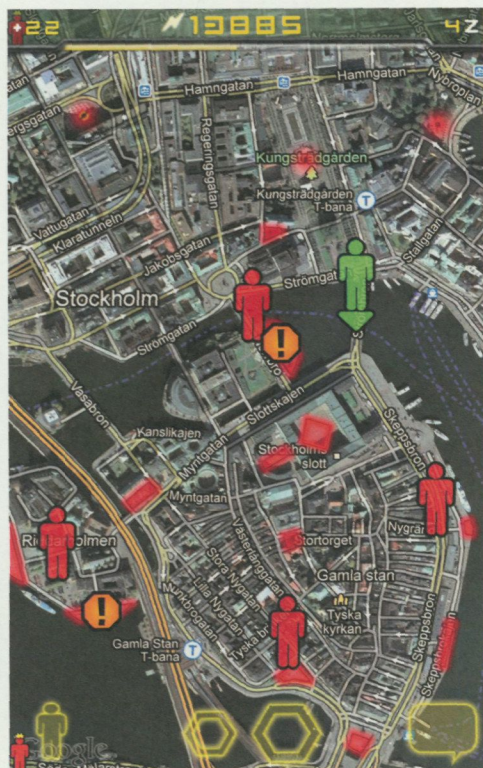
När mamman själv förekommer som spelare tenderar hon att beskrivas som en alltför hängiven sådan. Denna typ har vi kallat

Allt fler kvinnor
spelar datorspel.
Foto: Jonas Hedberg.



för »missbrukaren«, eftersom det i den populärkulturella spel-diskursen ofta förekommer mammor som spelar så mycket att de försummar barn och hem. De sköter inte hushållet, glömmer ge hunden mat och lämnar barnen utan tillsyn. Motsvarande utsagor om pappor är väldigt få. Mammarollen övertrumfar således identiteten som spelare. Här ligger en av knäckfrågorna: flickor, kvinnor och mammor identifierar sig sällan själva som spelare och därför är de tämligen osynliga. Att man spelar datorspel är inte det första som kommer upp vid en middagskonversation eller i mötet med nya människor. Men självklart finns det massor av kvinnor som spelar. Den svenska datorspelsbranschens egen statistik visar på en nästan jämn fördelning mellan könen.

Vårt projekt syftade också till att ta ett mått på jämlikhet i familjer genom att se på spelande som fritidsaktivitet. Spelande tar tid. Får alla spela lika mycket och på samma villkor? Vi frågade oss



Turf är ett GPS-baserat spel som kräver att spelaren förflyttar sig utomhus mellan olika platser. Andrimon AB.

om det förekom konflikter kring spelandet. I studien medverkade mammor i olika åldrar och med olika yrkesbakgrund. Gemensamt för dem var att de anpassade sitt spelande efter familjens behov. Vissa mammor talade om sitt spelande i termer av att de gjorde det samtidigt med något annat, till exempel medan de väntade på att pastan skulle koka klart, medan andra beskrev det som att det var en aktivitet de ägnade sig åt lite i smyg. Även om vi fick intrycket att samtliga medverkande i studien tycktes anse att de hade rätt att ägna sig åt spelandet och såg det som en hobby, verkade denna åtföljas av en viss grad av dåligt samvete. De föreföll ha anammat den syn som den populärkulturella diskursen ger uttryck för, det

vill säga att mammor i första hand ska ägna sig åt hem och barn.

Under de år vi arbetade med projektet hände mycket som bidrog till att förändra datorspelandets ställning i samhället. En förändring har till exempel varit införandet av datorspel i vården. Det är inte bara habiliteringen som drar nytta av spels motiveringspotential utan även äldreomsorgen har tagit till sig de möjligheter som rörelseavläsande datorspel möjliggjort. Så kan till exempel bowling och tennis spelas med endast en lätt handrörelse. Teknik- och programutvecklingen har således både ändrat spelardemografin och spelrummets beskaffenhet. Fler människor leker i dag tillsammans på fler platser. Med Wii-konsolen fick vi spel som Guitar Hero och Wii Fit. Andra konsoltillverkare följde efter och utvidgade sitt sortiment med spel av typen Rockband och Karaoke Singstar. Spelandet fördes in i vardagsrummet och engagerade familjen på ett sätt som brädspel tidigare gjort. Expansionen av sociala medier bidrog också till utveckling av datorspelskulturen. Facebook-spel som Farmville lockade år 2009 oerhörda 80 miljoner spelare. Denna typ av spel återfinns numera också i smarta telefoner där Candy Crush i dag är ett av de mest populära. Att spel kan spelas på mobila enheter som är ständigt uppkopplade i nätverk via 3G- och 4G-nät och försedda med GPS gör att datorspel och utomhuslek ibland förenas.

Ett exempel är Turf, ett realtidsspel som går ut på att samla poäng genom att ta över och behålla så många zoner som möjligt. Vetenskap om den exakta platsen för zonerna, som finns på olika platser i städer och tätorter, får spelaren genom att ladda ner en app till telefonen. För att ta över en zon måste hon fysiskt befinna sig på platsen och slå på GPS:en. Det krävs alltså en konkret förflyttning i stadsrummet, och eftersom zonerna ofta är placerade i parker och grönområden är de enklast att nå till fots eller med cykel. Den som strävar efter att ta många zoner måste röra sig över ganska stora områden vilket därmed betyder att hon samtidigt får en hel del motion. Uppfattningen att datorspel per automatik innebär ett stillasittande inomhus stämmer därmed inte på detta spel. Sannolikt kommer många liknande uppfattningar och föreställningar att utmanas och förändras av nya spel och ny teknik.



Det lekfulla Skansen

CHARLOTTE AHNLUND BERG är etnolog och museipedagog och chef för Pedagogiska enheten på Skansen.

– Kan ni leka, stora människorna? – Ja, vi ha lärt oss det igen! Vi leker i våra minnen, att vi äro ett stort mäktigt folk, som under lidanden tillkämpa oss liv; vi leka att vi ännu har en framtid, som måste vara frukten av en lång sorglig förtid.

August Strindberg, *Midsommar* 1901

ATT FÅ LEKA på museer är inte okontroversiellt, det vet alla som haft med sig livliga barn på en utställning. På Skansen har det varit annorlunda: »Besökande barn tillåts sedan gammalt att leka springlekar, sjunga o.s.v. å vissa bestämda områden«, skrev Nordiska museets styresman Gustaf Upmark för nästan hundra år sedan. Hela Skansenberget är kanske en lekplats? Om man ska tro källorna kommer namnet Skansen sig av att det en gång fanns en lek-skans uppe på berget, uppförd under Karl XIV Johans tid av arvprins Oscar och hans kavaljerer.

Alltsedan Skansens allra första dagar har lekar varit en del av programutbudet. Att visa upp dans och lek har räknats som en del av själva museigärningen. »Trogen sin föresatta uppgift har Skansen också här i frågavarande år sökt att från glömska rädda gamla folkliga seder och lekar samt att upplifva minnet hos allmänheten för

Isak med ok utanför
Backmats stuga.
Foto: © Marie
Andersson, Skansen.



Ringleksbarnen på Bollnästorget's dansbana 1901. Helst skulle människor inspireras till eget lekande och dansande av vad de såg och upplevde på Skansen. Foto: Henrik Schultzberg, Nordiska museet.

dessas genom att vid lämpliga tillfällen anordna sådana. Sålunda utfördes af en särskild, i allmogedräkter klädd personal under sommaren nästan dagligen sång, dans och ringlekar», hette det 1898.

Liksom andra immateriella kulturella uttryck måste leken upprepas och utföras för att kunna sparas och bevaras. På ett friluftsmuseum kan dans och lek också fungera som en attraktion i sig som kan locka till sig människor med musik, exotiska dräkter och skickliga utövare. Det var inte bara uppvisningsdans man erbjöd, åskådarna fick ofta delta, och att bjuda in publiken har fortsatt att vara ett inslag i uppvisningarna.



Dans kring julgranen på Bollnästorget. Alltsedan Skansens allra första dagar har lekar varit en del av programutbudet. Att visa upp dans och lek har räknats som en del av själva museigärningen. Fotograf okänd, Nordiska museets arkiv.

På 1890-talet tycks man ibland ha dansat långdans med gästerna runt Skansenområdet, både vid valborg och midsommar. Hundra år senare kan man läsa i årsberättelsen att långdans ännu förekommer vid valborg mellan elden och platsen för leken »slå katten ur tunnan«. Varje midsommarafton bjuds förbluffade turister möjlighet att leka ringlekar i massupplaga med sju-åtta ringar runt majstången.

Det händer något intressant med lekar som sparas på detta sätt. De bevaras i en bestämd form medan det naturliga är att leken förändras beroende på sitt sammanhang – museets lekar riskerar att

bli museala. De ännu levande ringlekar som tecknades ned under 1800-talets andra hälft av insamlare som A.I. Arwidsson, Richard Dybeck, Karl Petter Rosén, Wilhelm Bergström, Nils Keyland och andra uppfördes på Skansen i en form som var menad att bevaras för framtiden.

Ännu på 2000-talet framför dräktklädda barn lekar som uppvisning på Skansen efter samma beskrivningar. Vissa moderniseringar har skett under åren i form av elförstärkning av musiken, och i stället för barnens späda röster sjunger nu vuxna i mikrofon, men lekar som »du är för liten att gifta dej stackars liten«, »fager i röda rosor«, »fattig änka/änkman går och vandrar« utförs i stort på samma sätt som för hundra år sedan. Synen på barn, på tradition och på hur museet ska presentera historien har dock ändrats över tid och det har också gästernas förväntningar på interaktion. Ett förnyelsearbete har därför inletts där Skansen ser över Ringleksbarnens verksamhet. Lekar och danser kommer fortsatt att vara ett viktigt inslag i programverksamheten. Besökarna kommer att få uppleva barn som dansar och leker också fortsättningsvis, men vad man leker, hur man leker och var man leker anpassas till samtiden och vår önskan att ge lekandet både en mer trovärdig och en mer interaktiv presentation.

En lekfull tid

1800-talet var en lekfull tid där maskerader och upptåg var vanliga festinslag. I alla samhällslager lekte både barn och vuxna. Tablåer och skådespel förekom både i hemmen och vid offentliga tillställningar. Att gissa gåtor, leka blindbock och pantlekar var populärt i alla åldrar. Lek var betydelsebärande. Det som betraktades som folkliga lekar, danser och idrottsövningar sågs av samtiden som ett uttryck för folksjälén. Det var en anledning till att Artur Hazelius, språkmannen, pedagogen och samlaren, intresserade sig så mycket för det vi i dag kallar immateriellt kulturarv. 1889 gav Hazelius ut boken *Fosterländsk läsning för barn och ungdom*, baserad på material som han samlat för *Folkskolans läsebok*, men som refuserats. I Fos-

Jöddes sten. Som
»Jödde i Göljaryd«
uppträdde Karl Petter
Rosén på 1890-talets
Skansen med visor
och berättelser fram-
förda på dialekt.
Foto: Hélène Edlund,
Nordiska museet.



terländsk läsning tog han med ett urval lekar, tidigare publicerade i andra skrifter. Ur Richard Dybecks *Runa* hade han valt ett antal »hårdande kroppsöfvningar«, som att bryta arm, väga salt och tämja stutar. Men han tog också med lekar som var insamlade och beskrivna av Richard Dybeck och Adolf Ivar Arwidsson, där rävelen och kuldansen senare skulle komma att demonstreras som uppvisningsdanser på Skansen.

Med Skansen ville Hazelius »framställa folkklivet i lefvande drag« och en betydande byggsten för att åstadkomma detta ansågs vara lekar och danser. Genom dessa skulle man också få med något av folklynnet, menade man. Den 25 oktober 1892, då Skansen var ett år gammalt, fick Hazelius ett brev från Karl Petter Rosén, alias »Jödde i Göljaryd«, som uppträdde på Skansen med visor och berättelser framförda på dialekt. Rosén skrev: »Tänk om man en dag – och jag är öfvertygad om att dr H tänkt sig saken så – kunde vandra upp till Skansen, sommar eller vinter, en eller flera aftnar i veckan, för att iakttaga några intressantare sidor af det verkligt lefvande (eller förgånga) folkklivet. Om sommaren: ungdomens yrande lekar i det gröna. Åhja, de äldre höllo sig icke borta. De äldres kämpalekar och idrotter.« Ett led i förverkligandet av denna dröm var inrättandet av Ringleksbarnen, som, iförda folkdräkt, uppförde ringlekar på Skansen varje sommar från 1897. De första åren var »Jödde« gruppens ledare. Helst skulle människor inspireras till eget lekande och dansande av vad de såg och upplevde på Skansen, men det skulle gå rätt och riktigt till. Häftet *Ringlekar på Skansen* gavs ut första gången 1898. I förordet talade Hazelius om »ringlekar av äkta svenskt lynne« och önskade att samlingen skulle vara »ett varaktigt minne om oskyldig lek och gamman i våra bygder«. Tanken var att lekarna skulle spridas och lekas i hela landet. Häftet kom att tryckas i flera utgåvor, och utvidgades efter hand. En »lekstuga« för ungdomars och vuxnas dans och lek ordnades vid flera tillfällen på 1890-talet i Bollnässtugan. Ibland tycks det bara ha gällt personalen på museet, andra gånger, som 1896, var den öppen för »kända och aktade familjer och deras ungdomar« för att, som Hazelius önskade, ge »tillfälle till en så enkel och oskyldig för-



Ett 1700-talssällskap på »Gröna Lund«, som byggdes som kopia till Skansens vårfest 1894. Foto: Frans G. Klemming, Nordiska museet.



Stenåldersliv på Offerholmen. Fotograf okänd, Nordiska museets arkiv.

ströelse af nationellt skaplynne som möjligt«. De som deltog skulle vara klädda i nationaldräkt och dansa folkdanser och folklekar.

Hazelius var inte ensam om att vilja sprida ringlekarna, leklusten låg i tiden. På slöjdlärarseminariet vid Nääs lärde sig Sveriges folkskollärare inte bara trä- och textilslöjd utan också sånglekar och folkdanser. De framväxande folkrörelserna hyllade, och spred, ringlekandet och kunde skicka efter Otto Hellgrens *Sånglekar från Nääs*, utgiven första gången 1905, där man kan läsa i förordet om »Skansen, detta i sitt slag enastående friluftsmuseum, där svunna tider väckas upp till nytt lif« och hur viktigt Skansen var som »hem för fädernas ur kulturhistorisk och äfven ur bildningssynpunkt så betydelsefulla danslekar«.

Den allvarsamma leken

Leken på Skansen förknippas i dag med barn, men från början fanns även ett stort mått av lekfullhet i programverksamheten för vuxna på berget. På vårfester och högtidsdagar iscensattes fältläger från stormaktstiden, man byggde upp en medeltida stad, rustade gång efter annan till allmogebröllop och trollen serverade dryck på julmarknaden.

Det händer att Skansen får ta emot kollegial kritik, det är liksom inte riktigt fint att vara lekfull och folklig på det här sättet. Kritiken kom redan tidigt, som ett led i den pågående akademiseringen av museivärlden. »Att utan bedrägeri söka åstadkomma illusion är något helt annat än förfalskning«, skrev Artur Hazelius 1897 i genmåle till en dansk professor som betraktar friluftsmuseitanken som oseriös. »Friluftsmuseets hufvuduppgift är enligt vår mening... mer att sträfvä efter sanning än efter verklighet«, och han fortsätter: »den stora allmänheten kräfver åskådlighet och lifvaktighet: hon vill se lifvets fläkt i de döda benen, hon vill höra de gamla instrumenten åter fulltonigt ljuda«. För att fungera måste Skansenfiktionen, liksom all lek, genomföras på största allvar. En av de många fruar som hjälpte Hazelius med den första vårfesten, Gurli Linder, skrev så här: »De historiska tågen: Gustaf III med svit

och bondbröllopståget från Österåker – anordnades av Julius Kronberg, som förklarade, att han inte ämnade gilla en enda pjäxa som ej var korrekt ... För alla medverkande gällde, att alla dräkter skulle vara noggrant kopierade efter äkta modeller i museet och ute i bygderna. Det tilläts inga fantasifulla ändringar.« Ett exempel kan vara vårfesten 1928, då en stenåldersboplats iordningställdes på Offerholmen, den lilla ön i Karpdammen. Inför temat »Uppländskt liv under stenåldern« lät man kopiera stenålderstyg till dräkterna, och rustningarna och seltygen till de vendelska stormän som höll hov på Orsakullen samma år var noggrant kopierade ur Historiska museets samlingar. Synen på klädseln gäller fortfarande – på Skansen är man klädd, aldrig utklädd.

Det krävs en viss öppenhet för att acceptera fiktionen Skansen: gestaltandet av förfluten tid tredimensionellt med hjälp av flyttade och återuppbyggda byggnader och insamlade föremål, skapad natur och djur i hägn, människor som visar och berättar om forna tiders seder och bruk. Det finns förstås naturliga kopplingar till dagens rollspel och lajv där vuxna skapar sig en fristad, ett rum, och lustfyllt, men på blodigt allvar, går in i den historiska fiktionen. Många av Skansens gäster vill bli »bedragna« av illusionen, vill att det ska kännas på riktigt, som en tidsresa, en utflykt i tid och rum.

En viss pragmatism har man tillåtit sig. »Slå katten ur tunnan« är en lek som i Skåne hörde till fastlagen. På Skansen valde man redan 1894 att utföra leken vid valborg, då våren traditionsenligt firats i de mellersta delarna av landet. Leken var uppenbarligen populär, för några år senare utfördes den också under vårfester och ibland flera gånger under sommaren. Att dricka brunn och uppsöka magiska källor, som varit ett känt folknöje vid just valborg och midsommar, tog Skansen däremot aldrig upp som en tradition. Brunnsvatten såldes visserligen vid apoteksståndet på vårfesternas marknadsdagar, och livet vid Medevi brunn var temat för en vårfest, men kanske kändes avsaknaden av en källa på det vattenfattiga berget som en för stor brist, eller kanske var traditionen alltför brokigt folklig och otydlig för att enkelt kunna annonseras och genomföras som ett attraktivt programinslag.

»Slå katten ur tunnan«
som än i dag leks på
Skansen. Fotograf
okänd, Nordiska
museets arkiv.



Mot slutet av 1920-talet, då modernismens rationella och moderna strömningar börjat råda, ville inte museiledningen att friluftsmuseet skulle förknippas med den nationalromantiska barlasten från förra seklet. Styresmannen Andreas Lindblom skriver att Skansen »under tjugutalet mer och mer förlorade sitt fäste i Stockholms hjärtan, många ryckte på axlarna åt både vårfesterna och de fosterländska dagarna... Skansen var ett bondehemman, mycket besökt av landsortsbor, likaså av huvudstadens trofasta romantiker, intresserade av utklädsel och lek, samt framförallt av barnen som älskade djuren.« Läser man vårfestprogrammen från samma tid inleds de med en lång förklarande text om innehållet, och scenerna som valts är uttryckligen menade att lära ut historia, inte att känna och uppleva. Kanske försökte man anpassa festligheterna till den nya tiden, och kanske blev det för mycket allvar i vårfesterna för att de skulle fungera i längden. De passade till slut varken den »trofasta romantikern« eller den nya tidens människor, och en bit in på 1930-talet lades de ner.

Lek på programmet

Spel och tävlingar av olika slag har förekommit flitigt på Skansen under åren och Skansen har ofta tagit hjälp av andra aktörer. På 1950-talet återkom till exempel frågesport med Gösta Knutsson år efter år. Några stickprov ur programblad och årsberättelser ger fler exempel, ofta med inslag som i dag skulle anses vara oförenliga med friluftsmuseet. Ur programmet sensommaren 1952 kan man läsa att Barnens dag firades med ett indian- och cowboyläger under ledning av Svenska Ungdomsringen. 1954 arrangerades Bondens dag, något mer i »Hazelii anda«, och programmet bjöd lekar på Bollnästorget. 1990 arrangerades Barnomsorgens veckor med liv och lust i slutet av september då man bland annat lekte lekar i Sommarhagen. Lekar som förknippas med vissa årshögtider och områden har förekommit under hela Skansens historia. Valborgsfirandet ovan och olika ägglekar vid påsk är sådana exempel.

Så småningom dyker begreppet »gammaldags lekar« upp i pro-



Spel och tävlingar av olika slag har förekommit flitigt på Skansen under åren och det har också producerats spel som handlar om Skansen. Foto: © Marie Andersson, Skansen.

grambladen. Aktiviteterna syftar inte till att visas upp utan meningen är att engagera och involvera. 1996 kan barn leka gammaldags lekar med Byalaget på höstlovet. Tio år senare erbjuds gammaldags lekar vid ett flertal olika programdagar av varierande slag. Kanske har det faktum att nationaldagen blev helgdag 2005 en del med saken att göra. För första gången var människor helgdagslediga – men hur skulle man fira? Flaggutdelning, tal och kungligheter har förekommit på Skansen redan vid svenska flaggans dag men har traditionsenligt skett först i kvällningen. Skansenledningen hade efterlyst idéer till hur man skulle kunna öka utbudet utan stora kostnader och fick in ett förslag som kallades »det lekfulla Skansen«. I korthet gick förslaget ut på att göra en inventering av gamla lekar som skulle kunna passa för skilda målgrupper och i skilda sammanhang, att arbeta fram ett häfte med lekar samt producera ett upplägg som skulle fungera som ett stående lekinslag under högsäsong. Av skilda anledningar förverkligades inte detta förslag i sin helhet, däremot användes idéerna den 6 juni 2005, då lekar i Sommarhagen, där alla var välkomna att delta, kom att bli ett bärande inslag under dagen. Två-tre lekledare kunde, för att locka folk, själva sätta igång att leka om inga deltagare fanns, och inlånade barn fungerade som dragplåster. Man lekte kullekar av olika slag – »katt och råtta«, »hök och duva«, »änkeleken«, »ormen länge« samt enkla danslekar. På plats erbjöds lekredskap, styltor, kuddstock, tunnbandsrullning, långrep, kul- och stenspel, säckklöpping, dragkamp. Av de framtagna underlagen blev det inte omedelbart någon regelrätt verksamhet, men både samarbetet med Postmuseum, som inleddes följande år och där barn erbjuds möjlighet att gå med posten, och renoveringen av Snigelparken, som kom tillstånd som en del i det av Kulturdepartementet utlysta Barnkulturåret 2007, kan sägas vara inspirerade av Lekfulla Skansen. I dag erbjuds också gammaldags lekar på Tingsvallen som ett inslag under sommarmånaderna, där »lekvärdar« leder aktiviteterna.

Parallellt gjordes en inventering av lekar och lekmöjligheter i de kulturhistoriska miljöerna. Ett ambitiöst förslag lades fram där en del av punkterna blev förverkligade i form av aktiviteter eller

föremål i husen. Några var nytillskott, annat var sådant som erbjudits tidigare men nu fick fastare form. Väla skola utrustades till exempel med hopprep, och sparkar och skidor anskaffades för att användas på Bollnästorget under sportloven.

Lek i samlingarna

Arne Biörnstad skrev i *Fataburen* 1971 om barns lekmiljöer med utgångspunkt i Skansen, och han nämnde bland annat föremål som hänggungor och barnstol, bärsele, vaggor och barnsängar av skilda slag. Leksaker fanns det också i husen, egentillverkade av enkla material som vedträdockor, beckloppor och styltor, eller påkostade, köpta föremål som gunghäst, porslinsdocka och dockskåp. Leksakerna i Skansenshusen har blivit fler sedan 1970-talet. Statarlängan kan utgöra exempel, där en vedträdocka och en liten vagn med trådrullehjul tidigt fanns som en del av gestaltningen, men där »leksakererna» kompletterades under tidigt 1990-tal med bland annat porslinsskärvor, boll m.m. Förändringen speglar museernas strävan efter att ge besökarna möjlighet att få prova, känna och själva ta del av en historisk verklighet. Att bjuda in besökande barn och vuxna att delta i aktiviteter för att uppleva, roas och lära ligger också nära Hazelius tankar med friluftsmuseet.

Det finns hela hus avsedda för lek på Skansen. Älvrosgårdens lekstuga är redan från början menad som ett lekhus för barn och flyttades från Härjedalen till Skansen 1915–1916 i samband med att gården återuppfördes där. Vilken utrustning stugan hade då gårdens barn lekte där vet vi inte, inte heller hur mycket tid som fanns för lek. Inredningen består endast av en liten murad spis utan skorsten – en stock i taket kunde skjutas åt sidan för att släppa ut röken, som i fäbodarnas eldhus, och man kan fundera över om det var tänkt att småbarnen skulle elda. I slutet av 1990-talet tog Skansens pedagoger initiativ till att utrusta stugan med enkla nytillverkade lekredskap i form av träskålar och skedar, och man beslöt att hålla den öppen samtidigt med gården så att barn kunde spontanleka där.



Gammaldags lekar på Tingsvallen är ett inslag under sommarmånaderna, där »lekvårdar» leder aktiviteterna. På Höstmarknaden demonstreras folkliga lekar till stort nöje för åskådarna. Foto: © Marie Andersson, Skansen.

Pedagogisk lek

Skansen har genom åren byggt upp ett antal mer organiserade verksamheter där framför allt barn kan delta, där de genom aktiviteter som är kopplade till miljön och tiden kan leva sig in i livet förr. De utgår nästan alltid från exempel på arbetsuppgifter som barn haft, men det som en gång var vardagsliv är nu förvandlat till att prova på eller hjälpa till. För den som deltar i denna lek är det viktigt att det är »på riktigt«.

Den första Skansenmiljö som ställdes i ordning permanent för det här syftet var Backmats stuga. Stugan kommer från Venjan och återuppfördes 1930 i den nyskapade Moragården. Stugan inreddes med utrustning och verktyg för laggkärlstillverkning, som varit viktig för Venjansbornas försörjning, och hade också de första åren en vagn lastad med olika laggkärlsprodukter stående utanför. Vid enstaka tillfällen demonstrerades hantverkets olika moment. Drygt femtio år senare var stugan en »död« miljö som sällan användes. Diskussionen om att öka delaktigheten i verksamheter för barn var däremot livaktig. I Skansens miljöer gällde annars »inte-röra-utan-vita-vantar«, något som rimmade illa med pedagogernas önskemål. På museer runt om i landet strävade man efter att skapa utställningar som erbjöd besökarna möjlighet att uppleva med alla sinnen. Skansen bestämde sig för att omvandla den museala utställningen i Backmats stuga till en miljö där föremålen får användas, med barn som främsta målgrupp. Återinredningen skedde till stor del med hjälp av nyförvärvade och, i vissa fall, nytillverkade föremål och textilier. Sommaren 2013 var verksamheten igång under juli månad, alla dagar i veckan och i snitt deltog 110 barn i verksamheten varje dag. Dessutom var stugan öppen med liknande verksamhet under helger vår och höst.

De första åren med barnverksamhet i Backmats stuga arrangerades varje dag sommartid också »Äventyr för barn«, ett rollspel kring gårdens familj som tagits fram. De barn som ville delta fick nya namn och möjlighet att bege sig på en tidsresa, där temat kunde vara en vådlig vandring till Fäboden genom skogen, eller ett be-



I Backmats stuga är grundberättelsen löst knuten till andra hälften av 1800-talet och den familj som då bodde där. Intresset är stort för att delta och prova på att t.ex. mala korn på handkvarnen, tvätta kläder, såga ved eller att linda barn.

Hur känns det att ligga i en halmfylld skåpsäng? Backmats stuga i Moragården.

Foton: © Marie Andersson, Skansen.





Prova på-verksamheten i Finngården.
Foton: © Marie Andersson, Skansen.



På Skånegården planeras arbetsveckan med olika sysslor för varje dag: måndag tvätt, tisdag och lördag skörd och matlagning, onsdag bakning, torsdag arbete i trädgården och på åkern, fredag städning och söndag kafferep. Kläderna som barnen får låna stärker inlevelsen.

sök i det närbelägna Samevistet för att lämna brev och byta till sig torkat renkött. I dag finns äventyren kvar endast som bokningsbara skolprogram. De var svåra att kombinera med den öppna verksamheten i stugan, och det var svårt att få föräldrarna att avsätta den tid det krävdes för att genomföra ett rollspel.

Backmats stuga var föregångare och i dag finns det flera kulturhistoriska miljöer där barn deltar aktivt i verksamheten. »Kom och hjälp Bengta, Per och Emil med dagens sysslor« är en verksamhet knuten till Skånegården. Tanken med verksamheten när den drog i gång 2008 var att besökarna skulle få lära sig hur ett småbruk i södra Skåne kunde fungera på 1920-talet. Genom att visa husdjuren och odlingarna ville man öka förståelsen för gården som helhet och föra in resonemang om miljö och resurser. Livet på gården jämförs med dagens livsstil och leder till reflektioner över vilka möjligheter vi har att göra val som främjar en hållbar utveckling. Gårdsfolket är arbetsledare och yngre gäster får agera pigor och drängar. Sommaren 2013 deltog totalt ca 1 600 barn på något sätt aktivt i verksamheten, i genomsnitt runt 35 barn om dagen.

Posthuset erbjuder också barnaktiviteter. »Posten kommer!« har arrangerats i samarbete med Postmuseum sedan 2006, ursprungligen med namnet »Brefvet ska fram!«. Barnen erbjuds att vara postdräng och postpiga, utrustas med väska, brev och lur och skickas att lämna och hämta brev från några av gårdarna. 2013 pågick verksamheten varje dag juni till augusti. Sysslorna kan utföras av relativt små barn, i vuxnas sällskap, och barn som inte talar svenska kan också vara med eftersom instruktionerna är relativt enkla att förstå.

Flera andra miljöer erbjuder verksamheter som riktar sig till barn och familjer. Prova på-verksamheten i Finngården utgår från teman som näver och ullåtervinning. I Hornborgastugan får barnen delta i visptillverkning, leta bränsle i »skogen«, klistra tändsticksaskar eller fråga om arbete i granngården för att hjälpa till med försörjningen i det fattiga hushållet.

Posten kommer! Och det är roligt att blåsa i näverlur. Foto: © Marie Andersson, Skansen.



Lekplatsen Skansen

Skansen har arrangerat både tillfälliga och mer permanenta »spel- och lekplatser« under sin historia. De flesta arrangemangen har dock uppenbarligen varit menade att roa gästerna med samtida, tidstypiska nöjen. Från 1968 och ett antal år framåt erbjöds barn till exempel möjlighet att hoppa i skumgummi, klättra i nät och »kludda med färg« på Galejans dansbana – liknande aktiviteter fanns samtidigt på Stockholms stadsmuseums »Hyllan«. 1996 fanns en tillfällig lekskulptur, Bilderboksbyn, i samma lokal.

Skansens karaktär av friluftsmuseum innebär att många aktiviteter har varit säsongsbundna. 1909 anordnades framför Kyrkhultsstugan en skridskobana, »en anordning som sedermera hvarje vinter bibehållits«, skriver Upmark. Han fortsätter: »Härtill kom under vintern 1914 källbackar, och samma vinter ordnades framför Kyrkhultstugan en lekplats för barn med diverse gungor, alla efter gamla förebilder.« Hur länge dessa arrangemang fortlöpande är svårt att säga, men de tycks ha varit mycket populära, också kungabarn lär ha roat sig på Skansen. Krocketplan (utanför Hazeliushuset) och »lilleputtgolf« finns det vittnesbörd om från tidigt 1930-tal. Trojeborgen hade sin givna plats på området sedan 1922. En plaskdamm fick ersätta Skansens första fäbodvall som legat i anslutning till Fatburen. Dammen var populär bland småbarn fram till 1990-talet, då den lades igen och under ett tiotal år i stället ersattes med ett schackbräde i jätteformat. Antagligen var Skansens arkitekt Erik Lundberg, som var med om omdaning av hela Sollidenområdet på 1930-talet, influerad av samtidens tankar om folkhemmet, där plats för lek var ett viktigt inslag. Lekplatser med sandhögar, gungor och en barnkarusell tillkom på Tivoliområdet. Från 1930-talet finns notiser om en »parktant« eller »lektant« som sommartid arbetade på Skansen och vid Hasselbacksporten.

Helt hade man inte släppt Hazelius ursprungliga tankar om att få människor att utföra dans och lek på Skansen. »Som ett led i arbetet för att sprida intresset för folkliga lekar och danser arrangerades år 1935 en 'lekvall' för allmänheten«, kan man läsa i *Trettio-*



Päronparken iordningställdes 2008 med hjälp av medel från Vänföreningen. Konstnärerna Annika Oscarssons och Thomas Nordströms park har ingredienser som vattenlek, uppvärmda jätteägg, balansträning i form av stoppsvampar, långhåriga repdjur, en tegelspis med skorsten i sandlådan och kojor på höga ben. Foto: © Marie Andersson, Skansen.



Djuren har genom tiderna utövat en stark dragningskraft på Skansens unga besökare. När Lillskansen öppnade 1955 vände man sig helt till barnen. Synen på djurhållning och syftet med Skansens djuranläggningar har däremot förändrats över tid. Foton: © Marie Andersson, Skansen.

Ibland kan man också bara vilja vila...





Från 1930-talet finns uppgifter om en »parktant« eller »lektant«. Till en serie bilder kan man läsa att »Skansens lekledarinna, fröken Hilly-May Dahlberg, tar emot barn i åldern 4-7 år alla vardagar kl 10. och kl 14. vid Hasselbacksporten«. Fotograf okänd, Nordiska museets arkiv.

talets Skansen. »På gräsplanen vid Renberget anordnas en kväll i veckan lekar, sång och dans för allmänheten och som ledare för dessa medverka medlemmar i Svenska ungdomsringens stockholmsdistrikt. För de mindre barnen har det på samma sätt ordnats med lekar, som förlagts till söndagseftermiddagarna.« Svåra-
re var det att attrahera ungdomen. Man försökte med alla medel.

»Av de nytillkomna programinslag, som redan omnämnts, passar särskilt allsången och lekvalLEN väl in i ungdomens nöjessfär. När det gällt att ytterligare berika denna del av programmet har man helt osökt närmat sig den stora folkrörelse, som kan sammanfattas i begreppet sport och idrott, och sökt införliva så mycket härav i programmet, som varit möjligt med hänsyn till Skansens naturliga förutsättningar.«

På 1980-talet omdanades lekplatsen vid Solliden till Muminparken. Rutschkanor och andra lekredskap pryddes med figurer ur Tove Janssons berättelser och väckte enligt uppgift interna diskussioner – var detta verkligen något som skulle finnas på Skansen? När utrustningen med tiden blev för sliten gjordes parken om och fick 1997 namnet Ekorrparken efter de små bronssekorror som placerades på stenar i parken. Ett stort spindelnät för klättring, trädkojor och lindgångar blev några av ingredienserna i parkens utrustning.

Tid att leka

»Kan ni leka, stora människorna?« frågade Strindberg. Det är vuxna som planerar Skansenbesöket, och de har sina bilder av vad barn gillar att göra där. Det är mycket som ska hinnas med innan parke-ringstiden går ut, bussen går, middagen fixas. »Kom nu, vi måste hinna med att titta på djuren också!« säger de och drar i tvååringen som fascinerat studerar änderna i entréns spegeldamm. »Hur lång tid tar det?« frågar de när vi bjuder in åttaåringen till ett äventyr där man kan uppleva andra världar. »Tyvärr, en annan gång«, säger de och skakar på huvudet när sexåringen långtansfullt sträcker sig efter väska och näverlur för att få gå med posten. Leka kan man göra hemma, nu har man betalat för ett Skansenbesök och vill ha full valuta för pengarna.

Tid är en faktor som vi måste ta hänsyn till. När en människa leker upphör tid och rum, man går in i ett tillstånd av »flow«. Det räcker inte med att ha plats att leka på – att leka tar tid. Frågan är om Skansens besökare har eller får tid att göra det.

Spelplatser

Bildtexter av **GÖRAN WESSBERG** som har arbetat på Tips-tjänst/Svenska Spel och är f.d. professor vid lotterifakulteten vid Pekings universitet. Styrelsemedlem i Vänföreningen 1994-2011 och då även redaktör för medlemstidningen Artur.



Från 1996 kom idrottsrörelsen att få pengar från en helt ny spelform. Spelautomaterna marknadsfördes under namnen Jack och Miss Vegas. Automater hade funnits ett antal år på 1970-talet men förbjöds 1979 när det visade sig att de ledde till oönskat spelbeteende. Nu skulle Vegasmaskinerna bara finnas på krogar och pubar med utskänkningstillstånd och ha en åldersgräns på 18 år. Foto: Tipstjänst AB.



Penninglotten finns kvar ännu 2014 och saluförs nu hos spelombuden. Men den för en tynande tillvaro, utkonkurrerad av bl.a. Tipset. Tipset kom från Liverpool och började lanseras privat och illegalt av flera idrottsklubbar på 1920-talet. Det legaliserades och kanaliserades 1934 när ett privat konsortium fick tillstånd att starta Tipstjänst, dock under mycket strikt kontroll: ingen marknadsföring, åldersgränser och tidvis ransonering av kuponger hos en växande ombudskår, som framför allt bestod av tobaksaffärer. Ingenting kunde stoppa Tipset, särskilt som idrotten blev alltmer beroende av överskottet från tippandet och antalet tipsombud steg till långt fler än 10 000 på 1940- och 50-talen. Ombuden blev populära mötesplatser där den aktuella tipsomgången diskuterades flitigt, inte minst med hjälp av de spelbilagor som framför allt kvällstidningarna började publicera. Och naturligtvis tippades det på arbetsplatser. Foto: Tipstjänst AB.



Efter förbudet 1846 dök det tid efter annan upp propåer om att tillåta internationella kasinon i Sverige. En blygsam inofficiell början gjordes 1955 när Bratt-systemet upphörde. Då fick vissa hotell och restauranger erbjuda roulettespel men med dåliga odds. Riktiga kasinon fick vi genom ett riksdagsbeslut 1999 och i rask takt öppnades mellan 2001 och 2003 kasinon i Sundsvall, Göteborg, Malmö och Stockholm. Vid denna tidpunkt boomade också pokern (kring 1950 hade det varit mycket poker på arbetsplatser och i parker samt på illegala spelklubbar) som dels kunde utövas på kasinona och dels på internet. First spin på kasinot i Sundsvall med dåvarande vd:n i Svenska Spel Meg Tivéus och finansminister Bosse Ringholm. Foto: Tiptjänst AB.



Från 1920-talet kunde man återigen satsa på hästar på Sveriges många trav- och galoppbanor. Riktig fart på spelandet blev det efter 1974 då Aktiebolaget Trav och Galopp (ATG) bildades för att gynna hästsporten och -aveln – samt förstås för att ge en del av vinsten till statskassan. På 1970- och 80-talen tillkom många varianter på hästspel, som V64, V75 och Dagens Dubbel och ännu fler nummer- och idrottsspel som Måltipset, Oddset, Joker och Lotto, som ett tag var Sveriges största spel tack vare intensiv marknadsföring och så småningom dragningar sända i tv, där också Tipset fick en extra skjuts då Tipsextra lanserades i tv på 1960-talet. Foto: Kanal 75.



Dragning i Nordiska museets konst- och industrilotteri januari 1886, troligen i museets lokaler på Drottninggatan 68. Flickorna med förbundna ögon kom från Klara barnhem, deras uppgift var att dra vinstlotterna ur tombolahjulen. G.A. Broling, *Ny illustrerad tidning* 1886. Foto: Nordiska museet.

Ett hus på lotteriets grund

CECILIA HAMMARLUND-LARSSON är intendent vid Nordiska museet med ansvar för bl.a. museets historia.

»SKALL MAN FÖR ett sådant företag få använda dylika slippriga medel?« Frågan ställdes av Sixten Gabriel von Friesen, ledamot av riksdagens andra kammare, i en riksdagsdebatt den 5 april 1900. Företaget han syftade på var uppförandet av Nordiska museets byggnad på Djurgården och de slippriga medlen ett penninglotteri. Ämnet för debatten var egentligen frågan om en höjning av det årliga anslaget till museets verksamhet, från 25 000 till 50 000 kr. Men debatten kom till delar att handla om det lämpliga eller snarare olämpliga i att finansiera museibygget med hjälp av intäkterna från ett penninglotteri. Nordiska museet hade i början av 1898 erhållit Kungl. Majt:s tillstånd att anordna ett penninglotteri för just detta ändamål. Den första dragningen hade ägt rum i oktober samma år. Två år senare hade museet nu fått tillstånd till att anordna ytterligare ett. Detta väckte debatt.

Att locka till spel var att driva på »spelpassionen«, som lektor von Friesen uttryckte det, något han ansåg vara moraliskt förkastligt. Att använda penninglotteri för ett kulturellt och »fosterländskt« ändamål var att »sätta en fläck« på museet, hävdade han och fortsatte: »Ju större och ädlare ett företag är, desto viktigare är det, att rätta och ädla medel användas för dess befrämjande, och jag kan

icke vara med om att penninglotterier äro ett sådant ädelt medel. De äro slippriga medel.»

Nu gällde debatten egentligen inte penninglotterier eller deras eventuella fördärvlighet, men några av riksdagsledamöterna tvivlade på att lotterimedlen i detta fall enbart skulle komma att brukas för nybyggnationen utan att de också kunde komma att användas till museets löpande verksamhet. Och om det senare var fallet, varför skulle då museet också erhålla årliga statliga anslag till sin verksamhet? von Friesen och hans meningsfränder hade dock inte behövt oroa sig över den saken. I det tillstånd museet fått för att anordna ett penninglotteri angavs att medlen endast fick användas för byggnadsverksamheten, de skulle därför föras till museets särskilda byggnadsfond. Men frågan om Nordiska museets penninglotteri väckte uppenbarligen starka känslor hos en del av kammarens ledamöter.

Penninglotteriet 1898 var inte museets och dess grundare Artur Hazelius första försök i lotteribranschen. Redan på 1870-talet hade han anordnat lotterier för att samla medel till museets byggnadsfond. Men dessa hade varit av en annan typ, så kallade varulotterier. Lotteriet 1898 var det första penninglotteriet till museets fromma. Lotteri hade vid denna tid varit förbjudet i Sverige i nästan femtio år. 1841 hade riksdagen fattat beslut om ett totalförbud. Skälet var lotteriernas »moraliska vådor«. Landets invånare skulle inte lockas till spel och dobbel. Inte lockas att tro på fruktur.

Lotteri - ett förbjudet spel

Lotteri har en lång och intressant historia, ända tillbaka i antiken. Det första lotteriet i modern mening förefaller ha anordnats i Nederländerna på 1490-talet. Detta var lotterier med kontantvinster. Härifrån tycks denna speltyp ha spridit sig till Norden. Under 1500- och 1600-talen fanns en skepsis hos stat och myndigheter gentemot lotterier och spel. Trots detta kunde särskilda tillstånd utfärdas för lotterier vars syfte var att skaffa medel till

byggnadsverksamhet eller välgörenhet. I Karlskrona anordnades 1757 ett lotteri med offentlig dragning. Bakgrunden var att medel behövdes dels till att bygga färdigt kyrkan, dels till att uppföra en skola. Denna typ av lotteri skulle komma att följas av flera med liknande syften.

Ett av de mer omskrivna lotterierna i Sverige var Nummerlotteriet som Gustaf III gav tillstånd till 1771. Det var här som Carl Michael Bellman under en tid innehade en sekreterartjänst. Överskottet skulle tillfalla staten men 500 riskdaler skulle i varje dragning gå till fem giftasvuxna flickor ur allmogen »till uppmuntran för giftermål och folkmängdens ökande«, ett tämligen udda ändamål för ett lotteri.

Då penninglotterier och andra lotterier förbjöds i Sverige 1841 hade redan förbud införts i en rad länder: i England 1826, Belgien 1830 och Frankrike 1836. Skälet angavs vara lotterispelens fördärliga inflytande. I synnerhet när den fattigare delen av befolkningen lockades att spela bort sina ringa medel. I Sverige, liksom i flera andra länder, kunde man dock få särskilda tillstånd att ordna lotterier med välgörenhet som syfte. Men det fick inte vara penninglotterier, alltså lotterier med vinster i reda pengar, utan i stället varulotterier, lotterier vars vinster bestod av till exempel konst eller andra eftertraktade föremål.

1896 blev en vändpunkt. Då gav staten ett nybildat bolag med namnet Lotteriexpeditionen rätt att anordna ett penninglotteri för att få in medel till ordnandet av den stora Konst- och industriutställningen i Stockholm året därpå. Detta ledde till ett stort intresse bland institutioner, intresseorganisationer och föreningar för att söka tillstånd till egna lotterier, Nordiska museet var en av dessa. Men museet fick inte något tillstånd detta år utan fick vänta till 1898. Hazelius fick inte plats på »Lotteri-linien«, som karikatyrtecknaren framställde det i *Söndags-Nisse* i juli 1895. Beslutet att tillåta penninglotterier väckte debatt i pressen där åtskilliga uttryckte farhågor för lotteriets negativa, ja, rent skadliga verkningar. I tidningen *Norra Skåne* stod att läsa den 16 juli 1895: »Om den moraliska verkan, som ligger i uppammandet af ett lotteriväsen,

som vänjer folk vid att lägga sina besparingar i bedrägliga lottsedlar, behöfva vi icke tala. En statsstyrelse som tagit sparbanksväsendet om hand torde nog betänka sig, innan den leder småbesparingarnas ström från sparbankerna in i så otäta behållare som de stora penninglotterierna.»

Det skulle senare komma att anordnas fler penninglotterier med syftet att dra in medel till offentliga byggnader i huvudstaden, som Operan (1898), Dramaten (1908) och Stockholms stadion (1912). 1939 övertogs bolaget Lotteriexpeditionen av staten.

En byggnadsfond

Redan några få år efter att Artur Hazelius grundat Nordiska museet 1873 började han verka för att skaffa den hastigt växande museisamlingen större och mer ändamålsenliga lokaler än de invid Drottninggatan som han hyrde för museets räkning. Han önskade också ge föremålen och utställningarna en arkitektoniskt värdig inramning. Att detta skulle bli kostsamt förstod han. Varifrån skulle pengarna komma? Hazelius inrättade en särskild byggnadsfond för museet 1876. Till fonden fördes gåvor och inkomster från basarer och lotterier. Därefter redovisades fondens ekonomiska ställning varje år i verksamhetsberättelsen som en särskild post. Tolv år senare, den 24 oktober 1888, kunde Hazelius själv ta det första spadtaget på tomten ute på Djurgården. Byggnadsfonden hade nu vuxit till drygt 400 000 kr, visserligen inte tillräckligt för att finansiera hela bygget men ändå för att Hazelius skulle våga sig på att påbörja schaktningsarbeten för grunden. Dessutom krävde byggnadslovet från 1883 att bygget måste påbörjas inom fem år. Det skulle ta nästan två decennier att få museibyggnaden helt klar och byggnadstiden kom att kantas av ekonomiska bekymmer. Lösningen på många av dessa problem blev lotterimedel.



»Konduktören: Här finns ingen plats för doktorn, vagnen är alldeles full. Om jag tar med mig fler passagerare får jag polisen på mig.« Doktorn som inte får komma med är Artur Hazelius som 1895 ansökt om tillstånd för ett penninglotteri, men fått avslag. En annan som fick avslag var Artur Thiel, utställningskommissarie för industridelen av den planerade Konst- och industriutställningen 1897. Denna utställning skulle delvis finansieras av ett lotteri och Thiel skulle därför så småningom ändå få komma med på spårvagnen. Vagnens förare, Gustaf Tamm, är överståthållare i Stockholm och den bestämde konduktören finansminister Claes Wersäll. På bänken bakom föraren sitter två små omhuldade premieobligationsbarn. Premieobligationerna var den enda lotteriform som hade varit tillåten under tiden med lotteriförbud. Ur Söndags-Nisse 1895. Foto: Nordiska museet.

24/2 86.

Tron ej, hvad hogløsheten hviskar till er, att striden är för hög för er förmåga, och att den kämpas ut väl er förutan!

LOTTSEDEL:
8802

Utlottningen

Åker i Stockholm under offentlig kontroll före 189 års utgång, i tid och ställe, hvarom underutlåtelse två månader förut skall meddelas genom följandeprisen.

Kunst-Loterie des Nordischen Museums.
Die Zeichnung wird unter öffentlicher Garantie vor Ende des Jahres 1886 in Stockholm stattfinden. Zeit und Lokal werden zwei Monate vorher in den Zeitungen angegeben.

Loterie artistique du Musée du Nord.
Le tirage aura lieu, sous garantie publique, à Stockholm, avant l'année de l'année 1886, à la date et au lieu qui seront indiqués deux mois d'avance dans les journaux.

The lottery of arts of the Northern Museum.
The lottery is to take place in Stockholm, under public control, before the close of the year 1886, in a time and place, which will be announced through the press two months previous.



PRIS:
1 KRONA.

Vinster,

som tre månader efter dragningslistans offentliggörande i Stockholm icke uttagas, tillfalla Nordiska museet.

Kunst-Loterie des Nordischen Museums.
Die Gewinne, welche drei Monate nach der Veröffentlichung der Gewinnliste in Stockholm nicht abgehoben sind, werden Eigentum des Nordischen Museums.

Loterie artistique du Musée du Nord.
Les gains qui n'auront pas été retirés dans le délai de trois mois après la publication de la liste à Stockholm, seront la propriété du Musée du Nord.

The lottery of arts of the Northern Museum.
The prizes, which are not claimed within three months after their publication in Stockholm, will become the property of the Northern Museum.

1 Rmk. 15 Pf. 1 Fr. 40 ct. 1 Sh. 2 d. 0,80 Öst.guld. 0,70 Holl.guld. 1 Mark 40 pini 0,30 Doll.

STOCKHOLM, TRYCKT I CENTRAL-TRYCKERIET 1884.

En gång, en gång det hem skall färdigt stå,
där hvarje forntidsbild allt rum skall få.

Den dag kan äro, då allt vart guld ej ricker
att forma bilden af den ännu tid.

Lottsedelarna för Konst- och industrilotterierna var elegant utformade. Längst ned finns prisuppgifter för försäljning i utlandet. Övre kanten pryds av ett citat från Esaia Tegnér (ur Epilog vid Magisterpromotionen i Lund 1820), till vänster från Carl David af Wirsén (ur prolog vid Sällskaps-spektaklen å Kongl. Stora Teatern 1879 till förmån för Skandinavisk-etno-grafiska samlingen), till höger en devis av Frithiof Holmgren. Dessa citat användes av Artur Hazelius i olika sammanhang, bl.a. som deviser för museets årsböcker. Sedlarnas framsida är täckt med reklam, något som drog in pengar till lotteriverksamhet. Foto: Nordiska museet.

Liförsäkrings- Aktiebolaget Victoria STOCKHOLM. Försäkrade erhålla bolagets helfva vinst utan förhöjning af premierna.	CENTRAL-TRYCKERIET STOCKHOLM Boktryckeri, Litografi och Bokbinderi. Kartonnéringsverkstad. STILGJUTERI och GALVANOPLASTISK ANSTALT	FÖRSÄKRINGS-AKTIEBOLAGET SKANDIA. Bolagets fonder: 25,000,000 Kronor. Bolaget har för egen del under åren 1855—82 utbetalt: i brandskadesrättningar 17,433,513 Kronor, i liförsäkringssummor 5,326,449 " 661,931 " Liförsäkrade på lifstid erhålla andel i vinsten utan förhöjda premier.	IVAR HÄGGSTRÖMS BOKTRYCKERI Stockholm 24 Repetitionsarbeten 24 utför allt slag BOKTRYCK, Accidenstryck, såsom Obligatorier, Aktiebref, Kuponger, Vexlar m. m. i en eller flera färger.	Brand- och Liförsäkrings- Aktiebolaget SVEA GÖTEBORG. Liförsäkrade erhålla andel i bolagets vinst utan förhöjda premier. GENERALAGENTUR STOCKHOLM 15 Fredsgatan 15.
STOCKHOLMS ENSKILDA BANK. Alla slag af Bankaffärer. Utföras Resekreditiv, betalbara på jordens för- nämsta bankplatser.	Brandförsäkrings- Aktiebolaget SVERIGE STOCKHOLM. Stiftadt år 1873.	LIFÖRSÄKRINGS-AKTIEBOLAGET  NORDSTJERNAN STOCKHOLM. Andel i bolagets vinst tillkommer de försäkrade utan förhöjning af premierna.	Olycksfall- Försäkringsbolaget FYLGIA STOCKHOLM. Stiftadt år 1881.	JULIUS GEBER & C^o BANKIRER STOCKHOLM.
ÄGIR Sjöförsäkrings-Bolag STOCKHOLM. Agenter i alla Sveriges sjöstäderna.	P. HERZOGS ÅNGBOKBINDERI STOCKHOLM 54 Malmkälladagatan 54. Verkställe inbändning af böcker, så väl parti- som helarbete. Uppförar KARTOR och PLANSCHER. Billiga pris. Fern expedition. Post- och Telegrafanstalt.	GRYCKSBO PAPPERSBRUK. Denna lottesedel är tryckt på Grycksbo papper.	Svenska Biblioteket I alla bibliotek kunna på registrering erhållas: P. A. Norstedt & Söners förlagskataloger för åren 1823—1883.	THULE Liförsäkr.-Aktieb. Stockholm. Finsidobolag. Sedan år 1884 aktie- tagarna utvaldt slag 1 och 2 i 10-års period, å grund af reservfond, utbetalt till de försäkrade helfva vinsten. Andra hälften tillfaller reserverfonden. På denna fond vinner 100000 kr., er- hålls aktieägarna 20000 kr. halfpro- cent samt 80000 kr. vinst. De försäkrade 1/2 af vinsten. 100000 kr. reserverfonden utvaldt till 100 million kr., erhålls aktieägarna 50 million kr. vinst, 50 millioner tillfaller reserverfonden, och, som tillkommer aktieägarna, de försäkrade hela vinsten.

Upplysningar om Nordiska museets konstillotteri lämnas i Nordiska museets expedition, nr 79 Drottninggatan, Stockholm.
Lottesedlar kunna erhållas därseammastädes.

Lotterier, basarer och folkfester

Basarer, »bazarer«, var på modet på 1870- och 1880-talen och uppskattades särskilt av samhällets bemedlade grupper. Det var också ofta från dessa grupper som arrangörerna kom. Ändamålet var ofta social välgörenhet eller stöd till kulturell verksamhet. Basarerna bjöd på underhållning och försäljning av olika varor men också på lotterier och tombolor.

Nordiska museet, eller som det då ännu hette Skandinavisk-etnografiska samlingen, uppmärksammade snabbt tidens stora intresse för denna typ av offentliga tillställningar. Det var ett sätt att finansiera verksamheten och få ihop pengar till den nya museibyggnaden.

Den första basaren för museet anordnades i Stockholm 1877, alltså ett år efter det att byggnadsfonden inrättats. Den följdes av ytterligare en basar två år senare. Under 1880-talet anordnades två större basarer i Börshuset i Stockholm. 1884 och 1885 arrangerades basarer, konserter, soaréer, sällskapsspektakel och folkfester också på en lång rad andra orter. Alnarp, Skänninge, Karlskrona, Södra Vi, Arvika, Hedemora, Smedjebacken, Rättvik, Gävle, Sundsvall och Piteå är bara några av de många platser som omnämns i museets årsredogörelser. Det var ofta fantasifulla arrangemang, ordnade av museets entusiastiska tillskyndare runt om i landet. Artur Hazelius hade ett omfattande kontaktnät som nu var till stor nytta inte bara för föremålsinsamling utan också för festarrangemang. Man kan på goda grunder påstå att Nordiska museets byggnad uppfördes med ekonomiskt stöd från hela Sverige.

Vid basarerna i Stockholm såldes lotter med ett stort utbud av varor som vinster, någon gång kunde vinsten också utgöras av en



Vid basarerna för Skandinavisk-etnografiska samlingen (senare Nordiska museet) var lotterier ett vanligt inslag. Efter basarerna ordnades lotterier på de varor som inte blivit sålda. Foto: Nordiska museet.

middag på en av stadens förnämre restauranger. När basarerna var avslutade hade ibland en del varor blivit över. Det hände att museet även efter basarerna fick ta emot gåvor av saker avsedda att säljas på basarerna, alltså försenade gåvor. På dessa överblivna varor och försenade gåvor ordnades särskilda lotterier. På en lottsedel från 1879 finns följande formulering: »Lottsedel till det lotteri som med vederbörligt tillstånd ega rum dels å efter basaren öfverblifna saker, dels ock å sådana som först efter basaren inflyta.«

Akvareller, pianinon, nipperskrin och yllefiltar

I början av februari 1884 publicerar museet information om att man planerar två omfattande varulotterier, ett »konstlotteri« och ett »industrilotteri«. Under året skedde insamling och inköp av vinster. Det var naturligtvis av betydelse att få så många vinster som möjligt som gåva, men museet satsade också avsevärda summor på inköp av varor lämpliga som vinster. Vinsterna ställdes från och med den 18 juli ut i åtta rum i museets lokaler på Drottninggatan 68. Detta var ett sätt att göra reklam för lotteriet men även ett sätt att sporra till att skänka vinster till lotteriet. De flesta gåvor kom från givare i Sverige men museet fick även ta emot donationer från utlandet. I *Stockholms Dagblad* kunde man läsa att »antalet gåfvor från främmande land är rätt betydligt«. Lottsedlarna, som trycktes under 1884, hade en elegant utformning och pryddes med museets emblem. Tre symbolmättade, litterära citat var tryckta utmed kanterna. Priset var 1 krona och lotterna såldes i museets lokaler på Drottninggatan 71 men även i stadens boklådor och tobaksaffärer. Ute i landet såldes lotterna genom särskilda ombud, vilka erhöll 10 procent i provision på lottsedlar och dragningslistor samt 20 procent vid försäljning av vinstförteckningar. Att lotterna även var avsedda att säljas i utlandet framgår av lottsedlarnas prisuppgifter i olika valutor.

Utlottningen, eller dragningen, skulle ske under offentlig kontroll före 1885 års utgång. Så skedde också, även om dragningen inte kunde klaras av helt under året. Också den första veckan av

1886 behövde tas i anspråk. Hur dragningen gick till finns skildrat i tidningsreportage. I *Tidning för Wenersborgs stad* stod följande att läsa den 11 januari 1886: »Den egentliga dragningen eller upptagandet af lotterna ur de väldiga hjulen har verkstälts af flickor från Klara barnhem med förbundna ögon. Dragningslistorna kommer att tryckas och sändas ut.« *Ny Illustrerad Tidning* publicerade samma månad en framställning av lottdragningen (se bild). Dragningen pågick i över en vecka och övervakades av kontrollanter utsedda av Överståthållarämbetet. Allt som allt var drygt 30 personer sysselsatta med att sköta dragningen. Att engagera minderåriga, föräldralösa barn från barnhem som lottdragare var för övrigt en tradition från 1700-talets nummerlotterier där barn med förbundna ögon fick dra lotterna vid de offentliga dragningarna.

Trots att det måste ha inneburit en anseelig ansträngning att anordna och organisera dessa två omfattande lotterier drog sig inte museet för att redan två år senare anordna nya lotterier av samma typ. Även denna gång var lottpriset 1 krona. I Konstlotteriet var lotternas antal nu 100 000 och vinsterna 10 000. I Industrilotteriet 65 000 lotter och 6 500 vinster, alltså 10 procents vinstchans. Tryckta instruktioner skickades ut till ombuden med uppgifter om bland annat provisionens storlek, hur lotterna skulle distribueras och om sista försäljningsdag. Likaså fanns, uppenbarligen på förekommen anledning, upplysningen att »Ombuden få icke på museets bekostnad låta införa annonser i ortens tidningar«. Förteckningar över »hufvudvinster« i de båda lotterierna publicerades och såldes för 25 öre. Denna gång ställdes vinsterna ut på Drottninggatan 68, nu krävdes hela 15 rum som utställningsyta. Det kostade 25 öre att besöka utställningen av vinster. Dragningen inleddes den 31 december 1886 och tog även denna gång en vecka i anspråk och sysselsatte ett stort antal personer, däribland de statliga kontrollanterna, museets kvinnliga amanuenser och museets vaktande dalkullor. För att säkerställa lugn och ordning fanns också ordningsmakten representerad genom ett par poliskonstaplar.

Bland vinsterna i Industrilotteriet märks kandelabrar från Gustafsbergs porslinsfabrik, en »Buffet af ek, prisbelönad med silfver-

Till nyårsgåfva! Till nyårsgåfva!



Lotter
till
Nordiska museets

båda lotterier
säljas fortfarande
i museets särskilda afdelningar, i vinst-
utställningslokalen, *Nr 68 Drottninggatan,*
i bokhandeln och i cigarrbutiker samt i
Nordiska museets expedition, Drottning-
gatan 79.

Dragning den 31 Dec. Pris 1 krona Vinstförteckningar à 25 öre.
Requisitioner från landsorten emottagas ända till nyårs-
afton.

Fritt tillträde till vinstutställningen.

Märk, att dragningsdagen nalkas! (9085)

Det gällde att sälja så många lotter som möjligt. Annons ur dags-
tidning för museets lotterier 1886. Foto: Nordiska museet.

medalj i Malmö, ett pianino från August Hoffmans pianofabrik, vaser från Rörstrands porslinsfabrik, bakelsefat av nysilver från silversmeden Braese, damastdukar från Almedahls väverier, kulörta helyllefilter från Stockholms yllefabrik, en hästräfsa från Hällefors styckebruk, en assurancespruta från Lundin & co och krocket-spel i låda från Gemla leksaksfabrik. Vinstutbudet var med andra ord mycket blandat. Vinsternas värde varierade från 2 till 1 500 kr.

I Konstlotteriet kunde man detta år bli lycklig ägare till konstverk värda alltifrån 2 till 3 000 kronor. Där fanns oljemålningar, akvareller, pasteller, skulpturer samt gravyrer och etsningar. Flera välkända konstnärer var representerade, som Otto Hermelin, Severin Nilsson, Jakob Hägg och Jenny Nyström. O. Vergelands oljemålning »St Hans Aften« var den vinst som åsatts det högsta

värdet. Jenny Nyströms målning »Dante och Vergilius, kopia efter Delacroix« ansågs vara värd 500 kronor mindre. Bland de lägre vinsterna fanns ett grafiskt blad föreställande Axel Oxenstierna värt 20 kr.

Värderingen av vinsterna i lotterierna tycks ha vållat en del bekymmer redan vid det tidigare lotteriet. Förmodligen var det för att motverka kritik och stävja diskussionen som Artur Hazelius kommenterade detta särskilt i det tryckta informationsbladet. Han framhöll att det inte var museets eller lotteriets egna tjänstemän som satte värdet på vinsterna. Var de inköpta var det inköpspriset som gällde. Rörde det sig om gåvor var det givaren som hade satt värdet. Särskilt huvudbry vållade värderingen av vinsterna i Konstlotteriet. »Det är i synnerhet i fråga om konstverk, som prisen pläga anses vara för högt upptagna. Men det är endast i få fall man ens kan ifrågasätta en ändring. Konstnären bör ha någon rätt att fordra, att hans uppskattande af sitt arbete icke missaktas.« Kanske var det dock inte så mycket konstnärernas självaktning som museet tänkte på utan mera på lotteriets rykte och status.

Det påpekades särskilt att det inte skulle förekomma lika många bokvinster som i de tidigare lotterierna. Museet hade fått klagomål över de många böckerna, böcker som vinnarna inte alltid fann intresseranta.

Till tröst för de som inte vann på sina lotter meddelades att »hvarje lottsedels innehafvare eger att, om ingen vinst på densamma utfaller, använda honom såsom inträdeskort vid ett besök af de vanliga förevisningstiderna under loppet af år 1887 i Nordiska museets hufvudavdelning, nr 71 Drottninggatan i hvilken afdelning inträdesafgiften, utom för barn och tjänstefolk, eljest är 50 öre«.

Antet lotteri för Nordiska muséets räkning!



Doktorn:

Hvad, får det icke bli ett lotteri,
som jag så gerna ville arrangera?! —
Men på affärer tänka mycket vi,
dock ej det ringaste på skoj och humbug.

Får här ej lottas just som man nu vill,
skall allting bli så rysligt rent och ärligt,
att icke mer det ens får finnas till
en vackert tryckt och trefflig »lottasedel»?!

Och dock jag skulle nu begagna mig
af rätta ögonblicket, som jag trodde.
Men det just icke vackert artar sig:
i skrinet kryper hela lotteriet.

Det var för mig ej någon lycklig lott,
men jag på gammal lycka ändock trodde ...
Med Uddman vill jag likväl säga: godt!
Jag får väl reda mig förutan lotten.

Karikaturteckning från 1895 som syftar
på att Artur Hazelius fick nej på sin
första ansökan om att få ordna ett
penninglotteri. Foto: Nordiska museet.



Lottsedel till första dragningen i Nordiska museets penninglotteri 1898. Foto: Nordiska museet.

Penninglotteriet

De många basarerna och folkfesterna tillsammans med lotteriererna gav ett ordentligt tillskott till museets byggnadsfond, uppemot 260 000 kr. Det största ekonomiska tillskottet kom dock genom det penninglotteri museet fick tillstånd att anordna 1898. Det var detta penninglotteri som väckte anstöt i riksdagens andra kammar. Lotteriet hade sex dragningar mellan 1898 och 1901. Varje dragning hade 90 000 lotter och lottpriset var 10 kr. Vinstsumman var 540 000 kr per dragning. Lotteriet blev mycket populärt och alla lotter såldes. I tidningarna kunde man läsa att vid den tredje dragningen hade en rättare på en gård i Hedemora vunnit

högsta vinsten, 50 000 kr, och en tjänsteflicka i Stockholm den nästa högsta vinsten om 10 000 kr.

Tilläggs kan, att även om museet inte fick något lotteritillstånd i samband med den stora Konst- och industriutställningen 1897, kom det ändå att dra viss ekonomisk nytta av utställningslotteriet och av själva utställningen genom att den norra delen av museibyggnaden, som då stod klar, lånades ut till den stora utställningen liksom en provisorisk södra del. I gengäld bekostade utställningskommittén en del byggnadsdetaljer och även grundläggningsarbetet för den södra delen av museibyggnaden.

Ett kostsamt hus

Den summa som brukar anges som den totala kostnaden för uppförandet av Nordiska museet på Djurgården är 3,4 miljoner kronor. Av dessa kom åtminstone två tredjedelar från lotteriverksamheten. Till detta kom inkomsterna från de många basarerna, folkfesterna och soaréerna. Också kontanta medel skänktes till museets byggnadsfond. Nordiska museets praktfulla byggnad, uppförd i gedigna material och rik på utsmyckning och dekor, hade förmodligen aldrig blivit uppförd om inte så många enskilda hade bidragit med arbete, fantasi, gåvor och varit så förtjusta i att köpa lotter. Viljan att stödja Artur Hazelius och hans museum var stor och drömmen om att vinna på lotteri hade lockat många. Många kunde kvittera ut vinster men den allra högsta vinsten gick till Nordiska museet som 1907 kunde flytta in i sin nya byggnad.

Museets grundare fick dock aldrig se museibyggnaden färdig. Artur Hazelius avled pingsthelgen 1901. Då stod den norra delen av museet färdig och den södra delen var påbörjad. Detta kunde han se från sin bostad på Skansen, det friluftsmuseum han grundat 1891 och som även det hade folkfester och tombola på programmet. Men det är en annan historia.



Ung k mpe med sv rd p  Ale vikingamarknad 2012. Foto: Tora Wall.

Vikingareenactment

En lek med tiden och verkligheten

TORA WALL är folklorist vid Nordiska museet.

Doft av brända mandlar och lägereldsrök. Krigsrop från slagfältet och barn som skrattar. Vikingar, besökare och en och annan fantasyprinsessa bland marknadsstånden. I dem kan man köpa honung, smycken och karameller. Eller handsydd vikingakläder, slöjd och rekonstruktioner av vikingatida smide. Vill man inte handla kan man strosa ner till slagfältet och se på när vrålande vikingar drabbar samman med spjut och svärd. Eldjonglörer och sagoberättare finns också på plats för att roa och förundra deltagare och besökare i alla åldrar.

VARJE ÅR ANORDNAS hundratals vikingamarknader runt om i Sverige. Ofta är de knutna till ett museum eller en forntidsby och alltid är ideellt engagemang från många människor under lång tid en förutsättning för att de skall komma till stånd. Till marknaderna kommer vikinga-reenacters, som bor i tältläger i anslutning till marknadsplatsen. En del av dem är yrkesverksamma hantverkare eller knallar på hel- eller halvtid men de flesta gör det mest för nöjes skull. Att återskapa olika tidsperioder och hur det var att leva då, är en hobby som för den utomstående kan vara svår att förstå. Oändligt många timmars arbete och mycket pengar ligger bakom



Anakronistisk viking i linnekjortel
och solskyddsdräkt. Fotevikens
vikingamarknad 2009.

Hur tungt är ett vikingasvärd?
Runrikets dag 2012.





Att försöka rekonstruera vikingatida matkultur är svårt men roligt. Ale vikingamarknad 2012.

Johan Davidsson, traditionell slöjdare, visar hur man svarvar träskålar på Runrikets dag 2012.

Foton: Tora Wall.



dräkter, tält, rustningar, vapen och husgeråd som används för att göra upplevelser och miljöer så levande som möjligt.

Varför? Det är en fråga som jag ofta fått och ofta ställt till mig själv och andra. Varför lägga ner allt detta arbete och all den tid det tar att förbereda för att åka iväg på vikingaevenemang? Det finns naturligtvis inte ett entydigt svar på detta (antagligen är svaren lika många som det finns vikinga-reenactors). Några som återkommer är: intresse för arkeologi, forntid och/eller hantverk, spänningen på slagfältet, gemenskap, lägerliv, önskan om att »återta« forntiden från nazistiska och rasistiska organisationer. Men det vanligaste svaret är kanske det mest uppenbara – det är roligt. Det är en lek med tiden, där fantasi och kreativitet får utrymme på ett sätt som är svårt att hitta i något annat sammanhang.

Det finns flera intressanta akademiska studier kring *reenactment* och närliggande subkulturer, som belyser deras betydelse och funktion i kultur, samhälle och kulturarv. I *Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under medeltidsveckan på Gotland* reflekterar etnologen Lotten Gustafsson över de lekfulla inslagen i fenomenet Medeltidsveckan. I diskussioner kring samspelet mellan leken, sagan och förmedling av medeltidens historia berör hon bland annat hur inslag av fantasy, lajv och rollspel färgar »upplevelsen« av medeltiden på Medeltidsveckan. Bilden av medeltiden som en sagotid – en föreställning som föddes under nationalromantikens dagar – förstärks i evenemang som Medeltidsveckan och påverkar därmed vårt sätt att se på det förflutna.

Reenactment är inte detsamma som lajv, även om de ibland förväxlas av utomstående. I reenactment är målet att återskapa en förfluten tidsperiod, i lajv att tillsammans skapa och spela upp en berättelse utifrån vissa givna ramar. Lajvet har inga åskådare eller besökare, det är en aktivitet som görs enbart för deltagarnas egen skull. Reenactment är, åtminstone delvis, till för åskådarnas skull. Men både lajv och reenactment tillåter oss att leka med tanken på en annan sorts verklighet.

I reenactment är strävan att, så noga och detaljrikt som möjligt, återskapa en förfluten tidsperiod. Utifrån arkeologiskt fyndmate-

rial och de skriftliga källor som finns, försöker man rekonstruera den materiella kulturen. Samtidigt söker man efter ett immateriellt kulturarv, som till största del sedan länge fallit i glömska. Men hur seriösa och kunniga utövarna än är, är denna strävan omöjlig att uppnå. Det går inte att återskapa en tid som försvunnit. Gränsen mellan verklighetens förflutna och fantasins sagotid är otydlig. Detta är alla deltagare (eller i alla fall nästan alla) också medvetna om. Sökandet efter kunskap och förståelse, det lekfulla i att hela tiden lära sig mer och prova nya saker, är kanske det verkliga målet med reenactment.

Ett samhällskritiskt drag finns invävt i subkulturens kärna. Kanske kan man se reenactment som uttryck för en längtan efter en annan sorts verklighet. En verklighet som dock aldrig har funnits, för att återknyta till Lotten Gustafssons tankegångar kring Medeltidsveckan. Tid, gemenskap och närhet till naturen är saker som många människor i dag upplever som bristvaror i ett allt mer urbaniserat och tidseffektivt samhälle. Det är kanske lätt att projicera denna längtan på det förflutna, på samma sätt som det är lätt att i fantasin göra det förgångna till en sagotid.

Paradoxalt nog skapar reenacters, om än för begränsade tidsperioder, ett slags minisamhällen, där tid, gemenskap och natur är självklara beståndsdelar. Ett omöjligt sökande efter en förfluten tid blir till en annan verklighet i nuet.

Artikelförfattaren har själv varit aktiv inom vikingareenactment i många år. Denna artikel bygger på tankar som vuxit fram ur samtal och iakttagelser på marknader och i andra sammanhang.



Wm. S. Leland
Leland

I natt ska vi ut och stjåla rovor

PER LARSSON är forskare och intendent med ansvar för naturbruk vid Nordiska museets avdelning Julita gård.

MATTI WIKING LEINO är forskare med inriktning på kulturväxternas historia vid Nordiska museets avdelning Julita gård.

DET FÖRBUDNA LOCKAR och är en extra krydda i leken. Den godaste smakupplevelsen uppnås då man i skydd av höstmörkret smyger över till grannen och snor åt sig en frukt, så mycket godare än om den kommer från den egna trädgården. Gratis är gott, eller är det själva risken för upptäckt som lockar? Vissa lekar kan tange-ra vad som är moraliskt riktigt. Tillåter samhället viss stöld? Större delen av Europa har levt med en skapelseberättelse där pallning av frukt är grunden till människors kunskap men också till synden. Är också rotfrukter förbjuden frukt?

Rovor och rovor och rötter och räjä...

Att palla frukt förknippar nog de flesta med stöld av äpplen eller päron, men på vissa platser och i äldre tider har andra saftiga frukter varit mer tillgängliga. Det blev extra tydligt när Programmet för odlad mångfald (POM) i början av 2000-talet uppmanade allmänheten att skicka in frön från äldre köksväxter. Några frön till rovor av äldre lantsorter kom in och med dem även berättelser om hur rovodlingen förr varit utsatt för pallning. I dag är rovor myck-

Lyckad rovstöld?
Foto: Gerda Söderlund, Leksands lokalhistoriska arkiv.



Typiska exempel på foderrova resp. svedje-rova. Akvareller av Henriette Sjöberg.
Foto: Kentaroo Tryman.

et ovanligt, men odling har förekommit i Sverige sedan de äldsta skriftliga källornas tid och antagligen mycket längre än så. Vilken betydelse rovan haft i kosthålllet har varierat och vi kan konstatera att det skiljt sig åt mellan olika områden och tidsperioder. I norra Sverige verkar rovan, med sin snabba tillväxt, haft en mer betydande position i kosthålllet. Åtminstone ger folkminnesarkivets material den bilden.

Rovor har odlats på olika sätt och för olika ändamål. Rovodling till människoföda har förekommit såväl i trädgårdstäppan som på särskilda rovland. Odlingarna var troligen mer lika det vi i dag skulle kalla trädgårdsodling snarare än åkerbruk. Till exempel redovisas rovgården »Roffwgård«) på Julita kungsgård i 1500-talets räkenskaper som en separat post intill humlegård, kålgård och kryddgård. Odlingen var inte obetydlig. 1586 redovisas en skörd på 30

tunnor, allt för konsumtion på gården. Rå eller tillagad framgår inte av dokumenten men en mindre del konserverades genom syring.

Rovan passade särskilt bra i svedjejordbruket eller på annan mark som blivit bränd. Askan efter bränningen gynnade rovarna med näringsämnen och skyddade delvis mot skadedjur. Vanligen såddes rovarna året efter ett eller ett par års odling av råg. På svedjemark odlades en särskild sorts rovor som nästan helt växte ovan jord. I Nordiska museets frågelistor nämns »den runda, röda sorten«. Från Göingebygden i nordöstra Skåne berättas att man på svedjelanden satte potatis och att man mellan fårorna sådde rovfrön. Det var en rund platt sort som barn åt med stor förtjusning alldeles som om de vore äpplen. Den rovan är i dag helt försvunnen, men svedjerovor finns bevarade från Härjedalen, Norge och Finland.

I slutet av 1800-talet började rovor användas i stor omfattning som foder till mjölkkor. Den odlingen gjordes på åkermark och rovarna var stora och avlånga. Odlingen av foderrovor, »korovor«, upphörde först under andra halvan av 1900-talet. I norra Sverige anordnades till och med rovodlingstävlingar. I Älvsbyns hushållningsgilles protokoll från 1915 kan man läsa att hemmansägaren Karl Seger i Tvärån vann och fick en prissumma på 25 kr som skulle utgå som bidrag till jordbruksredskap. Flera andra- och tredjepriser delades också ut, alla i form av redskap eller bidrag till sådana.

... ta en till och ta en till ...

Trots att rovarna var avsedda för kreaturen tycks de ha varit begärliga för människor. Bengt Lundström har berättat om sin barndom på 1940-talet i Råstrand, 20 mil nordväst om Umeå, hur man om höstarna smög ut på åkrarna och pallade korovor. Genom att sticka fingret i jorden kunde man känna efter om rovarna var bra, stora nog. Man ryckte sedan upp rovan som skalades och därefter skrapades med en kniv för att man skulle erhålla det söta rovmoset. Det fanns andra rovor också, men Bengt tyckte att korovorna var de allra bästa.



Skogen svedjas för att ge plats åt råg och rovor. Foto: V. Lundgren, Nordiska museet.



Skörd av kålrötter och rovor, barnen har fått var sin rova.
Okänd fotograf, Nordiska museets arkiv.

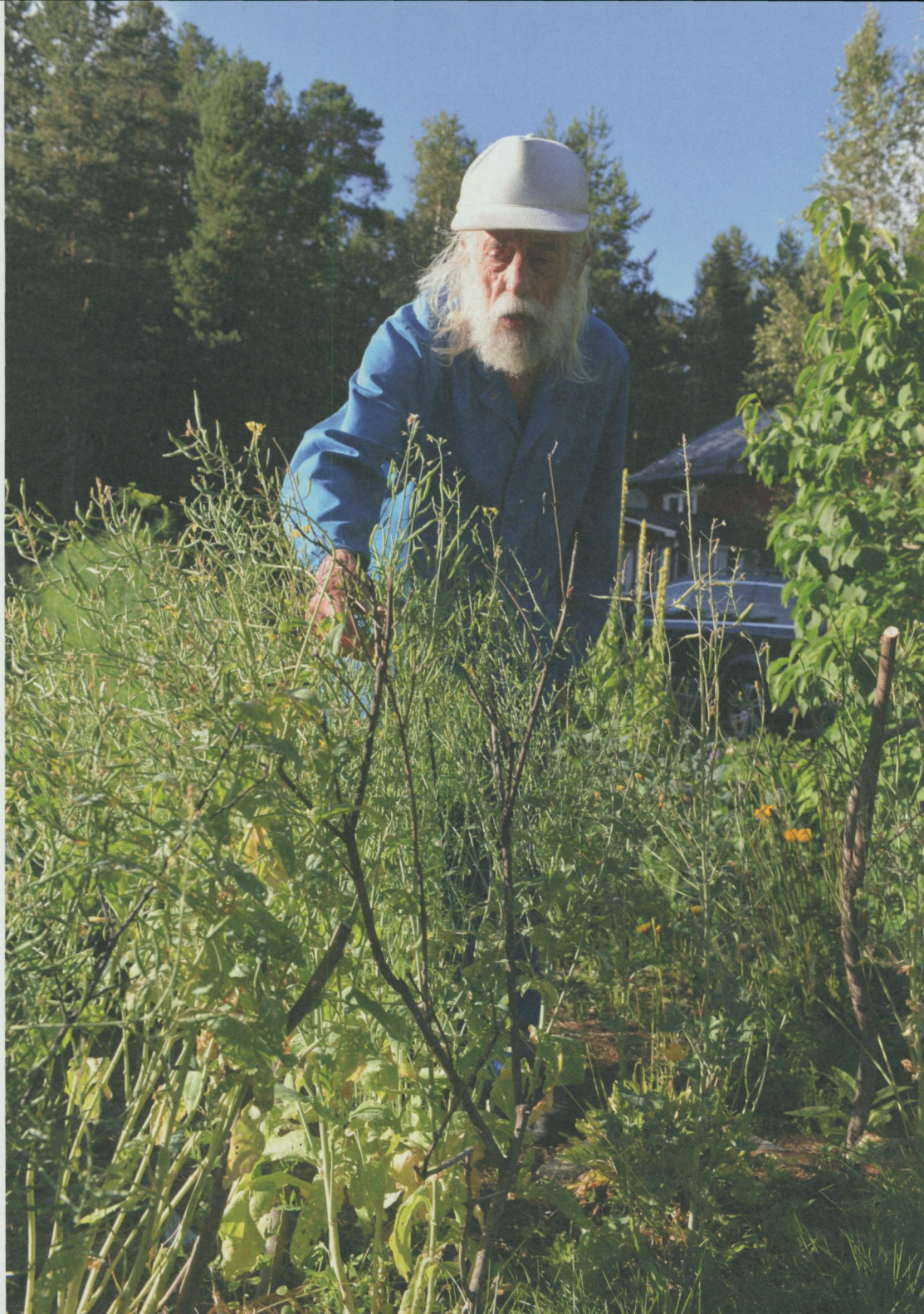
Från Tännäs i Härjedalen berättar Jon Olof Olofsson om hur han i dag odlar en äldre lantsort av rova, delvis för att det skall finnas några rovor att stjäla. Han minns själv från barndomen hur det var vanligt med rovodling vid gårdarna. Vid skymningen kunde några barn träffas för att i skydd av mörkret ta några rovor från ett land man i förväg valt ut. Det var pojkar som tog rovor och han kan inte minnas att någon vuxen eller flicka gjorde detsamma. Palla var inte ett ord som fanns i bygden utan det hette att man stal rovor. »Det var spännande, det var mörkt«, berättar Jon Olof om kvällsaktiviteten, och man fick höra efter så det inte kom någon. Han är noggrann med att poängtera att det inte förekom någon vandalism. »Man tog med sig vars en rova men aldrig att man förstörde odlingen på något annat sätt.« Att man stal rovor var inget som var tillåtet men samtidigt verkar de vuxna inte tagit det så allvarligt. »Mina föräldrar hade växt upp med det själva och min far stal rovor som liten«, säger Jon Olof.

Att rovtjuvar delvis var accepterade bekräftar Arne Jonssons berättelse från Bjurholm i Västerbotten. »Jag var 8 år och tänkte ta en rova från grannen Gustavs fina rovland. Jag gick nerböjd efter rovraden för att söka den största finaste rovan, när jag plötsligt såg två stövlar en meter framför mig. Där stod Gustav! Då kände man sig mycket liten. Tur att Gustav var snäll, han hjälpte mig sen att hitta en bra rova.« Rovorna som Arne pallade var foderrovor som odlades på större land. Trakten där han växte upp låg i skogsbygden så han fick gå genom skogen till rovlanden. Visst var det spännande, men han minns inte att någon blev arg för att man tog en rova.

»Man tog gärna de största rovorna, varför man gjorde det vet jag inte för man orkade aldrig äta upp en hel rova«, berättar Arne. Precis som i den tidigare berättelsen var det innandömet av rovan som var begärligt. Ibland skars tunna skivor, men främst delades rovan och skrapades med en matkniv så att man fick det saftiga mos som man åt. I dag odlar han själv rovor från gamla frön som han hittade på gården när han återvände dit på 1970-talet.

Anders Berg växte upp i Kopparnäs i Norrbotten och minns från

Jon Olof Olofsson
i sitt rovland. Foto:
© Åsa Evertsdotter.





På väg till rovlandet?
Foto: Gunnar Lundh,
© Nordiska museet.

1950-talet hur de pallade rovor. »Ibland fick man lov att ta rovor av bonden men mer spännande var det om man gjorde det i smyg. Absolut roligast var det om någon i bondgården upptäckte att man stal rovor och började jaga en.« Det hände också att man tog morötter men det sågs inte med lika blida ögon. Det var foderrovor som odlades och landen låg ofta nära gården. Man letade efter stora rovor att stjäla och speciellt de som hade en så kallad sötrand. Det var en längsgående spricka som bildades på de stora rovorna och de med sötrand var extra saftiga. Från Kyrkslätt i Finland finns en uppfattning om just sprickor i rovorna. Det sades att om rovorna sprack så tydde det på att det varit tjuvar i rovlandet, rovorna hade börjat skrika och spruckit sönder av skrämsel. Anders berättar att det kunde hända att man hade siktet inställt på en stor rova som visade sig vara liten då man drog upp den. »Då stack man tillbaka den i jorden och tog en som var större.« Detta pojkbuss, för det var inga flickor med, var alltså ingen vandalism, utan trots det oärliga

uppsåtet visade man respekt för grödan då man stack tillbaka den och inte bara lämnade den på ytan. Eller var det för att dölja sitt misstag?

Men nog pallade flickor rovor, de med. I Oxberg i Mora i Dalarna, som på många andra orter, hjälpte barnen till med att gallra rovor. Gallringen var viktig för att de rovor som blev kvar skulle växa sig stora. Senare fram mot hösten var det en annan typ av gallring som förekom i skymningen. Laila Spik berättar hur hon och de andra barnen i byn, sex till sju stycken, smög ut i rovlanden. »Det var både pojkar och flickor och vi var väl runt sju och tio år. Där tog man sig en rova för att sedan gömma sig bakom en sten i skogskanten. Där kunde vi, utan att synas, torka bort jorden och skala rovan för att sedan äta av den. Ville man ha en till smög man sig åter igen ut i landet.« Även här var det korovor som odlades och pallades. Men det var inte de största rovorerna som eftertraktades. Den skulle vara lagom stor, »de största var så torra«. Nog visste föräldrarna om vad barnen gjorde på kvällarna men inte blev det några allvarliga påföljder av dessa räder i rovlandet.

Någon allvarlig stöld verkar pallningarna inte varit, inte heller under 1800-talet. Från Lappland finns uppgifter om pojkar och drängar som i höstmörkret stal rovor. Där fanns en gammal regel som sade att om man kom till en annans rovland kunde man ta tre rovor, en i var hand och en i munnen, och att det då inte skulle räknas som att man stal. I Uppland var det dock viktigt att man inte blev påkommen då man tog rovor. Annars fick man skämmas och utstå att bli kallad för Snaskpelle. Uttrycket snaska användes i trakten annars för att beskriva grisars sätt att rota och böka i jorden.

... ta en till mig, ta två till dig ...

Rovstöld är inget sentida påfund. De medeltida landskapslagarna är värdefulla källor för att få insikt i livet under senmedeltiden och så också om stöld från trädgårdsland och åker. Straffen för tjuvnad av olika skördeprodukter är minst sagt varierande. Stöld av säd el-

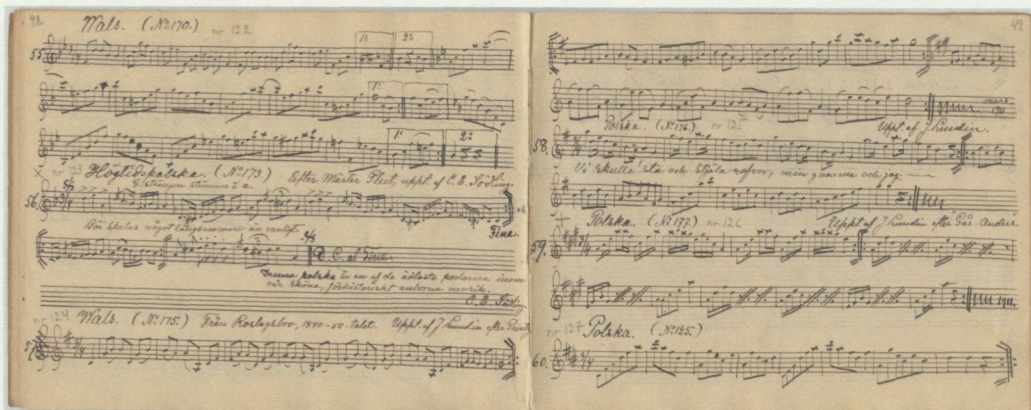


ler humle straffades hårt, med kropps- eller dödsstraff, för trädgårdsprodukter var straffen mildare. I Södermanlands, Upplands och Västmanlands landskapslagar och i Dalalagen fanns straffsatter för stöld av rovor upptecknade. I Södermanland verkade till och med en småskalig rovpallning vara tillåten: »Går någon genom ett rovland, tar han saklöst fem rovor.« Även de andra landskapslagarna gav straffrihet så länge stölden var ringa. De största straffen utmättes då stölden inte var en stundens ingivelse utan då man tog så mycket att det fick bäras på ryggen eller forslas bort med ett transportmedel. Då var det inte tal om ofog utan betydande bötesbelopp avkrävdes tjuven.

Om inte lagen kunde skydda mot rovsnatteri fanns andra knep att ta till. Några gick ut på att med en tråd som dragits genom ett skelett, eller en käpp som använts för att mäta upp en likkista, omringa rovlandet som på så sätt skulle skyddas mot tjuvnad. Den som klev in i ett omringat rovland blev fast där. Samma sak skedde om ett kranium från kyrkogården hade använts som såskäppa vid sådden av rovor. I finsk folktro finns två knep att ta sig ut från ett omringat rovland beskrivna. Antingen tog man av sig vänstra skon och lämnade kvar en bit av strumpan i landet och sade: »Det här lämnar jag i stället för det jag tar härifrån.« Det andra knepet var mer komplicerat. Det berättas att den som var fast i rovlandet hade synen av en vägg framför sig och en sjö bakom sig, hur han eller hon än vände på sig. För att ta sig därifrån var rovtjuven tvungen att dra ner byxorna och hoppa baklänges med ändan före i sjön. På så vis kunde man ta sig ut ur det omringade rovlandet.

Mer handfast kunde ett kranium från kyrkogården grävas ner i rovlandet för att skydda mot stöld. Från Härjedalen meddelas att man skulle fånga en orm och ta hand om huvudet. Man lät sedan de frön som skulle sås rinna genom gapet. Den som tjuvade från ett sådant land skulle kännas igen genom att det växte ut ormfjäll på högra tinningen. I avskräckande syfte fanns dessutom sägner om hur tjuven blir bortförd vid stöld från djävulens eget rovland eller råkade ut för »rogumman«, det väsen som höll till i rovlandet för att hålla barn borta.

Kvällens rovstöld planeras vid gårdsgården. Foto: KW Gullers, © Nordiska museet.



Visan »Vi skulle stå å stjäla rovor min gumma och jag«. Foto: Svenskt visarkiv.

... och ta en stor, en till ...

Som stölden i sig är sången och musiken en del av traditionen kring rovorerna. Rubrikerna i den här artikeln är textraderna ur en visa om rotfruktsstöld som finns meddelad från Järna i Dalarna i svaret på ULMA:s frågelista om odlingsväxter från 1937:

I natt ska vi ut att stjåla rovor
 Rovor och rovor o rötter och räjä
 Ta en till och ta en till
 Ta en åt mig och ta en åt dig
 Och ta en stor, en till

Fler visor om att stjåla rovor finns, bland annat en från Uppland som börjar: »Vi skulle stå å stjäla rovor min gumma och jag«. Texten skiljer sig från övriga uppgifter genom att den ger sken av att det är vuxna som stjälar. En rovtjälavis från Södermanland lyder: »Har jag kunnat trott att rovor var så rara, så had' jag tagit några hem till Sara. Har jag kunnat trott att rovor var så goda, så had' ja' tagit med mej allihopa.« Från Skåne kommer en festmarsch med refrängen: »Ta dej e rova, ta dej två.«

Visorna uppviglar till stöld och manar inte till måttfullhet. Trots det är det något lekfullt, något lustfyllt över dem. Och inte får man intryck av att rovestöld var ett brott. Att rovor ingått i en folklig tradition under lång tid är uppenbart, men finns den bara kvar i folkminnesarkiven?

Förhoppningsvis inte. Jon Olof i Tännäs odlar sina rovor för att hålla både rovorerna och traditionen vid liv. »Att stjäla rovor skall vara lite spännande så det händer att jag går ut och är lite barsk då jag ser att någon är vid odlingarna. Men ibland får jag också visa var rovorerna står, det är inte alla som vet vad det är de skall ta.« Varje höst får han påhälsning av rovtjuvar. Dagmar Åkerström från Funäsdalen återkommer varje år.

Att stjäla rovor, en tradition som fortfarande lever – rovtjuvar i landet förenen eder! Varför inte odla några rovor nästa säsong och sprida budskapet om jordens saftiga frukter i grannskapet? Vem vet, har du tur så är alla rovor borta fram mot höstkanten och en tradition har åter fått liv.



Skålorovor från
Ljungdalen, Härje-
dalen. Foto: Matti
Wiking Leino.



Lovverksamhet med gammaldags lekar. Foto: Peter Segemark, © Nordiska museet.

Skumgummi hopp och tidsresor

Lek och lekfull pedagogik på Nordiska museet

WENKE RUNDBERG är sektionschef med ansvar för Nordiska museets pedagogiska verksamhet.

FÖR MÅNGA ÅR sedan stod jag i en av Nordiska museets hissar med en grupp seniorer som hade bokat en visning. Hissfärden tog en knapp minut, och efter den inledande tystnaden harklade sig en av männen och berättade att han flera gånger hade besökt museet som barn. »Det här var faktiskt mitt favoritmuseum«, lade han till. De andra i seniorgruppen nickade igenkännande: museibesök i barndomen, jo, det mindes man ju.

En bild kom för mig: en kostymklädd gosse med blankt hår och knästrumpor, stillsamt betraktande en monter. Så måste det ha sett ut då, på det sena 1920-talet, när mannen framför mig var liten. När hissen stannade och gruppen gjorde sig beredd att kliva av med sina käppar och rollatorer sade mannen som i förbifarten: »Tänk vad kul det var att leka kurragömma i gallerierna. Vad vi sprang!«

Barn som leker kurragömma eller kull i museets utställningar är med andra ord inget nytt. En stark gissning är att det har lekts både i trapphus, mellan montrar och inte minst på den inbjudande golvytan i stora hallen ända sedan museibyggnaden på Djurgården in-

vigdes. Den här sortens lek i museet är för det mesta oorganiserad och sker direkt mellan barnen utan de vuxnas medverkan. Ofta är leken kort och flyktig, den kanske uppstår i kön till restaurangen eller i förflyttningar mellan utställningarna. Leken avstyrs ofta av de vuxna om den är för vild eller högljudd.

Utöver den spontana lek som uppstår mellan barnen själva och som inte kräver någon särskild lokal eller tidpunkt, finns det också lek som initieras av museets pedagoger och som främst vänder sig till familjepubliken. Den är strukturerad och den har en tydlig pedagogisk agenda. Den är för det mesta platsbetingad och/eller beroende av rekvisita eller föremål. Den försiggår i Lektugan men kan också flytta ut till stora hallen eller utställningarna med till exempel kluriga frågepromenader, gammaldags lekar med mera.

En stor del av museipedagogernas arbete handlar ändå om verksamhet riktad mot skolan. Där är uppdraget att konkretisera och begripliggöra museets utställningar för skolbarn i olika åldrar. Museipedagogerna lägger stor vikt vid att arbeta med metoder som ska stimulera barn och ungas nyfikenhet, deras sinnen, samt deras förmåga till fantasi och inlevelse. På så sätt kan man säga att det pedagogiska arbetet riktat mot skolan använder sig av metoder som ligger leken nära.

Undervisning eller lek

Att barn ska få använda museerna och upptäcka kulturhistoria eller konst utifrån sina behov ses numera som en självklarhet i Museisverige. Inget museum vill framstå som barnovänligt och majoriteten av museerna anordnar någon form av verksamhet i gränslandet mellan lek och pedagogik. Att ha en egen verkstad, särskilda miljöer eller utställningar för barn är i dag ett måste för ett museum med självaktning. Även Nordiska museet har sedan 1970-talet, med något kortare avbrott, haft en barninriktad verksamhet med särskilda och ändamålsenliga miljöer.

Men så har det inte alltid sett ut. Vid en sökning i museets arkiv och en genomgång av museets årsredogörelser i *Fataburen* mellan



Carl-Herman Tillhagen undervisar skolbarn, slutet av 1930-talet. Foto: Nordiska museet.



Bryggan - nyskapande barnverksamhet på Nordiska museet. Foto: Nordiska museet.

åren 1908 och 1929, det vill säga efter det att museibyggnaden på Djurgården stod klar, syns inga särskilda spår av vare sig barn eller lek på museet. Under dessa år redovisas endast den »undervisning« som bedrivits, och den beskrivs mycket kortfattat. De skolor eller elever som omnämns är främst från högre utbildningar som Konsthögskolan, Tekniska skolan, Handarbetets Vänner och liknande.

Efter att Ernst Klein tillträtt som museilektor 1929 händer något. Plötsligt ökar årsredogörelsen i omfattning och för första gången nämns begreppet »pedagogisk verksamhet«. Dessutom pekas en (ny) besökargrupp ut på museet, nämligen barn och unga:

Vad slutligen beträffar den viktiga kategori museibesökare som skolungdom utgör ... (1930)

Under åren 1938–1960 går det att läsa om skolverksamheten varje år. Ett nära samarbete med Stockholms stads folkskoledirektion pågår och vissa årskurser i Stockholms folkskolor har obligatorisk undervisning på museet. Däremot sägs inget som tyder på att det finns en verksamhet för barn och unga utanför de mer formella skolvisningarna. Inte förrän i mitten av 1960-talet:

Från den 22 november förekom varje söndag följande aktiviteter i museet, nämligen visning av någon av museets avdelningar, filmvisning, tävling för skolungdom. (1964)

Den här typen av helg- och lovaktiviteter verkar ha pågått fram till 1970. Då kommer skrällen. Museet inrättar detta år en särskild barnavdelning, där det bland annat finns möjlighet att klä ut sig och hoppa i en skumgummibassäng. Nu skulle barnen få använda museet på sitt eget sätt:

Barn går på museum på ett annat sätt än vuxna. Vill man närma sig dem får man göra det på deras villkor via deras naturliga arbetsätt: lek. (Eva Lis Bjurman, 1972)

Bryggan fanns under ett par år på det tidiga 1970-talet men ganska snart verkade man ha tagit bort skumgummit och i stället ersatt det med mindre utställningar och mer praktisk verksamhet, typ »prova på«. Bryggan läggs så småningom ned och ersätts av olika verkstäder för barnverksamhet under 1980-talet. Verkstäderna pågår med vissa avbrott för ombyggnation och tjänstledigheter under hela årtiondet. Fokus verkar främst ha varit på praktiskt arbete, och ganska avancerat sådant, som tunnbrödsbakning, schablonmålning, ostystning med mera.

Storsatsningen Lektugan, som invigdes 1991, var delvis ett nytt sätt att arbeta med barn på museet. Till skillnad från tidigare miljöer var Lektugan genomarbetad i sitt uttryck och både »innemiljöer» och »utemiljöer» var integrerade med varandra. Barnen skulle inte erbjudas enstaka pedagogiska stationer utan en helhet, en fantasivärld på landet på 1890-talet. I Lektugan skulle barnen få



Elever provar en kopia av ett snörliv.
Foto: Peter Segemark,
© Nordiska museet.

utlopp för sin upptäckarglädje och förmåga att använda fantasin. Och det är i Lekstugan som museets nuvarande pedagogiska och familjeinriktade verksamhet har sitt nav och hjärta.

Lekstugans tidsresor och fria lek

Till Lekstugan kommer barnfamiljer, mor- och farföräldrar med barnbarn men också grupper från både skola och förskola. Under vardagsförmiddagar kan skolgrupper boka något av de pedagogiska programmen *Tidsresan* eller *Lekstugan för de yngsta*. Under eftermiddagar och helger besöks Lekstugan under friare former. I bägge fallen är lek och fantasi viktiga komponenter och ledord i verksamheten.

Under en Tidsresa får elever och barn från skola och förskola under en timmes tid resa tillbaka till »förr i tiden«, det vill säga till 1800-talets slut. Museets pedagoger leder Tidsresan och har då rollen som mor i stugan. De medföljande pedagogerna från skolan förvandlas till stalldräng, lagårdspiga och handelsfru. Barnen blir småpigor och smådrängar. Att de medföljande vuxna tar aktiv del i Tidsresan är viktigt. När vuxna signalerar »nu ska vi leka« och klär på sig de kläder som hör ihop med respektive roll är det lättare för barnen att försätta sig i den speciella stämning som krävs för att de ska vilja och våga ta steget in i en annan verklighet, i synnerhet gäller detta de yngre förskolebarnen. Är det äldre skolbarn, i åldrarna sju till tio år, går det att ta ut svängarna mer och de vuxnas positiva inställning är snarare ett stöd för att de ska våga släppa fram leken inom sig utan att känna sig barnsliga. För en del barn är det av olika skäl svårt att leka. De vill gärna försäkra sig om att det inte är på riktigt det vi gör. Visst är det här inte riktigt vatten? Visst låtsas vi bara dricka kaffe? Andra barn kastar sig in i leken utan förbehåll. De går direkt in i rollen som piga eller dräng och glädjen och njutningen hos dem är uppenbar när de får sina »arbetsuppgifter« eller om mor i stugan strängt förmanar dem att inte glömma bort att bocka eller niga för handelsfrun.

Innan barnen kommer till en Tidsresa ska de ha förberetts av

sina egna pedagoger i skolan. Museet skickar ett särskilt förberedelsematerial till alla inbokade grupper och i materialet finns »Sagan om Oskar och Anna«. Dessa fiktiva barn är i åldrarna sju och nio år och de är nutidsbarnens viktiga identifikationsobjekt. Oskar och Annas värld ser visserligen annorlunda ut än nutidsbarnens värld, men med lek och fantasi får barnen från förskola och skola pröva på Oskar och Annas tillvaro för en stund. På så sätt skapas förhoppningsvis en förståelse och insikt om att livet kan levas på olika sätt, i både tid och rum.

Även om lek är det bärande inslaget under Tidsresan finns där ändå en tydlig struktur med en början och ett slut. Vardagseftermiddagar och helger är Lekstugan öppen för alla och barnen har då större möjlighet att leka länge och på djupet. Även här kan man se hur barn närmar sig miljön på olika sätt. Det finns de som har svårt att komma till ro i Lekstugan. Det finns så mycket att undersöka och titta på att de aldrig hinner stanna upp och starta en mer ingående lek. I stället provas först brunnen, sedan färjan, därefter vägen i handelsboden. Men de flesta barn, särskilt de som har varit i Lekstugan tidigare, går rakt in i leken. Äldre barn bjuder ofta in varandra till rollspel, även om de inte känner varandra sedan förut. »Okej, du kan vara vår lillasyster säger vi.«

De äldre barnen fantiserar oftast fram ett scenario med olika karaktärer – inte sällan en familj, de lägger till och hittar på spännande händelser under lekens gång. Under leken händer det att barnen förvränger sina röster genom att försöka prata dialekt eller att låta »gammaldags«, som ett knep att förstärka sina roller. I de äldre barnens rollekar märks tydligt hur de omsätter sina historiska kunskaper i lekens kreativa process. Då och då dras de medföljande vuxna med i leken, kanske blir de bjudna på kaffe eller så får de agera någon »utifrån«, som på något sätt interagerar med den fiktiva familj barnen har skapat. Men för det mesta leker barnen utan vuxen inblandning och de går då gärna så djupt in i leken att det kan vara svårt att bryta det speciella, nästan magiska tillstånd som de befinner sig i.



Lekstugan, dags att
vattna djuren.



Några barn kör med
häst och vagn.

Foton: Karolina
Kristensson, © Nord-
iska museet.

Svartvitt blir färg

En viktig uppgift för en museipedagog är att fungera som en förbindelselänk mellan de utställda föremålen och publiken. Museipedagogerna kan ge det där extra som en utställningstext inte hin- ner med, ett fördjupande och ibland problematiserande perspektiv. När publiken är ung, saknar historiska referensramar och kommer till museet i skolans regi i stället för av fri vilja, ökar museipeda- gogens utmaning. Det är helt enkelt svårare att få utställningar och föremål att verka relevanta för en 14-åring på klassutflykt än en intresserad senior- eller universitetsgrupp.

Då museipedagogerna möter små barn i Lektugan sker lärandet om »förr i tiden« genom leken, men med äldre elever får man ta till andra metoder. Med äldre elever är det också nödvändigt att det förenklade begreppet får nya och mer komplexa dimensioner med differentierade tidsindelningar och aspekter som klass, ålder och kön.

En viktig utgångspunkt för museipedagogerna på Nordiska mu- seet är att försöka få eleverna att förstå att de historiska människor som döljer sig bakom museets föremål inte var konstiga eller till och med korkade. Museipedagogerna vill skapa en förståelse för att de var människor som levde i en annan kontext och att de gjor- de sina val utifrån den, så som vi gör våra val utifrån den tid vi lever i. En annan viktig utgångspunkt är att få eleverna att förstå att människor förr, med största sannolikhet, hade samma upp- sättning känslor som vi har. De kunde vara förälskade, glada, arga, ledsna, rädda.

En gång sade en lite pojke till mig under ett museibesök: »Förr i tiden, då var allt svartvitt.« Museipedagogernas uppgift är att få den svartvita bilden att bli nyanserad och levande.

Ett lekfullt arbetssätt

Museipedagogikens ständiga dilemma är att anpassa verksamheten till skolans läroplaner utan att det för den skull blir som i ett klassrum. Museerna ingår inte i det formella utbildningsväsendet, men strävar hela tiden efter att bli uppmärksammade av det.

En del lärare vill kunna »bocka av« delar av kursplanen genom en timmes museibesök. Det ställer naturligtvis höga, närmast orimliga krav på museipedagogen. Elevernas förkunskaper i en och samma klass kan skifta stort och jämför man förkunskaper och studievana mellan elever i olika skolor blir det ändå tydligare att det inte finns ett upplägg som passar alla elever. Därför är det viktigt att museipedagogerna är flexibla och lägger sig på en nivå som kan passa alla elever i en klass. I många klasser finns det en liten klick studiemotiverade elever, men det stora flertalet, särskilt på högstadiet, visar ingen större entusiasm vid ett museibesök. Då krävs en hel del kreativitet för att fånga deras intresse.

Ett lekfullt arbetssätt letar sig därför även in i den övriga pedagogiska verksamheten i mötet med elever i museets utställningar. Precis som vid Tidsresan, då de yngre barnen får leka rollekar och därmed pröva en annan identitet under en timmes tid, försöker museipedagogerna även få de äldre eleverna att använda sin inlevelseförmåga och fantasi för en stund. Med hjälp av berättelser och frågeställningar strävar de efter att skapa ett slags vidgat medvetande där eleven ställs inför den hisnande reflektionen: *tänk om det hade varit jag!*

Att väva en kort berättelse kring ett föremål eller en monter och att få en 14-åring att i sitt inre måla upp en bild av ett liv utan elektricitet och badrum, där sjukdomar inte botades på vårdcentraler eller sjukhus och där hårt arbete var en självklar del av en yngre tonårings tillvaro, kan vara en utmärkt väg till att skapa nyfikenhet och att ge nycklar in till ett historiskt intresse.

Något annat som fungerar väl är att ha med en uppsättning rekviritaföremål under mötet med skolklassen. Att få känna på, lukta, smaka och kanske klä sig i ett plagg ökar elevernas delaktighet och

nyfikenhet. Vid flera tillfällen har jag upplevt hur elever som har satt på sig ett snörliv eller en krinolin ställer frågor som rör hygien, synen på sexualitet och på manligt och kvinnligt. Den här typen av frågor (som hur ofta man duschade på 1700-talet) kommer från elevernas egna liv och erfarenheter och skiljer sig mot frågor som ställs för att de vet att man »borde« ställa för att få bra betyg.

Att ta på och undersöka något verkar även hjälpa eleverna att få tillgång till sin egen fantasi och lekfullhet. Många gånger har jag sett elever som provar ett enstaka plagg och som plötsligt förändrar sin hållning, mimik eller sitt tonläge. I sådana ögonblick kan också helt spontana repliker komma från den mest coola 16-åring som för en kort stund har gått in i en annan roll. Hen är inte längre en svensk tonåring på ett museum, utan kanske en ung kvinna på 1700-talet med hård korsett och vitt puder.

Tänk om det hade varit jag!

Sociala medier – en ny slags lek?

Sedan åtminstone tio år har frågan dykt upp vid olika tillfällen: Borde vi/ni inte använda ny teknik i högre utsträckning i verksamheten med barn och unga? Och visst kan tekniken hjälpa och stötta en verksamhet eller erbjuda ett komplement, som till exempel barnaudioguiden gör. Men tekniken utvecklas snabbt och den är dyr att köpa in och underhålla. Däremot har sociala medier och även bloggar möjliggjort ett nytt användande av museet, där besökare kan interagera med utställningarna med hjälp av text och bild. Ibland sker det på museets uppmaning, som i den lättsamma Facebook-tävlingen Gissa föremålet eller i Hårbloggen. Ibland är det helt på eget initiativ, som bilder på Instagram. Det som är utmärkande för publikens delaktighet vad det gäller sociala medier är att det verkar ske både spontant och frivilligt. Troligtvis är det betingat av lust och nyfikenhet, precis som leken.

Att fotografera sig själv i en utställning och sedan lägga upp bilden på sociala medier ger möjlighet att skapa sin egen tidsresa i miniformat. Går man igenom de olika taggar som är knutna till

Nordiska museet på Instagram hittar man en del bilder på framförallt unga vuxna i olika posar och miljöer runt om på museet. Ett utmärkt tillfälle att för en stund leka med tanken att man är någon annan i en annan tid.

Kanske kommer vi att se mer av den här sortens spontana uttryck i de sociala medierna och deras efterföljare. Det kanske till och med kan bli ett nytt slags kurragömmalek i museet. Något som sker parallellt med barnens spontana lek i trapphus och på stora hallens golvyta – en sorts lek som uppstår i stundens ingivelse och som initieras av besökarna själva.



Selfie på museet framför en 1950-talsspegel. Foto: Emma Juric.



Giftas på låtsas

ANNA-KARIN JOBS ARNBERG är intendent och sektionschef med ansvar för folklig dräkt och textilier vid Nordiska museet.

Med pärlor kring halsen, blomsterkrans i håret och raskförkläde runt midjan står farfars syster, Linnea Jobs, senare gift Lysell, fullt brudklädd mitt i ringen. Året är ca 1920 och Linnea är 10 år fyllda. Hon och flickan till höger har detta år blivit ärofyllt utvalda till årets midsommarbrudar och hela bygdens barn och vuxna har samlats framför Jobs »gammälstuggu« i byn Brända i Djura i Leksands socken för att delta i tillställningen. Fotografen Hans Per Persson har med sin stora kamera klättrat upp på en vagn eller på grindstolpen för att föreviga händelsen. Brudföljet har gissningsvis redan gjort sin kringvandring mellan gårdarna för att få sig något till skänks. Dagen avslutas med ringlekar och dans till långt in på kvällen.

Luciakrona från
Högsäters socken,
Dalsland 1901.
NM.0109247A. Foto:
Peter Segemark,
© Nordiska museet.

Nästa uppslag:
Midsommarbrudföl-
je på Jobsgården
i Brända, Djura,
Dalarna omkr. 1922.
Bruden t.v. är Linnea
Jobs. Foto: Hans
Per Persson, Lars
Liss arkiv.

I MIN FAMILJS fotoalbum finns tre fotografier som alltid gjort mig nyfiken. Två av dem föreställer min farfars syster Linnea som ca 1920 är klädd till brud och det tredje visar farfars syster Hanna som år 1913 är en av flickorna i ett barnbrudfölje. Jag har gjort sporadiska försök att fråga personer vad barnen på bilderna gör, men utan att få svar. Ingen minns längre varför barnen är klädda som brudföljen. Men nu ska jag försöka att stilla min nyfikenhet. Min första tanke var att den här artikeln skulle handla om midsommar-





brudar, men vid efterforskningar i museets arkiv fann jag en mängd uppteckningar om företeelsen att gestalta ett låtsasbröllop vid olika högtider, under hela året. De flesta uppteckningarna beskriver företeelsen under 1800-talets senare del och ett stycke in på 1900-talet.

Att som barn eller tonåring klä ut sig till låtsasbrud eller låtsasbrudgum har ägt rum vid olika helgdagar på flera håll i landet. I de flesta uppteckningarna är traditionerna kopplade till olika upptåg, där de viktigaste inslagen är kringgång med kostymerat brudfölje, stugbesök med tiggeri och som avslutning musik och dans. På vissa orter var det en skam att bli utsedd till brud, på andra orter var det ett ärofyllt uppdrag. När traditionen att vara brud var eftertraktad valdes den mest omtyckta och vackraste flickan i byn som kläddes i full brudutstyrsel och med all grannlåt som hörde till. Kyrkan kunde till och med låna ut sin brudkrona. På andra håll var det svårt att få tag på frivilliga brudar och brudgummar eftersom tron fanns att man inte skulle bli gift på riktigt om man lånade ut sig för att spela brud eller brudgum. Det finns många exempel på olika seder som är förenade med högtider, som följer den här ordningen för upptåg. Maskeringen gör att de vanliga, normala gränserna är satta ur spel och deltagarna kan dölja och undanhålla ett verkligt läge. Andra exempel på upptåg av den här karaktären är stjärnsång, påskkärringar, halloween med flera.

I den tidiga forskningen om brudföljen dras paralleller mellan vårens och växtlighetens återkomst och det fruktbara rituella bröllopet. Ett par forskare som lanserade dessa teorier är folkloristen Wilhelm Mannhardt (1831–1880) och antropologen James George Frazer (1854–1941). De menade att den primitiva människan uppfattade alla levande och döda ting i naturen som besjälade. De förde fram tron på trädandar och växtlighetsandar och ett magiskt samband mellan ande och människa. Frazer, som studerade en mängd folkliga upptåg i Europa, menade att man i folktron förkroppsligar och förstärker tillväxten av träd och växter genom ett fingerat äktenskap. Den kvist- och blomsterbeklädda bruden och brudgummen sågs som vegetationsandar eller fruktbarsymboler som

kunde hjälpa skogen att spira, åkern att gro och knoppar att slå ut. Föreställningen var inte bara ett metaforiskt drama för att roa människor utan en rit för att överföra växtlighetens inneboende kraft till att bli lycka i hus och hem och i hela bygden.

Professor John Granlund skrev i *Saga och sed* 1970 om »Pingstbrud och lekbröllop i Sverige«. Han anser att syftet med kringgående barnbröllop var flera. På vissa håll skulle man samla in gåvor för att senare på kvällen hålla fest eller gille och på andra håll var det ett maskerat tiggeri. Insamlingen kunde också genomföras under festen då bruden erhöll pengar från var och en som dansade med henne. När Granlund gör ett försök att härleda sedens ursprung närmar han sig det medeltida kyrko- och klosterväsendet. Från Östergötland, i närheten av klostren, finns en mängd uppteckningar om förekomsten av pingstbrudar. Med bland annat dessa som grund hävdar Granlund att målningar, skulpturer och skådespel var ett pedagogiskt hjälpmedel att sprida kyrkans budskap till en folklig, konkret nivå. Kristus liknas vid brudgummen och församlingen vid Kristi brud. Pingstbruden var från början en skapelse av brudmystiken som utgick från den katolska klostermiljön och ingen annan än Kristi brud, jungfru Maria enligt medeltidens munkar. Däremot tvivlade han på att lekbröllopet hade sin bakgrund i klostren.

I dag är man tämligen överens om att människor har skapat intervaller i det sociala livet med hjälp av års- och livscykelns fester. Den sociala ordningen sätts ur spel vid festen och de medverkande uppträder i roller som inte hör vardagen till. Gullan Gerward för fram intressanta aspekter i sin avhandling *Majgrevefesten – en kulturhistorisk analys*. Hon menar att när man i Lunds stift år 1671 förbjöd ungdomarna att hålla majgrevefester, innehållande både majgreve och majgrevinna, så övergick man i stället till att välja majbrudar, pingstbrudar eller midsommarbrudar. Under 1800-talet övergick majgreveseden från att vara ett aktningssvärt och dyrt upptåg för rika och respektabla borgare till att bli ett tiggarpupp-tåg bland landsbygdens tjänstefolk. Eva Knuts skriver i en artikel om låtsasbrudar i *Masks and mummings*, att låtsasbröllopen under

1800-talet var ett sätt gestalta hur viktigt det var att bli gift, eftersom den ogifta kvinnan hade en mycket liten plats i samhället. Den frivilliga och eftertraktade låtsasbruden med bröllop var en uppskattad aktivitet som man i flera uppteckningar minns som den största dagen på hela året. Men när bruden, och i vissa fall brudgummen, blev intvingade i aktiviteten fick låtsasbrudarna stå ut med skamligheter som tiggeri, tvång och sexuella anspelningar.

Brudgång året runt

Fastlagsbrud

I de svenskspråkiga delarna av Finland, främst i Österbotten, har barn och ungdomar under fastlagen klätt ut sig till brudar. De kallades för lappbrud, fettisdagsbrud eller fastlagsbrud. Lappbruden var en 14–15-årig flicka från ett fattigt hem. Byns flickor började tidigt på fastlagsmorgonen att klä bruden, som kläddes »löljligt och lappigt«, och på huvudet placerades en hemmagjord krona bestående av lappar, papper, skravelmässing och broscher. Efter klädningen körde man runt till gårdarna för att visa upp henne och det kallades att åka i »brudrad«. I gårdarna fick lappbruden mat och pengar. I vissa fall kunde det vara flera lappbrudar som skulle ledas runt i byn och de skulle ha krans på huvudet och krans på bröstet. De ledsagande flickorna, och i enstaka fall en brudgum, kunde bära påsar eller dra en kälke med sig där man lade insamlade varor som potatis, bröd och godsaker. Gåvorna fick den fattiga bruden behålla. På kvällen ställde man till med kalas. Alla skulle dansa med lappbruden och hon fick en slant för varje dans. I en uppteckning från Tjälrlax sägs:

Lappbrud – På fettisdagen, ibland även på tjugondagen, anordnat »bröllop« varvid en fattig flicka kläddes till lappbrud något enklare än en riktig brud men med krona etc. varjämte spelmän, »präst«, »klockare« o gäster likaså voro utklädda. Man åkte i brudrad i släddar; i undantagsfall fanns t.o.m. en lappbrögom ...



Tre fettisdagsbrudar,
Björkö, Österbotten 2013:
Kastanja Korpi, Victoria
Granholt och Malin
Skog. Flickorna i följet
med korgen är Diana
Sund och Linn Sund.

Fettisdagskrans använd
av fettisdagsbrud. Björkö,
Österbotten 1900-tal.

Foton: Mona Britwin.



På Björkö har man klätt fettisdagsbrudar från slutet av 1800-talet och fram till 1930-talet. Fettisdagsbruden bar en färggrann fettisdagskrans på huvudet, pärlvirkade klocksnoddar runt halsen och vackra broscher, nålar och blommor på bröstet. På 1900-talet blev det vanligare att flera klädde ut sig som fastlagsbrudar och seden blev mera påskkärringlik. Traditionen har nu tagits upp igen; år 2013 utsågs och designades årets lappbrudar vid Björkö skola.

Mats med brud och brudgum

Att fira Mats eller Mattsmässan med björn, brud och brudgum är en tradition som firats av barn och unga i Gagnef i Dalarna. Det förekom under 1800-talet och en bit in på 1900-talet dagarna före Mats, den 22 eller 23 februari. Louise Hagberg från Nordiska museet besökte Gagnef år 1913. Hon fick då veta att seden Mats med utklädningshöll på att försvinna. Hennes sagesman berättade att brud och brudgum fortfarande gick runt i gårdarna men att björnen var mera osynlig. De medverkande, som kunde vara upp till ett tjugotal, kallades för »Matsmässgubbarna« och var i åldrarna 11–20 år. Matsmässgubbarna var klädda i sockendräkter och ibland kunde en präst vara med för att »läsa« över brudparet. Prästen var då iklädd kappa och krage. Brudens dräkt hade en mängd tillbehör, så som en Gagnefsbrud var klädd. Dräkten användes bara vid Matsmässfirandet och bestod bland annat av glaspärlor, pappersblommor, sidenband och »skavelguld«, ett slags guldfärgade metallbitar. I *Dalpilen* den 2 mars 1894 kan man under rubriken »Gamla seder och bruk« läsa om hur firandet gick till:

Den 22 februari (»Potter Katt«) räknas mångenstädes som första vårdagen och är en viktig bemärkelsedag. Denna dag hade man i Gagnef äfven i år tillfälle att iakttaga en urgammal sed, ett slags karnevalsupptåg, hvarmed vårens inträde firas.

Af ludna svarta pelsar formades en stor björn på så sätt, att tvänne minderåriga gossar voro fötterna på nalle, hvilken var utrustad med ett stort och med tryne försedt hufvud. I trynet var äfven

Matsfirande med
»brud och brudgum«
i Gagnef, Dalarna
1913. Foto: Louise
Hagberg, Nordiska
museet.



en ring fästad och i ringen ett tåg. Från by till by leddes odjuret af tvänne maskerade och spöklikt utstyrida ynglingar, hvilka hade pinglor fästade vid sina knän. I spetsen för det af stora och små begapade tåget gick en brud och en brudgum, klädda i nationaldräkt och följda af granna brudtärnor. Två eller tre fiolspelare arbetade under tiden på sina instrument, och den förut nämnda björnen avslutade tåget. Dock ej så alldeles, ty bakom honom gick en »påfösare« med sitt spö. I de gårdar, som helsas på, bjuda vanligen på »filbunk«, och äfven björnen får några godbitar, hvilka han gladt brummande mottager, icke med utan »under« munnen. Gossarne, hvilka bilda björnens kropp och hvilka måste gå med böjda ryggar, ser dock ingen. Matthiasdagens afton firas äfven med ett dylikt tåg, men där är ej björnen med.

Påskbrud

En tradition som tycks vara känd enbart från Bohuslän är att på påskdagen eller annandag påsk klä påskbrud. Under tidigt 1900-tal gjorde David Arill många uppteckningar i Västsverige. Han menar att det var svårt att få en »redig« bild av den bohuslänska påskfesten och påskbrudens roll men att den inte hade med påsken som en kristen högtid att göra. I Arills samtid var det barnen som var bärare av en tradition i avtagande, en tradition som tidigare funnits för att hälsa våren välkommen. Brudparet representerade fruktbarhetens makter, som skulle ge god årsväxt. Ett spår av denna fruktbarhetslek kunde Arill se när flickorna gav ägg som presenter till de pojkar de tyckte bäst om.

I de äldsta uppteckningarna, där sagesmännen är födda omkring 1840, beskrivs traditionen som levande. På Stora Kornö började barnens firande redan på skärtorsdagen. Pojkarna tillverkade en påskbåt och flickorna gick runt i gårdarna för att samla in bakverk. På påskaftonen skulle påskharen klädas och påskbrudens krona tillverkas. Kronans stomme gjordes av myrten och dekorerades med blommor och en brudslöja sattes i kronan. På påskdagens eller annandagens morgon leddes den utsedda påskbruden runt av två flickor, bakom dem gick ett tåg med söndagsklädda flickor. Påskbruden skulle senare också ta påskharen i »besittning«, varefter det ställdes till med kalas och med dans. Förtäringen bestod av godsakerna som erhållits vid gårdsbesöken och man dansade lekar som »Väva vadmal« och »Gömma ringen«.

Påskbrudens klädsel är likartat beskriven i uppteckningar från Bohuslän i Nordiska museets arkiv. Slöjan har kommit sent in bruket, runt 1860, och till en början var det korta slöjor. Den kunde bestå av en gardin, ett sidentyg eller en lång duk, som lades i snibb baktill. Den bästa söndagsklänningen användes. Den var fotsid i ett ljusst eller vitt bomullstyg och på klänningsbröstit fästes små rosetter. Runt halsen hängdes pärlkedjor.

Vid sekelskiftet 1900 blev bruden allt yngre. »Änna så små att de bar dom på ryggen när de visade bruden för att hon ej orkade gå så långt.« På Lilla Kornö förekom den bohuslänska påskbruds-

Påskbrudar i
Lyskekil, Bohuslän
1928. Fotograf
okänd, Nordiska
museets arkiv.



gången ända in på 1930-talet. Det finns en kärnfull uppteckning av Anna Arvidsson från år 1928 som berättar om hur traditionen förändrats:

För 1–2 år sedan var det blott en gemensam brud, den minsta bland flickorna på Lilla Kornö (en 5-åring). Då hade de lånat en vind, där de fingo hålla till med sitt kalas. Förut hade de gått i vart enda hus och »visat bruden« och då fått slantar, kakor, pepparkakor, ägg och sockerbitar. Därtill lade de själva en viss summa (1927: 1,50 kr) och köpte korv (falukorv eller bräckkorv) potatis och torkad frukt. Detta lagades till och hela dagen åto de för sig själva i detta »lånade« rum... I år (1928) var det 3 lag. Den minsta i vart lag var bruden (3 år).

Pingstbrud

Det finns gott om uppteckningar som beskriver pingstbruden på 1850-, 1860- och 1870-talen. Många kommer från Östergötland, men även från Skåne, Blekinge, Halland och Västergötland. Upppteckningarna bygger på minnen som sträcker sig fram till 1800-talets slut, då bruket verkar ha avtagit. Dessa lekbrudar kallades »pingstabru«, »blommsterbru« eller »gatebru« och kunde ha ett långt följe av tärnor efter sig. Ibland förekom också en brudgum och brudparet var i åldrarna 5–15 år.

Pingstbrudens klädsel beskrivs på många ställen. En av de äldsta uppgifterna är från 1775, då prosten Niclas Olof Lönqvist från Bara härad i Skåne skriver:

... hälst någon rikmans dotter af 14 el. 15 års ålder, den de utstoffade med sidenband af flera färgor och galloner på hufwudet, som räckte ända långt ned åt ryggen, en swart klädeströja med många par förgylta silfwerspänne uti, silfwekädjor om halsen, som räckte ned på skuldrorna och fram öfwer bröstet; silfwerbälte om lifwet, som räckte med ändan långt ned på kjortelen å båda sidor.

Under 1800-talet utgörs pingstbrudens klädsel oftast av vit lång klänning och ibland ett rött livstycke. Huvudkronan var gjord av



Blomsterkrona från
Stubbhult i Halland.
NM.0052127. Foto:
Nordiska museet.

en mängd olika blommor och ris, »krösaris, vildäblommär, bulleblomster, majblommer, gullviver, prästenacker«, och kransarna kunde också viras runt armarna – ju mer utsmyckad hon var desto roligare. Hon kunde ha långa olidfärgade sidenband, »la«, som sattes fast i kronan. Bruden och hennes följe skulle sedan gå runt i bygden. Hon kunde ha ett långt följe med sig, »upp till tjugo stycken barn, till det mesta flickor, alla klädda med en mängd blommor och långa hvita näsdukar i händerna«.

I Halland beskrivs bruden som en anständig flicka med fördelaktigt utseende som blev föremål för både beundran och hyllningar. I Östergötland däremot fanns delade meningar om brudseden. På vissa håll var det mycket eftertraktat att få vara brud. I andra fall blev man tvungen att muta bruden med pengar för att hon skulle ställa upp. De gamla gummorna kunde skrämman bruden med att hon inte skulle bli gift och att hon skulle få oäkta barn. Den utvalda bruden och brudgummen beskrivs många gånger som måttligt eftertraktade och som brud tog man gärna någon »dansekatta«.

Paret kunde utsättas för erotiska vitsar och gyckel och det gällde att få brudparet med på dessa skämt, »därför var det vanligen någon slaghök till dräng och en halvtosa till tös – alltså ett par halftotillräcknerliga personer, – som mot någon ersättning åtog sig dessa roller«.

Kyrkan var inte förtjust i traditionen och försökte att förbjuda bruket. I Ekeby församlings sockenstämmoprotokoll från Västergötland år 1746 klagar kyrkvärden Hendrich Matthesson »öfwer en piga från prästgården i Ullerfwad, som tjenar hos Erick, wid namn Annika, at hon förledne Pingstdag kom till Juhla by före messan, men wille inte följa med det öfriga folket til Kyrckan, utan blef qwar i byn under Gudstjenstens förrättande tillika med en annan hop ungdom, som hon lockat med sig, the ther hafwa fördt ett oanständigt wäsende under sielfwa Gudstjensten med en så kallad Pingstbruds utspökande med mera.«. I protokollet androg Matthesson att »hon må blifva befordrat til en tilbördig näpst här för«.

Blomsterbrud från Törnevalla i Östergötland 1846, nedan med följe. Nils Månsson Mandelgren. Foton: Mandelgrenska samlingen, Folklivsarkivet, Lund.





Trots kyrkans motstånd levde traditionen vidare, i alla fall i ytterligare ett hundra år, då en pingstbrud med följe uppträdde på »pingstavallen« i samma församling.

Majbrud och majgreve

Majgrevefesten med majgreve och majgrevinna är en vårsed som främst har förekommit i Sydsverige under olika tider och i olika sociala miljöer. Majgrevefesten var en angelägenhet för alla sociala skikt: adel, köpmän, hantverkare, studenter, djäknar, bönder och tjänstefolk. Majfesten kunde pågå under hela våren vid olika fasteperioder, från senvinterns fastlagsdagar till påsk, valborg, första maj, pingst och midsommar. Under den katolska medeltiden omfattade kyrkoåret flera fastlagsperioder, och dessa firades både bland städernas köpmän och hantverkare och bland landsbygdens bönder och tjänstefolk, som anordnade lekar, utklädning och upptåg. När den protestantiska kyrkan började motarbeta fastlagslekarna uppstod de vid andra tidpunkter under våren, till exempel första maj.

Att bli utsedd till majgreve vid 1500-talets köpmannagillen var hedrande men dyrt, då majgreven skulle bekosta hela kalaset. I vissa fall utsågs även en majgrevinna. Bägge skulle ha olika utstyrselar beroende på vilken tid och social miljö festligheten utspelade sig i. Under dessa gillen firades fastlagen och vårens ankomst, till exempel med skådespel om striden mellan vinter och sommar. Under 1700-talet övergick majfirandet, med majgreve och majsång, till att upprätthållas av djäknar och tjänstefolk. Djäknarna gick sockengång för att samla in medel till sin skolgång. När tjänstefolket under senare delen av 1700-talet gjorde sina vandringar på landsbygden visade de upp majgreven och i vissa fall majgrevinnan. Dessa bar majgrevekrans och blomsterkrans och spelade trumma, sjöng och dansade med folket i gårdarna. De uppvaktande i tåget fick öl och matvaror som samlades in till en fest. När majgreveupptågen under 1600-talet hade förbjudits fortsatte ändå drängarnas uppvaktning med sång och traktering med mat och starka drycker



Utklädda barn på en väg i Halland. Seden kallades för att föra maj i by eller majgrevefesten. Foto: Severin Nilsson, Nordiska museet.

under majnatten. Drängarna överlät till pigorna att hämta gåvorna i stugorna vid andra tillfällen. Pigorna kunde då klä en låtsasbrud, en pingstbrud eller majbrud, i allsköns grannlåt som skulle gå omkring i gårdarna för att samla in ägg, smör, ost och söta kakor.

En uppteckning 1928 av Hilma Thorslund från Skogsby på Öland beskriver majbruden:



Laila Nygren som majgreve i Furuviiksparken. Foto: Elizabeth Hägglund.

En mycket trefflig lek, på den tiden, var att gå till skogen och kläda blomsterbrud, med en massa brudtärnor. En gång fick vi en stor fyllig bondpiga att blifva brud. Klädde henne med en nätt brudkrona af fina videkvistar, emedan lingonris ej finns här. Hvit tyllslöja, perlband och skärp och hela bröstet full af blommor, armband af blommor, och fina kvistar på klädning och slöja. Och en lång rad af brudtärnor med kransar och blommor. När det var färdigt dansade man en stund i skogen, sedan gick hela brudföljet hem, med musik i teten, fiol eller dragspel och då spelades gamla brudmarscher, och vi gick i varenda malmhytta, att visa ståten. Och de tyckte det var så vackert och roligt, särskilt en gammal gumma minns jag, som skrattade så att ögonen rann. Så grann blir du väl aldrig mer barn, sa hon till bruden.

Mellan åren 1940 och 2010 har man i Furuviiksparken utanför Gävle uppmärksammat majgreven och hans brud som rider sommar i by. Det var direktören och ägaren Gösta Nygren som inledde traditionen. Gösta tyckte att det skulle vara en fin tradition att hälsa våren och sommaren välkommen på detta sätt. I parken fanns redan en barngrupp, Furuviiksbarne, som uppträdde med små »spel«, med sång, dans och akrobatik, vilket gjorde att de lätt kunde ta upp arrangemanget. Den första majgreven var Gösta Nygrens äldste son Gustaf och som majbrud agerade en flicka vid namn Britta Johansson. Hela sällskapet bestående av majgreven och majbruden, som gjorde entré på en häst, samt Furuviiksbarne, välkomnades på stora scenen av direktör Nygren. Alla Göstas barn och barnbarn blev sedan utsedda till majgrevar fram till 1970-talet då traditionen dog ut. 1981 återupplivades majgrevefestligheterna vid en veteranföreställning med gamla Furuviiksbarne. När Furuviiksbarne år 2006 hade 70-årsjubileum arrangerades åter »Majgreven rider sommar i by«. Denna gång var Laila Nygren majgreve. Laila är barnbarn till direktör Nygren och hon rider in till häst med vit klädsel och hög hatt med gullvivekrans, som majgreven alltid har gjort på Furuvik.

Midsommarbrud

Låtsasbrudgång på midsommaraftonen eller midsommardagen finns beskriven från flera landskap, från Halland i söder till Ångermanland i norr. De flesta beläggen kommer från Västmanland och Dalarna. Det är också i dessa landskap som traditionen tycks ha dröjt sig kvar längst. Från Halland finns en uppteckning av Elna Nilsson (född 1842) från Hishults socken, som beskriver hur hon själv blev utsedd till midsommarbrud år 1860 i samband med att majstången skulle klädas och resas. En lövsal, som inuti kläddes med lakan, tillverkades och där skulle också traktering äga rum före dansen runt majstången.

Den vackraste flickan i byn skulle denna kväll koras till årets midsommarbrud, och vem det blev voro alla ense om. Ingen annan än den glada Elna i Hultet skulle bliva den värdiga denna gång... Nog brydde de unga herrarna varandra om vem som skulle bli den utvalde, men ingen var säker på någon bestämd, ty Elna var nog den som icke på förhand talade om vem valet skulle falla på. Ungdomen var samlad. Man väntade endast på att brudföljet skulle komma stassande från Hultet till den, för dem smyckade lövsalen. Väntan blev icke lång, ty snart hördes spelmännen. Lill Troeda, Bengts välkända marschmelodi, och där kommer Elna, med sin, icke utan tvekan korade brudgum, pyntad med krona av halm med många fladdrande band. Den mångfärgade hemvävda klänningen hade pryttts med en hel del ihoplånat silver, vilket säkert förut varit smycke för många verkliga brudar. Byns moror hade gärna släppt till sina grannlåter för att allt skulle bli så högtidligt som möjligt.

I Småland kunde man klä brudar flera gånger om året och det var en hederssak för de olika byarna att deras brud skulle bli så grann som möjligt. Brudarna jämfördes och bedömdes och därför lånade bygdens folk ut kedjor och grannlåt för att göra »sin« brud så vacker som möjligt. Kransen var gjord av midsommarblomster och blåklint och släpet bestod av tunna sjalar. I Högsby socken avgjordes brudvalet genom lottkastning. Alla byns pojkar skulle på

Midsommarbrudarna Kerstin Linnman, f. 1906, och Spik Kerstin Andersson, f. 1905, Brända, Djura, Dalarna omkr. 1913. Foto: Hans Per Persson, Lars Liss arkiv.





Midsommarbrudfölje vid Djura Kyrka, Dalarna omkr. 1922. Foton: Hans Per Persson, Lars Liss arkiv.

T.h. Midsommarbrudfölje i Brända, Djura, Dalarna omkr. 1913. Hanna Jobs t.h. i andra raden.



kvällen dansa med bruden. Det fanns en och annan »spefågel« som gjorde narr av flickan och det ledde till att ingen ville ställa upp på att vara brud, vilket uppges vara en orsak till att seden dog ut.

Lottdragning har också förekommit i Västmanland, men på Färna bruk var det de »grefliga fröknarna« som i hemlighet valde ut en bruksflicka och klädde henne till midsommarbrud. Det var alla

flickors förtjusning att bli utvald till midsommarbrud och klädseln beskrivs som vit klänning, skära band och slöja. Krona och krans var gjorda av löv och blommor. Den pojke som ansågs som den förnämste fick öppna dansen på kvällen. Bruden skulle sedan dansa med alla pojkar, unga som gamla.

Charlotte Johansson, född 1836 i Kumla, ger en beskrivning där bruket innehöll anspelningar på både erotik och fruktbarhet, där den unga kvinnan förväntades vara den idealiska och orena bruden:

För mycket långt tebaks i tiden, medans man ännu klädde majstång, i byar och gårdar, brukade man välja ut, en ung jänta te messåmmarsbru', och det skall ha gått så till, att man tog den som ansågs vara snyggest, som såg bäst ut, å var välskapta, d.v.s. var välväxt, och som var på samma gång en mödom, som inte nån karl ha fått lägga, haft könsumgänge med. Hon skulle ha helsans rosor på kind, hettes det, ock den messommarn, skulle hon få gå med fre, så ingen pojke skulle få komma i säng, mä henne den messommarafton, hon vart utsedd te bynns, ell. går'ns vackraste, te messåmmarsbru. – Hon var för vacker te knäppa, henne skulle man ha, te se på bara titta.

»Ho ä fin som e missömåsbru«, är ett uttryck som levt kvar i Boda i Dalarna långt efter att bruket med att klä midsommarbrudar försvunnit. De gamla använde uttrycket när de ville tala om hur vackert klädd någon var. Sagesmännen från Boda minns att både midsommarbrud och brudgum förekom vid mitten av 1800-talet.

Anders Backlund var fjärdingsman i Svärdsjö socken i Dalarna åren 1888–1908. När han 1925 intervjuades om bruket med midsommarbrud var seden redan bortlagd. I sina minnen från ungdomen och från tiden som fjärdingsman minns han midsommarbruden. »En av de vackraste folksederna från barndomstiden var att smycka midsommarbruden. Det var den vackraste flickan som skulle koras och smyckas med all markens blomster.« Bröllopsskaran skulle sedan tåga från gård till gård för att visa bruden. Efter vägen hade människor samlats och man fick »skänker«. En gång

skulle pojkarna gå till grannbyn Ön för att titta på deras midsommarbrud. Efter vägen mötte de bröllopsskaran på väg hem. Pojkarna började då ropa glåpord över både brud och hela följet med kommentarer om att brudföljet inte kunde mäta sig med Storbyns i vare sig utstyrsel eller skick. När de sedan blev bjudna på dryck ur brudens stänka fortsatte de med sina glåpord: »Var du ölspa, ölsupa, Ös-pers (gården bruden kom från). Har du ölska i kruka?« Genast gick det bud till brudens hem och i all hast kom hennes resoluta farmor för att ingripa. Backlund berättar att då »gumman gripit den utpekade i kalufsen och det var ett ögonblicksverk att få ned den onämnbara och med flatan bearbeta den kroppsdel som i den åldern är mest utsatt för fara och att gumman besatt av en viss vana och färdighet i exekutionen derom vittnade de täta slagen och då delinkventen efter väl utstånden avbasning hann upp oss, anträdde återfärden i betydligt lägre stämning än ditfärden«.

På 1910- och början av 1920-talet tog bygdefotografen Hans Per Persson ett tiotal bilder på midsommarbrudföljen i Djura i Dalarna. På samtliga fotografier, utom ett, är det två flickor som är midsommarbrudar. De utmärker sig genom att bära lövkransar runt halsen eller blomsterkransar eller band på huvudet. I följen deltar både flickor och pojkar. Ingen pojke bär sockendräkt, men väl mörk kostym eller sjömanskostym. Flickorna har högtidsdräkt med det finaste halsklädet och några varv med kulörta glaspärlor runt halsen, vilket brudpigorna bar vid bröllop. Brudarna bär de finaste förklädena av blå rask. Runt midjan har de bälten med tennmaljor varifrån sidenband hänger ned på förklädet och ovanpå sidenlivstycket hänger åtskilliga varv med kulörta glaspärleskedjor. I handen har de antingen en blomsterbukett, en lövruska eller en gräskvast.

Lussebrud

Innan Lucia formades till att bli den väna kvinna med vit klänning, rött band i midjan och ljus i kronan som vi ser henne i dag, fanns också andra gestalter. Luciabrud med kringgång och dans, som påminner om de tidigare exemplen här, finns främst dokumenterat

från de västra landskapen. Lussebruden beskrivs antingen som god, vacker och eftertraktad eller som ful, lösaktig och förtjust i karlar.

Från Bohuslän, Västmanland och Värmland finns beskrivet att det inte alls var lyckosamt utan skamligt att bli utsedd till brud eftersom hon betraktades som lösaktig och förtjust i karlar. I en uppteckning från Öxabäck i Västergötland 1840 sägs:

I min fars ungdom klädde de lussebrud, men hon var klädd i det värsta man kunde hitta på, så hon borde inte ha haft det namnet. Hon hade en snusdosa och gick och bjöd på snus ...

I Bohuslän och Värmland tog man helst en lussebrud som fått ett oäkta barn och man hade ingen respekt för henne utan försökte lura med sig henne i sängen. Ett uttryck som lever kvar i Bohuslän är, att »den som en gång varit lussebrud, hon får aldrig någon brudeskrud«, vilket också gjorde att bruden helst skulle vara gift. Från Dalby socken i Värmland berättar Inga Olsson, född 1857:

I Dalby socken brukade man gå omkring flera stycken i gårdarna och bjuda kaffe och bröd på Lusse morgonen. En skulle föreställa brud och var klädd i vitt med krona av lyngbär och pappersblommor, och en skulle vara brudgum. Han skulle se stygg ut, ha lav till skägg, väst med skört, kortbyxor och lågskor. Så var det flera flickor med ljus i händerna och en som hade en näverkringla med ljus i på huvudet, som bar brickan, Spelman skulle också vara med. Och så dansade flickorna. Man fick lin och andra presenter.

En mycket utförlig uppteckning om Lucia som folklig brud, med hel brudutstyrel och brudpigor, kommer från byn Vallerås i Malung i Dalarna. Det är Larshols Brita Hansdotter, född 1859, som berättar så här år 1936:

Det var i Holen i Vallerås år 1864 eller 1865 ... Det var strax innan midnatt. Vi vaknade vid fiolmusik utifrån förstugan. In trädde Lucia uppvaktad av sex tärnor, som kallades Lussikrasköllör



Luciakrona från Högsåters socken, Dalsland 1901. NM.0109246.
Foto: Peter Segemark, © Nordiska museet.

(»Luciakranskullor«). De gingo fram till mitten av stugugolvet. Lucia stod i mitten med en tärna på vardera sidan. De andra stodo parvis mitt bakom varandra och bakom Lucia. Musiken tystnade. Tärnorna sjöngo lussivisor, vilka minns jag ej. Efter vissången gick Lussi och bjöd barnen på medhavda godsaker, bestående av lussikors eller som de också kallades julkors, vetebullar som sågo ut ungefär som två korslagda S, det ena bakvänt. De voro av vanligt vetebroöd. Det var sällsynt i Vallerås på den tiden. När jag blev bjuden på lussikors av lussibruden såg jag att det var Beri Ingeborg, som var brud. Det var en grannflicka, som var mycket vacker. Hon var klädd i Malungs sockendräkt och hade slöja. På huvudet bar hon en ljuskrona av lingonris. Jag minns det så väl för mor sade att »Ingeborg blir aldrig någons brud, då hon har satt på sig lussikronan«. Kronan skulle ej bäras för än man gick i brudstol. Gjorde man det blev man aldrig brud. – Beri Ingeborg blev ej heller någons brud, ty hon dog dessförinnan.

Luciabrudfölje i Malung
2005. Foto: Christina
Norgren Arnesson.

Tärnornas, »luciakranskullornas«, klädsel beskrivs också: »De hade sockendräkten och hade 'la' utanpå 'hattarna' runt flätorna precis som vanliga dåtida 'kranskullor' det vill säga brudtärnor. Under 'hattarnas' spetsar buros glittärrosband, och runt midjan var ett kring-sä-band knutet vilket hängde ned på ena sidan om kjolen, ned mot dess kant.«

År 2000 återskapade skinnskräddaren Täpp Lars Arnesson från Malung och sångpedagogen Maria Røjås från Boda ett luciatåg på Malungs folkhögskola utifrån den här uppteckningen. Detta lucia-brudtåg har därefter genomförts vid många tillfällen i Malungs kyrka. 2004 visade SVT denna, för gemene man, ovanliga variant på »morgonlucia« för tv-tittarna. Reaktionerna blev minst sagt blandade. Kvällspressen beskrev tv-tittarnas reaktioner med ord som »skandal«, »en lucia ska vara vitklädd och ha ljus i håret«, »man ska hålla på traditionerna«, och »man fick inte ens höra Natten gå tunga fjät«.





Jul- och trettondedagsbrud

I samband med en beskrivning av förekomsten av julbuske i Östergötland år 1814 berättar Richard Dybeck att man i Rislinge bergslag i samma landskap »så wäl som många andra ställen brukas ock jullekar«. Fjorton dagar före jul skulle man bränna brännvinet och pigorna bakade skorpor som de lade i ölet. »Detta bäres jn i dansarehuset af 2 flickor och 2 fliker bära den brinnande Julbusken däsa fliker äro witkläda med glitterkronor på deras hufvud med myken annor granlåt«.

Från mitten av 1800-talet finns uppteckningar om trettondagsbrud i Småland. Bruden var ung, 13–14 år, och klädd i sin bästa klänning med »bonnarosor, skärp och strumpeband, allt vad som kunde fås ihop«. Den enda som var utklädd var bruden och hon hade en krona av mjölonris eller gröna kvistar. Någon i följet bar julkronan som var svarvad i trä och vitmålad. Kronan kunde ha plats för tolv ljus. »När de kommit in i förstugan, tändes alla ljusen i kronan, och så tog bruden den i händerna och gick in och satte den på bordet, och alla sjöng Göder afton, husfader och matmoder och sedan togo de i ring, och så sjöngo de lekar och hade bruden inne i ringen ... Ibland kunde de gå omkring på nyårsaftonen, men mest var det väl trettondagskvällen som de gingo.«

Spår i dag?

Trots att den folkliga låtsasbrudgången med upptåg inte längre fortlever är den ett exempel på hur en tradition som en gång hade en innebörd, vars syfte vi inte kan få ett fullständigt svar på, förändras, fortlever och till slut försvinner. Bruket får en ny mening och syftet blir ett annat.

Kan vi då skönja några spår i dag till exempelvis fruktbarhets-seden som de tidiga forskarna lyft fram? Ett exempel är riskastningen när brudparet kommer ut ur kyrkan efter vigseln. Den är en av de fruktbarhetsriter som sedan länge har förknippats med bröllop. Riskornen blir en symbol för skapandet av ett nytt liv.

Luciafölje, Lima, Dalarna 1906. Berta Olsson (Lassar-Olle) i Heden är Lucia, till vänster Jenny Martinsson, Elin Johansson samt Olga Johansson från Sörbäcken. Foto: Hans Per Persson, Nordiska museet.



Sven Nordqvist har skrivit de populära barnböckerna om gubben Pettson och katten Findus. Pettsongården på Julita gård i Sörmland öppnade 1992 med hus och möbler byggda i två tredjedels skala så att de besökande barnen kan känna sig som vuxna. © Sven Nordqvist.

Pettsongården

Bildtexter av **LASSE LASSANDER-KARLSSON**, museipedagog vid Nordiska museets avdelning Julita gård.



När Petton och Findus inte leker med barnen är gården öppen för fri lek. I köket lagas mat på vedspisen, det diskas och det städas. På det här sättet förmedlas kunskap om äldre tiders hushållning och om en småbrukares liv för 60-70 år sedan. Foto: Peter Segemark, © Nordiska museet.



Under några sommarveckor gestaltas Pettson och Findus av aktörer som samspelar med barnen i ett levande rollspel.



På Pettsongården finns en tupp, några höns och några får som besökarna får vara med och mata.



I berättelserna om Pettson och Findus förekommer mucklor – små varelser som bara katten Findus kan se. Under muckelrundan letar barnen efter mucklor som har gömt sig och vill bli hittade. Mucklorna ställer frågor så att Pettson kan berätta exempelvis om hur en kompost fungerar.

Foton: Peter Segemark,
© Nordiska museet.



Starwarslego och cowboybratz

Om leksaker, kön och ålder

KARIN GÜNTHER arbetade med projektet *Barn tar plats*, som finansierades av Statens kulturråd, vid Nordiska museet och Mångkulturellt centrum 2007–2008. Hon har en magisterexamen i etnologi.

VAD BERÄTTAR LEKSAKER om sin samtid och om de barn som har lekt med dem? Hur fungerar leksaker som identitetsskapande i barns lek i relation till kön och ålder?

Starwarslego och en Bratzdocka med cowboykläder – Nordiska museet fick 2008 ett trettiotal nya leksaker till sin leksakssamling. Leksakerna samlades in i samband med projektet *Barn tar plats* som genomfördes i samarbete med Mångkulturellt centrum 2007–2008. Förutom de insamlade leksakerna dokumenterades barns vardag i olika områden i Stockholms län genom intervjuer, teckningar, uppsatser och fotografier. Just Bratzdockan och Starwarslegot fick sin plats i museets samlingar eftersom de önskades i julklapp av en åttaårig pojke och en åttaårig flicka julen 2007.

Ungefär 150 barn mellan 8 och 11 år intervjuades i projektet om sin fritid, sina lekvanor och sin närmiljö. Barnen bodde i olika typer av områden och studien hade ett jämförande perspektiv. Områdena omnämns med de fiktiva namnen Söderorten, Norrorten, Villastaden, Bruksorten och Småstaden. Projektet är en uppföljning av en studie som genomfördes vid Nordiska museet i slutet av 1970-talet av etnologen Eva Lis Bjurman. Hon intervjuade barn

Bild från projektet
Barn tar plats.
Foto: Jessika Wallin,
© Nordiska museet.



Bratzdocka inköpt från ett av barnens julkappsönskelista.
NM.0329403A-P. Foto: Nordiska museet.

i två villaområden och två höghusområden i Stockholm och kunde konstatera att det fanns stora skillnader i »arbetarbarnens« och »borgarbarnens« liv, lekar och fostran. Liknande resultat framkommer i den nya studien.

Nordiska museet har närmare 15 000 leksaker i sina samlingar. De flesta är både exklusiva och dyrbara. Hemgjorda träleksaker återfinns också i samlingen, men allra vanligast är leksaker från 1800-talets borgerliga hem. Däremot är det ont om leksaker från 1970-talet fram till vår tid. Man talar om luckor i museernas samlingar, men luckorna går inte att fylla med ett representativt utbud från vårt snabbt föränderliga prylsamhälle. Då blir de enskilda föremålen desto viktigare.

Några av de insamlade föremålen är direkt knutna till fyra barn i



Starwarslego inköpt från ett av barnens julklappsönskelista.
NM.0329364+. Foto: Nordiska museet.

Villastaden och fyra barn i Norrorten. Dessa barn har haft en särskild roll i projektet då de har följts under en längre tid. De har själva valt ut föremål som de tycker representerar dem. Till exempel kläder, ett mangaseriealbum, handmålade Warhamnergubbar, dörrskyltar och en nalle.

I Söderorten har en hel skolklass engagerats i föremålsinsamlingen. Barnen fick i uppdrag att välja ut ett föremål som de tyckte berättade någonting om dem själva och om samtiden. Till varje föremål finns en teckning och en beskrivning av hur man använt föremålet samt en motivering till varför man vill att föremålet ska bevaras. Barnen tilltalades av att deras saker skulle bevaras för framtiden. En pojke skänkte till exempel fotbollskort med en förhoppning om att hans favoritspelare ska bli ihågkomna av framti-

da generationer, att: »Människorna i framtiden ska komma ihåg hur bra de var.« Flera barn motiverar sina val med: »Mina barnbarn ska kunna se dem på museet i framtiden.«

Den tredje typen av föremålsinsamling som genomfördes inom projektets ram består av nyinköpta leksaker. Dessa leksaker sparas i sina originalförpackningar. Julklappsönskelistor från elever i andra klass i Småstaden utgjorde underlag för inköpen. Varje inköpt föremål har sparats med information om vem som har önskat sig leksaken. Till föremålen finns också kompletterande uppgifter från barnen om de fick den önskade leksaken.

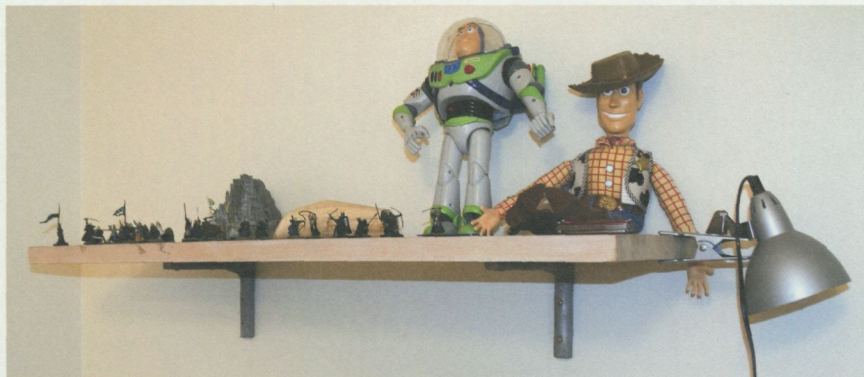
I alla de leksaker som barnen har omkring sig finns en mängd berättelser, strukturer och identifikationsmöjligheter som barnen bygger sin föreställningsvärld kring. Genom att studera leksaker kan man bland annat studera vuxnas syn på barn, samhällets syn på pojkar och flickor, stil, smak, konsumtionsmönster och kommersialism samt barns lek och inspirationskällor.

Texten fokuserar på hur barnen använder leksaker som en del i sitt identitetsskapande, närmare bestämt på två teman som återkommer i intervjuerna: barnens funderingar kring ålder och kön.

»Mina leksaker« – passiva flickor och aktiva pojkar?

De barn som ingick i studien och vars julklappsönskelistor låg till grund för föremålsinsamlingen önskade sig leksaker som sammanföll med de produkter som riktade sig till deras kön. Därmed var leksakerna lätta att hitta i leksaksaffärerna. En av de största butikskedjorna vid tiden för insamlingen hade en sökfunktion på sin hemsida där »pojke« eller »flicka« skulle anges. Till exempel gick det inte att hitta en dockvagn om sökningen var inställd på »pojke«. Kombinationen »flicka« och dockvagn resulterade däremot i tre rosaskimrande träffar.

De flesta saker som tillverkas för barn riktar sig till antingen flickor eller pojkar. Det gäller allt från bebisleksaker till sparkcyklar, som säljs i en rosa modell för flickor och en blå för pojkar, eller, som det uttrycktes i en annons för en stor sportbutikskedja, i



Övre bilden. Leksaker som inredning: fint uppradade figurer på en hylla hemma hos ett av barnen.

Flickors lek - könsrollerna återspeglas i leksakerna.
Foton: Jessika Wallin, © Nordiska museet.

en »killfärg« och en »tjejfärg«. Budskapet till barnen blir att pojkar och flickor är olika och att de bör leka med olika saker.

Leksaker har alltid varit könsrollspräglade och en spegel av de vuxnas arbetsfördelning. Framför allt gäller det leksaker som föreställer hem- och yrkesliv. Flickornas leksaker relaterar ofta till en inre, privat sfär, medan pojkarnas leksaker i högre utsträckning speglar det offentliga och utåtriktade. Det är bara utseendet på fordonen, vapnen, köksredskapen och dockorna som har förändrats genom århundradena. Eva Lis Bjurman noterade en tydlig skillnad mellan pojkarnas och flickornas leksaker i sin studie vid slutet av 1970-talet. Hon konstaterade att flickorna och pojkarna nästan inte hade några gemensamma saker.

I Nordiska museets insamling av julklappsönskelistor 2007 önskade sig de åttaåriga pojkarna och flickorna olika saker i julklapp, men på teckningarna »Mina leksaker«, som äldre barn i ett annat område har ritat, var flickornas och pojkarnas favoritsaker i stort sett desamma. De här barnen hade vuxit ifrån leksaker som dockor och bilar och var mer intresserade av prylar som riktade sig till båda könen. Däremot fanns skillnader i hur pojkarna och flickorna presenterade sina leksaker. Flickornas teckningar var färggrannare och de skrev oftare ut namnet på sina gosedjur. Pojkarna hade i stället oftare skrivit varumärket på sina prylar, till exempel »mobil från Nokia«. Flickorna beskrev också oftare sina bästa leksaker som »fotboll«, »studsmatta« och »penna«, medan pojkarna tenderade att beskriva aktiviteter: »spela fotboll«, »hoppa studsmatta« och »rita«. Handlingskraftiga män och passiva och omhändertagande kvinnor är väletablerade stereotyper som återfinns bland leksaksvärldens dockor och figurer. Kanske kan skillnaden i barnens presentationer tolkas som att pojkar socialiseras till att vara aktiva och handlande subjekt i högre utsträckning än flickor. Något som de leksaker som yngre barn leker med kan ha bidragit till att förstärka.

Pedagogen Anders Nelson har bland annat forskat om könsstereotypa leksaker och deras effekt på barns lek. Enligt Nelson styrs barns lek i hög grad av hur leksakerna är konstruerade. Bland an-

nat uppmärksammar han att de figurer som riktar sig till pojkar, och oftast föreställer män, kan stå av sig själva och hålla i redskap. Flickornas dockor, som för det mesta föreställer kvinnor eller flickor, kan däremot inte stå av sig själva och har händer som inte kan hålla i redskap. Beroende på hur figurerna är konstruerade möjliggörs och begränsas olika handlingar.

Studien utgår från vad barnen berättar i intervjuerna och inte från observationer av vad de verkligen gör. Därför blir det svårt att studera hur könsstereotypa leksaker påverkar leken. Däremot visar intervjumaterialet att barnens uppfattningar om hur killar och tjejer är eller bör vara ofta utgår från barnfiktion, leksaker och andra föremål.

I barnens vardag blandas de bilder av kvinnor och män som finns i barnens fiktionsvärld med andra representationer, som antingen förstärker eller ger motbilder till dessa stereotypa representationer. I intervjuerna har barnen ofta svårt att sätta fingret på vad de tycker är utmärkande för pojkar och flickor. En del menar att skillnaderna finns där, men har svårt att förklara vad de består i. Andra hävdar bestämt att det inte finns några skillnader mellan pojkar och flickor. I samtliga områden är dock barnen överens om att det finns flicksaker och pojsaker och att flickor och pojkar, liksom kvinnor och män, skiljer sig åt när det gäller val av leksaker, kläder och andra ägodelar.

KARIN Tycker du att det är någon skillnad på hur tjejer är och hur killar är?

ACHMED Nej, de är samma sak som killar, men de får inte ta på sig killkläder.

KARIN Varför det?

ACHMED Därför de är tjejer och tjejer ska ta tjejskläder och killar ska ta killkläder.

KARIN Men du tycker inte att det är någon skillnad på killar och tjejer?

ALYIA Nej, eller jo. Killar har bara byxor, tråkigt, och såhär coola frisyrrer. De mobbas också, det är problemet med dem. Tjejer gillar smink och parfym.

Flicksaker har generellt lägre status än pojsaker hos barnen. Det är mer tabu för pojkar att bryta mot könsnormen genom att exempelvis leka med dockor än vad det är för en flicka att leka med pojkleksaker. Ibland kan det vara larvigt även för flickor att leka med flicksaker. Vissa barn är mer försiktiga än andra när de dömer ut saker som de ogillar eller när de kommenterar andras beteenden.

KARIN Finns det några lekar som du tycker är barnsliga eller töntiga?

OSKAR Barbie.

KARIN Det är töntigt? Det skulle du inte vilja leka med.

OSKAR Nej.

KARIN Varför tycker du att det är töntigt då?

ANTON Vet inte.

Oskar tar inte upp det faktum att Barbie är starkt kodad som en flickleksak trots att det är den troliga anledningen till att han tycker att dockan är »töntig«. Överhuvudtaget är det vanligt att »tjejeleksaker« beskrivs som barnsliga och töntiga av både pojkar och flickor. När flickorna »växer ifrån« sina dockor kommenteras det högljutt, medan det tycks vara mer okomplicerat för pojkarna att sluta leka med sina leksaker. Andra pojkar tar mer öppet avstånd från Barbie och det visar sig i ett fall att hennes ställning som flickleksak är så stark att även den maskulina dockan Ken blir omöjlig som pojkleksak. I barnens berättelser beskrivs också vid flera tillfällen pojkleksakerna som normen, som flickleksakerna bryter mot. Till exempel finns »tjejelego« och »vanligt lego«, eller kort och gott – lego.

Bland några av barnen som ingår i studien är uppfattningen bland barnen att »killar bara leker krig« och att »tjejer bara leker med dockor«. I de intervjuer där flickor och pojkar intervjuas separat bekräftas detta. När pojkar och flickor intervjuas tillsammans

tar flickorna däremot ofta avstånd från flickleksakerna medan pojkarna fortsätter att berätta att de gillar krigsleksaker.

MAX Tjejer vill ju bara leka med Barbie.

HANNA Nej! Jag hatar Barbie.

LINUS Han menar Bratz.

HANNA Men jag hatar det också.

Bratzdockorna har så låg status eller kanske hög tjejfaktor (?) att ordet kan användas i förlöjligande syfte i andra sammanhang. (Intervjuarens uppfattning under intervjun är att barnen inte känner till att ordet används som beteckning på rika och snobbiga kids.) Som när Hanna från citatet ovan senare i samma intervju »ger igen«:

MAX Och jag tycker om Mange Schmidt!

HANNA Nej, han är fett dålig!

LINUS Han suger inte!

HANNA Jo, han suger! Han suger ju, den där Bratzkillen!

En utvald och kär
ägodel: en parfym-
flaska hemma hos
ett av barnen. Foto:
Jessica Wallin,
© Nordiska museet.



Färger är starkt könskodade och används flitigt av marknaden för att visa vilka varor som riktar sig till vem. I intervjuerna berättar flera flickor att de inte gillar klänningar och inte heller rosa kläder, som de tycker är fånigt.

KARIN Är det kul att köpa kläder tycker du?

NORA Mm.

KARIN Får du välja vad du vill ha då?

NORA Inte så ofta. Men han (pappa) köper svarta saker så jag blir ofta glad.

KARIN Ja.

NORA Min lillasyster säger att om du gillar svart då är du ingen riktig flicka.

KARIN Varför det?

NORA Vet inte.

Nora berättar senare att hennes lillasyster tycker om färgen rosa. Att rosa är en tjejfärg återkommer i flera intervjuer och kommenteras oftast av dem som upplever att de bryter mot den normen. Svart är den färg som flickorna oftast anger att de föredrar. Pojkarna tycker om de färger som de förväntas gilla och kommenterar inte detta i intervjuerna. En del flickor tar avstånd från »tjejgrejerna» och problematiserar genom sina färgval de könsroller de upplever att de tilldelats. Färgen rosa upplevs inte som kvinnlig utan som flickaktig. Flera flickor berättar att deras mammor hellre vill att de ska ha »rosa och bylsiga» kläder än de »svarta och tajta» som de själva föredrar. Att ta avstånd från rosa blir också att ta avstånd från en ålder som man anser sig ha lämnat.

Trots att budskapet från leksakstillverkarna, att pojkar och flickor är olika och ska leka med olika saker, är väl förankrat hos barnen, är det en uppdelning som är förhandlingsbar för många av de intervjuade barnen. De snäva könsrollerna som leksaksvärlden erbjuder luckras upp och krockar med andra värderingar som barnen möter i sin omvärld.

Eftersom skillnaderna mellan män och kvinnor och mellan poj-

Utrustning från en av många fritidsaktiviteter hemma hos ett av barnen.
Foto: Jessika Wallin,
© Nordiska museet.



kar och flickor framstår som viktig och tydlig hos leksaksfigurer och karaktärer i barnfilmer blir det ibland lättare för barnen att grunda sina egna antaganden om och erfarenheter av skillnader mellan könen på dessa stereotyper. Flera av barnen är ihop med varandra och det talas en hel del om vem som frågat chans på vem. Är man nybörjare är det svårt att veta hur man ska bete sig. En stor del av inspirationen tycks komma från barnfiktionens figurer och karaktärer. Några flickor tipsar om Bratz hemsida, där man kan göra »kärlekstestet« genom att fylla i sitt eget och någon annans namn för att se om man passar ihop. Inget av barnen kan riktigt svara på vad man gör när man är ihop. »Ingen aning«, svarar en pojke som har en »flickvän« i en annan skola. En annan pojke, Daniel, har tio flickvänner och kallar sig själv för tjejtjusare och raggarare. Trots att ingen vet vad man gör när man är ihop reagerar de två flickor som intervjuas samtidigt på att Daniel har flera flickvänner. »Men! Vem ska du gifta dig med?!« De reagerar också på att Daniel inte är den som har initierat förhållandena.

SARA Har någon sett en tjej, vad heter det, fråga chans på en kille? Det borde vara en kille som frågar chans på en tjej.

KARIN Varför det?

SARA För liksom, jag tycker att det känns lite konstigt när såhär, just en tjej såhär; vill du vara en pojkvän?

SANNA Ha haha.

SARA Ha ha, det är såhär värsta konstigt!

KARIN Varför är det så då? Att killen ska fråga och inte tjejen?

SANNA Men det är så det ska vara.

SARA Det är mera kärleksvis då.

SANNA Ja.

SARA Ja det är mera vanligt, det är mer kärleksvis.

SANNA Som i prinsessvärlden och sånt.

DANIEL (Fnyser.)

SANNA Det är väl inte prinsessan som ska pussa han, bara; ursäkta; Mmm! Och prinsessan som ska dansa med han, bara ahh –...

Leksakerna har förändrats med tiden på alla områden utom när det gäller könsroller. I intervjuerna svarar barnen ofta att det inte är någon skillnad på hur killar och tjejer är, men att de skiljer sig åt när det gäller leksaker och andra prylar. En vanlig förklaring till leksakernas könsstereotypa utformning är att leksaksmarknaden är internationell och att de jämställdhetsideal som råder i Sverige inte finns i andra länder. Ytterligare en förklaring till att leksaker-na är så könskonservativa kan vara deras ställning som starka nostalgiföremål för vuxna.

Leksaker är redskap i barns lek och det är viktigt att komma ihåg att barn aktivt omprövar och utforskar sina möjligheter i leken. De accepterar inte passivt alla de meningserbjudanden som omvärlden ställer till deras förfogande. Lek utmärks per definition av kreativitet och fantasi. Samtidigt uppstår varken kreativitet eller fantasi i ett kulturellt vakuum, ur ingenting. Barns handlingar är relaterade till den verklighet de har direkt eller indirekt erfarenhet av. De färdiga leksaker de kommer i kontakt med innehåller givna meningserbjudanden. Därför kan de könsstereotypa leksakerna begränsa barnen och bidra till förlegade föreställningar om skillnader mellan könen.

Lego eller mörk choklad – barnsaker och vuxensaker

Den materiella kulturen är full av kodade budskap och vardagliga föremål fungerar ofta som markörer för gränser mellan olika grupper. De prylar vi väljer att omge oss med blir till identitetsmarkörer i mötet med andra och fungerar som symboler för vår tillhörighet. Ålder är ett av många sätt att kategorisera människor på och spelar en viktig roll i hur vi uppfattar oss själva och andra. Från ett barns perspektiv signalerar de vuxnas föremål makt och mognad. I förskolan, i skolan och på fritids har personalen nyckel till låsta klassrum och barnförbudna skåp. De har kafferastrer, vuxentoalett och personalrum. Barnen i sin tur har sina leksaker, sina pysselgrejer och sin toalett. Föremålens barn- respektive vuxenstatus behöver

dock inte vara fast och given utan framstår ofta som öppen för förhandling i barnens berättelser.

I dag är det svårare än tidigare att skilja på aktiviteter och föremål avsedda för vuxna och barn. Det får konsekvenser för det tidsperspektiv som finns inbyggt i konstruktionen av barn som blivande vuxna. Tidigare ansåg man ofta att barnen långsamt växte in i kulturen och med tiden lärde sig att behärska de vuxnas kultur och bli fullvärdiga medlemmar av samhället. I dag, när barn har tillgång till produkter och medier riktade till vuxna, och barn och vuxna samlas i aktiviteter som shopping eller tv-spelande, har barnen andra möjligheter än tidigare att förstå och ta till sig de vuxnas kultur redan innan de vuxit upp. Det innebär inte att de blir vuxna i stället för barn. De står med ett ben i den särskilda barngenre som riktar sig enbart till dem och har samtidigt inblick i de vuxnas värld.



Kläder är viktiga identitetsmarkörer och framhålls ofta som kära ägodelar av barnen själva. Foto: Jessika Wallin, © Nordiska museet.

Barnen visar i intervjuerna att de har utvecklat en kompetens att kunna växla mellan ett barns perspektiv och ett mer vuxet sätt att se på olika företeelser. Det blir ofta tydligt att de vill visa sin mognad i relation till de föremål som de omger sig med. Genom att behärska de vuxnas föremål kvalificerar barnen sig själva för en annan position. Nioåriga Maria berättar med stor inlevelse om den härliga shoppinggalleria som ligger nära hennes pianofröken inne i stan, där det finns en butik som säljer pärlor och ett kafé med »jättegod caffe latte«. På frågan om hon dricker kaffe svarar hon förvånat: »Nej, men...«. Andra barn i studien berättar att de föredrar en liten bit av »mammans mörka choklad«, som är mycket »nyttigare och godare« än vanlig choklad, framför det färgglada godis som vanligtvis erbjuds barn.

Leksaker riktar sig specifikt till barn och är unika som föremål därför att de tillverkas av vuxna för barns lek. Leksakstillverkarna är noga med att segmentera sina målgrupper och anger noga vilka produkter eller leksaker som hör till vilka åldrar. Barnen visar också tydligt i intervjuerna att de vet vilka föremål de »vuxit ifrån« och vilka de ännu inte »vuxit i«. Leksakstillverkarna delar ofta in leksakskonsumenter i ålderskategorier, från tre månader till åtta år – den ålder då de räknar med att barn slutar önska sig leksaker. Barn över åtta år kan fortfarande leka med Starwarslego eller radiostyrda flygplan enligt rekommendationerna på en leksaksbutikskedjas hemsida, men anses för gamla för att leka med dockor. De önskelistor som samlades in julen 2008 visar att de flesta önskar sig saker som riktar sig till deras ålder, eller helst till lite äldre barn.

När leksakstillverkarna väljer att sätta »bäst före-datum« på sina konsumenter försäkrar de sig samtidigt om att barnen kommer att »växa ifrån« sina saker i lagom snabb takt och ständigt önska sig nya. »Problemet« för den som vill sälja mycket leksaker är att barnen går vidare för snabbt. Journalisten Katarina Bjärvall skriver i boken *Vill ha mer – om barn, tid och konsumtion* att leksaksindustrin är bekymrad över att den ålder då barn slutar leka med leksaker sjunker. De kallar fenomenet för KAGOY – *Kids Are Getting Older*

Younger – och förklarar det med det ökade antalet ensamstående föräldrar som ger barnen större ansvar än tidigare samt med barns tillgång till medier riktade till vuxna. Ytterligare en förklaring till barns ointresse för leksaker är marknadsförarnas satsningar på att vidga marknaden för vuxenprodukter till att även omfatta barn. Effekten blir att barn önskar sig mobiltelefoner och kläder i stället för leksaker.

Detta tolkas ofta av vuxna som att barnen har slutat leka och blivit vuxna i förtid. Men att barnen hellre vill ha mobiltelefoner eller dataspel behöver inte betyda att de inte leker, bara att »leksaker» ser annorlunda ut än tidigare. Begreppet leksak förknippar barnen i studien ofta med småbarn och många ger uttryck för att de är på väg att växa ifrån eller tröttna på sina leksaker. Skillnaden är stor mellan de yngsta barnen i studien som går i tvåan och de äldsta som går i femman. De flesta barnen i studien leker ändå med leksaker även om själva ordet leksak kan ha en negativ klang redan bland åttaåringarna:

KARIN Har du några leksaker?

ELIAS Nej, bara lego.

KARIN Brukar du leka med det?

ELIAS Nej, jag brukar bara bygga bilar.

Det blir viktigt för barnen att kunna motivera bruket av olika föremål. Lekar med barnsliga leksaker som Barbiedockor kan till exempel passera om det sker med förevändningen att man leker med yngre syskon. Lego är okej så länge man »bygger» och inte »leker», liksom gosedjur som gärna får ligga på sängen som prydnad men som blir töntiga om de ges namn och om man leker med dem. Både pojkar och flickorna i årskurs 3 ritar gosedjur på temat »Mina leksaker». Flickorna i citatet nedan går i årskurs 4 i ett annat område:

KARIN Vad har ni för grejer hemma då? Har ni leksaker?

JULIA, MIRANDA, DILVAN Fniss, fniss...

JULIA Neej!

MIRANDA Nej, hi hi.

JULIA Jag gedde dem till mina småsyskon.
KARIN Ni har gosedjur då?
MIRANDA Jo.
DILVAN Jo, jag har ...
JULIA Fast de brukar vi inte leka med.
DILVAN Jag brukar ha dem på sängen.

Både vuxna och barn mäter sitt eget och andras beteende mot mallar, eller normer, för vilket beteende som är normalt vid en viss ålder. Etnologen och barnforskaren Barbro Johansson beskriver det som att »göra generation« och att »göra ålder«, på samma vis som man brukar tala om att »göra kön«. Genom aktiv handling och genom att använda ting som förknippas med olika åldrar, placerar man sig själv och andra i en åldersordning. Att göra ålder innebär också att man förhåller sig till ett »Annat«, antingen i form av individer i andra åldrar, eller till sig själv i olika åldrar.

Att vara barn är att veta att man ska bli äldre och barnen i studien ger uttryck för ett slags utvecklingstänkande i relation till de ägodelar de har och önskar sig. Flera barn berättar till exempel om drömmar om häftiga bilar eller motorcyklar i framtiden. Motorcykeln föregås av en åtråvärd moppe på femtonårsdagen, men har än så länge formen av en cool cykel eller cross. Barnen markerar också tydligt avstånd mot de leksaker de har vuxit ifrån och slutat leka med.

MINNA Det är oftast ganska stökigt i mitt rum. Jag har ett skrivbord och allt är blått såhär. På väggarna har jag affischer. Vi skulle ha en kompis hemma en gång, och hon är ganska larvig. Då skulle vi lura henne att vi också var larviga och då satte vi upp lite såhär prinsessaffischer och sånt.
KARIN Är det larvigt? Prinsessor?
MINNA Det är sånt där som man gillade förut, när man var yngre, typ sex år.
KARIN Så det är barnsligt?
MINNA Ja.

Att ålder och mognad går att mäta i antalet levda år är väl etablerat bland barnen och kan tydligt avläsas i de åldersgränser som omger dem. En pojke kommenterar att hans kompis mamma gifte sig som sextonåring med: »Då får man ju inte ens ta körkort!«

Flera barn tar upp åldersgränser på filmer och datorspel under intervjuerna. Att tänja på gränserna och att få tillstånd att spela spel med hög åldersgräns är åtråvärt för många. Nedan diskuterar åttaåringarna Micke och Linus de åldersgränser marknaden anger kontra de gränser föräldrarna sätter.

MICKE Ja, Gudfadern, ja. Fast det får inte jag spela.

KARIN Är det för läskigt eller?

MICKE Nej, det är bara från 18 år. Det är högsta gränsen. Fast det finns ett spel som är från 12, och då åker man så här och skjuter ner plan, bara; poff, poff!

LINUS Vadå? Jag får köra spel från 12 år.

MICKE Ja men, det får ju vem som helst.



Hemma hos ett av barnen: ett pojkrum. Foto: Jessika Wallin, © Nordiska museet.

LINUS Jaha, men inte ...

MICKE Jag har kört från 16, boxning, bara – pofffpoфф.

LINUS Anton som gick i tvåan när jag gick i ettan, han fick bara spela de spelen från sju och tre år, hi hi.

Barnen tar avstånd från det som är barnsligt och vill ofta visa sig mogna på olika sätt. Att vara mogen behöver dock inte innebära att man har många ägodelar med vuxenstatus. Ibland kan det i stället betyda att man är mogen nog att inse vad som är bra för barn och vad som inte passar den ålder man tillhör. »Jag brukar titta på barnprogram, inte sånt där folk dör och sådär«, berättar en pojke. Sedan lägger han till att han förresten inte tittar så mycket på tv överhuvudtaget. Han är hellre ute och »får frisk luft«. Genom att själv agera moget och axla en vuxenroll blir det han själv som förstår sitt eget bästa och anger riktlinjer för sitt agerande. Barnen vet att vissa saker anses som lämpliga för barn och visar ofta en medvetenhet om den diskurs som finns kring »barns bästa«. Ibland svarar barnen på intervjufrågorna så som de tror att de bör svara. En pojke försäkrar till exempel att han bara ser på »barntillåtet«, men säger sedan att Quentin Tarantinos film *Kill Bill* är en av hans favoritfilmer. I citatet nedan berättar Karl om sina medievanor.

KARL Jag brukar inte titta så mycket på tv. Jag brukar spela dator eller hitta på något. Nu spelar jag inte så mycket, men förut då brukade jag liksom bara äta och sen titta på tv eller spela data, så det blev helt enkelt för mycket data-spelande, så en dag...

KARIN Ja, kom du på det själv då eller? Att du spelade för mycket?

KARL Ja, jag kom på det själv.

Sammanfattningvis har gränserna mellan barns och vuxnas föremål blivit luddigare och fler icke åldersbundna arenor har uppkommit där barn och vuxna kan mötas på åtminstone delvis liknande villkor. Samtidigt finns mycket tydliga åldersangivelser på produkter som riktar sig till barn. Det finns ett tydligt utvecklingstänkan-

de i leksakernas åldersangivelser som återspeglas i barnens sätt att prata om sig själva. Tydliga åldersgränser gör det också lättare för barnen att »göra ålder« och förhålla sig till olika ideal. »Ålderskodade« föremål blir tydliga redskap i barnens åldersrelaterade identitetsarbete.

Den kommersiellt avgränsade barnkulturen medför också att det finns områden där barnen har större kunskaper än vuxna. Kommersialismens symbolvärld fungerar ofta som en gemensam erfarenhetsvärld för barn i dag att leka med och associera kring utanför de vuxnas insyn. En stor del av barnens samtal och lek kretsar kring filmer eller figurer som de känner till eller har sett. Barnen känner sig självsäkra på de områden de själva behärskar, men kunskaperna värderas sällan högt av vuxenvärlden. Till exempel finns forskning som visar att populärkulturen spelar en viktig roll när barn i dag lär sig läsa och skriva. Genom leksakskataloger och Pokémonkort lär de sig känna igen ordbilder, och de kan tidigt skriva önskelistor, rita av logotyper och skriva produktnamn. Carina Fast är lektor vid Institutionen för didaktik vid Uppsala universitet och hennes forskning visar att barnen får erfara att populärkulturen inte är välkommen i skolan. När barnen föreslår ord som »Pokémon« som exempel på ord som börjar på P tillrättavisas de av läraren som i stället skriver »Päron«, »Polis« och »Pappa«.

Smak, stil och klass – likheter och skillnader

Barn beskrivs oftare som en enhetlig grupp än andra grupper. Kategorin barn tycks överskugga alla andra kategorier. Till exempel beskrivs kvinnor och män sällan i samma generella ordalag eftersom man vet att det finns stora skillnader både på individnivå och när det gäller kulturell och social tillhörighet.

Studien *Barn tar plats* hade ett tydligt jämförande perspektiv där barns vardag och lek i olika områden i Stockholms boendesegregation beskrevs som kontraster till varandra. Det finns inte utrymme här att redogöra för alla de skillnader som framkom i materialet men det är viktigt att påminna om att det finns tydliga skillnader

mellan olika grupper i samhället som även avspeglas i barnens leksaker och preferenser. Förr var fabrikstillverkade leksaker bara till för de rika barnen. I dag kan de flesta köpa leksaker, om än i olika utsträckning. Det innebär emellertid inte att alla barn har och önskar sig samma leksaker. Barns preferenser, eller smak, påverkas av den stil människor runt omkring dem har, och står i direkt relation till de upplevelser och erfarenheter de får genom det samhälle de lever i.

Till exempel finns det skillnader i hur väl insatta barnen i olika områden är i de vuxnas kultur och i hur barnen pratar om flickor och pojkar. De barn i artikeln som pratar om caffè latte och mörk choklad bor i det område som kallas Villastaden. Samma barn är noga med att tala om att de själva vet sitt eget bästa och att de kan välja rätt leksaker och filmer med samma kompetens som de vuxna. Samtidigt som barnen i Villastaden har stor inblick i de vuxnas

Tisdagskväll i pojkrummet hemma hos ett av barnen.
Foto: Jessika Wallin,
© Nordiska museet.



liv framstår föräldrarnas önskan att kontrollerna innehållet i det som barnen har tillgång till tydligare i Villastaden än i miljonprogramsområdena och i Bruksorten.

I miljonprogramsområdena har barnen och de vuxna i studien inte samma inblick i varandras liv och det framstår inte heller som ett ideal från någon av parterna att de ska ha det. Barnen har sina egna saker, de leker ute utan vuxna närvarande och ser på andra teveprogram än de vuxna. Här är det i stället ungdomarnas föremål man vill ha. Adidasskor och SL-kort står betydligt högre i kurs än kaffe och mörk choklad. Eva Lis Bjurman fann redan i sin studie att barnen i 1970-talets miljonprogramsområden hade en »egen barnkultur« i högre utsträckning än andra barn. Barnen i Norrorten och Söderorten har oftare leksaker som marknadsförs direkt till barn och inte till vuxna medan barnen i Villastaden oftare har föremål som riktar sig till dem via vuxenvärlden. Dels handlar det om leksaker som riktar sig till barn, men marknadsförs till vuxna, så som »mattspel«, dels om dyra vuxenföremål, till exempel Ipod som barnen har förhandlat sig till.

När det gäller pojsaker och flicksaker resonerar barnen ganska lika i de olika områdena. Skillnaderna mellan pojkars och flickors saker är tydligare bland de yngre barnen än bland de äldre. En skillnad är dock att föremålens flick- respektive pojkstatus framstår som mer förhandlingsbar i Villastaden än i andra områden. Där tar många barn avstånd från det som är tjejigt utan att kalla det för flicksaker och många flickor förhåller sig kritiskt till vilka föremål eller färger de förväntas tycka om på grund av sitt kön.

Naturligtvis finns även skillnader som beror på olika ekonomiska förutsättningar. Att det finns skillnader mellan barnens leksaker kan utläsas i de föremål som samlats in till museet även utan det sammanhang som studien ger leksaksinsamlingen. Bland de leksaker som en skolklass i miljonprogramsområdet Söderorten skänkte till museet finns till exempel en Barbiedocka. Dockan beskrivs av flickan som skänkte den som den första leksak hon fick när hon kom till Sverige som femåring. Barbiedockan heter Magdalena och var länge flickans enda leksak. Efter en tid i flickans ägo fick hon

lila hårslingor och ny frisyr, en tatuering på ryggen och en pojkvän, Ken. Berättelsen sätter leksaken i ett sammanhang och gör Magdalena till ett fint museiföremål. Men även den som endast tittar på dockan, flickans ålder och namn samt det datum den skänktes till museet kan dra slutsatsen att Barbiedockan, som är tillverkad i början av 1980-talet, måste ha varit begagnad när den köptes åt flickan. Något som påminner om att alla barn i Stockholm i dag inte har nya, dyra leksaker.



Tre kompisar lyssnar på musik tillsammans. Foto: Jessika Wallin, © Nordiska museet.



Petank

Ett boulespel med anor

CHRISTIAN RICHETTE är arkivarie vid Nordiska museet.

LA PÉTANQUE är i dag det dominerande av alla de olika boulespel som finns i Frankrike. Ursprunget är inte helt klarlagt, men att rulla kulor mot ett mål av något slag för att se vem som kan komma närmast kan knappast betraktas som en särskilt originell idé, och det kan man givetvis göra på många olika sätt och över stora delar av världen.

Vi skulle, inte helt överraskande, kunna börja med grekerna och romarna som på olika sätt roade sig med att rulla stenar och kulor. På medeltiden lär något som liknade boulespel ha förekommit men det sågs inte med blida ögon och förbjöds. Kungarna Charles IV och Charles V ansåg att det var bättre att *les bouleurs* ägnade sig åt nyttigheter som bättre kunde användas i krig, till exempel bågskytte. Men det visade sig att den skicklighet som *les bouleurs* hade i att kasta kulor kunde komma till nytta i de stenkastarkompanier som stred för den Heliga stolen. 1500-talsförfattaren François Rabelais ryckte dock ut till boulespelets försvar och betraktade boulen mer som vi gör i dag. Han skriver att spelet gör gott mot reumatism och andra värkar och att det kan utövas från barndom till ålderdom. Men boulespelet fortsatte att stöta på motstånd. De hantverkare som tillverkade bollar och rackettar till *jeu de paume*, det bollspel som är ursprunget till tennis, utövade påtryckningar för att spelet

Michel laddar för
ett skott. Foto:
Ann-Christine
Richette.

skulle förbjudas. Men i klostren dit den världsliga makten inte nådde fortsatte man att spela boule.

På en gravyr kan vi se hur några personer roar sig med klot på en parkgång. Bland soldater var boulespel med kanonkulor populärt. Det skedde en allvarig olycka i Marseille år 1792 då 38 människor dog när de soldater som spelade boule med kanonkulor råkade träffa en krutdurk.

La pétanque har sitt ursprung i Provence i södra Frankrike. I La Ciotat, en liten stad i närheten av Marseille, bodde de båda bröderna Pitiot. Som medlemmar i den lokala bouleklubben skötte de boulebanan. De brukade hyra ut stolar till de åskådare som tyckte om att titta på det lokala spelet *le jeu provençal*, som tidigare var det dominerande spelet i regionen. Det spelas på ett längre avstånd och kräver mer av fysisk prestation än petanken. Spelet kallades därför också för *la longue*, »det långa«. För att lägga ett klot tar spelaren ett steg ut ur ringen för att få den bästa riktningen för sitt klot och stannar sedan på den foten, antingen med den andra foten kvar i ringen eller på ett ben för att utföra kastet. Den som skjuter tar i sin tur sats från ringen och springer med tre raska löpsteg ut på banan och skjuter i farten sitt klot mot det som skall tas bort.

En sommar satt en av de forna stora spelarna, Jules le Noir (Jules den Svarte), svårt drabbad av reumatism, på en stol på banan och svor över sitt öde att inte kunna spela. Men för att ändå roa sig lite kastade han då och då sina klot så gott han kunde, men på ett lite kortare avstånd. En av bröderna Pitiot såg hans trista belägenhet och kom då med förslaget att om Jules ställde stolen i ringen och kastade sitt klot sittande, skulle han i sin tur inte ta några steg utan stå kvar i ringen jämfota, med båda fötterna stängda. På den provensalska dialekt som de båda talade blev det *pé* (fot) *tanqué* (stängd), som i sin tur blev *pétanque*. Avståndet bestämdes att vara lite kortare än i *le jeu provençal*. Båda tyckte att det blev riktigt roligt och någon dag senare organiserade de båda bröderna en första tävling med det nya spelsättet där spelarna står jämfota i ringen. Så berättas det att *la pétanque* föddes en lördag i juni 1910 i den lilla staden La Ciotat i Provence.

Boulespel i en slottsträdgård. Målning av Ernst Hildebrand 1865-1867. Foto: Wikimedia commons.



I en klassisk målning från 1560 av Pieter Brueghel d.ä. ses barn spela boule. Foto: wikipaintings.org.



Spelets gång

Två lag, bestående av en, två eller tre spelare, möts i ett parti som börjar med att man lottar om vilket lag som får kasta det första klotet. Antalet klot i varje lag bestäms av hur många som spelar i laget. I ett individuellt möte är det tre klot per spelare, i tvåmannalag tre klot var och i tremannalag två klot. Det lag som vinner ritar en ring i marken och en spelare i det laget ställer sig i ringen och kastar ut den lilla målkulan, »lillen«, på ett avstånd av sex till tio meter. Samma spelare eller en annan i samma lag ställer sig sedan i ringen och lägger sitt första klot så nära och bra som möjligt i förhållande till lillen. Motståndarlaget står därefter i tur att spela sitt första klot och har då, beroende på hur nära lillen ligger det första klotet, möjlighet att antingen lägga sig närmare eller att skjuta ett klot mot det första klotet för att stöta bort det. Helst av allt gäller det att få till ett så bra skott att klotet lägger sig på samma plats som det bortskjutna. Det kallas för att göra en *carreau*, eller »kalle«, som blivit det vedertagna begreppet på svenska. Motståndarlaget fortsätter att spela till dess att ett av deras klot ligger närmast lillen. Då övergår turen att spela till det andra laget. När alla klot i båda lagen är spelade räknas det närmaste klotet samt de övrigt närmaste kloten från samma lag samman till motsvarande poäng. Det lag som vinner en omgång är också det som får kasta ut lillen på nytt och inleda en ny omgång. Så fortgår spelet ända till dess att ett lag får 13 poäng och därmed vinner partiet.

I Frankrike står det inte sällan när en tävling annonseras *jet du but à 20h*, vilket betyder att lillen kastas ut kl. 20 och att tävlingen därmed har startat. Lillen heter på franska *cochonnet*, griskulting. Varför det ordet kommit att beteckna lillen vet man inte. Men som så ofta finns även här en historia. När de romerska soldaterna hade trätt upp den lilla gris som skulle grillas över öppen eld roade man sig ibland under tillagningstiden med att kasta stenar mot eldplatsen för att se vem som kom närmast. Var det så namnet *cochonnet* kom till? Andra namn på lillen är *but*, vilket används i officiella sammanhang. *Le petit*, den lille, kan också användas. Vanligt är också *pitchoun* med samma betydelse, men på provensalska.

Spårvagnen har stannat och den avgörande mätningen mellan kloten genomförs med största allvar. Vad är det här för skämt? ropar en av passage-rarna. Ursäkta, det är inget skämt, det är ett parti boules. Ur filmen *Fanny* (1932) av Marc Allégret som bygger på Marcel Pagnols bok med samma namn.



Pétanque i den folkliga traditionen

Provence ligger i *le Midi*, det södra Frankrike. Här finns den starka solen, de ljumma vindarna från hav och berg, de varma färgerna, de starka dofterna. Det är Jean Gionos och Marcel Pagnols landskap som är ramen för så många av deras berättelser med både ljusa och mörka toner. Pagnol har beskrivit livet i de mindre byarna, i de gamla stadskärnorna och i *le Vieux-Port*, gamla hamnen i Marseille, och gett liv åt det som sker på bytorget en stillsam eftermiddag när boulespelarna samlats intill den svalkande fontänen i skuggan un-

der platanerna. Det är *folklorique*: folkligt, pittoreskt, det man betraktar lite från ovan och inte som särskilt seriöst, men som ändå ses med förtjusning när det beskrivs av en författare som Marcel Pagnol.

I en av sina böcker beskriver Pagnol en episod under ett parti boule i Marseille där klot och lille hamnat på spårvagnsspåren. Kloten ligger dessutom så till att de måste mätas för att se vilket som ligger närmast, en ritual som alltid genomförs med största allvar. Med bestämda steg går spelarna fram till spåren och stoppar den annalkande spårvagnen. Några av passagerarna protesterar men blir snabbt nedtystade av de övriga, som i andäktig tystnad väntar på resultatet när en av spelarna sakta böjer sig ned med måttbandet för att skipa rättvisa mellan kloten. Om Pagnol hittat på denna händelse eller om det är något han hört andra berätta vet vi inte. Den finns med i filmen *Fanny* som bygger på Pagnols bok. Men det är i alla fall en historia som berättas bland boulespelare.

Le pittoresque ligger förstås långt från det symboliska kapital som förvärvas och förvaltas av de borgerliga kretsar som semestrar vid Rivieran. Det är människor som intresserar sig för hästsport och golf, dricker whisky, fina rödviner eller roséviner från Provence, promenerar längs med kajen i Saint-Tropez för att se på de enorma privatbåtarna. Men i den folkliga kulturen i den här delen av *le Midi* är det pastis, lokalt rödvin, kortspelet belote, fotboll med favoritlaget Olympique de Marseille och – givetvis – *pétanque* som gäller.

Fanny

Att förlora ett parti utan att lyckas ta en enda poäng är givetvis nesligt och inte så sällan uppmärksammas detta med förtjusta tillrop från de som nyss vunnit partiet. Men ibland sköts det hela lite mer diskret och resultatet tystas ner av spelarna. Att bli poänglös kallas att bli »Fanny«. Att råka ut för det kan innebära att man får bjuda vinnarna på ett glas pastis, den anissmakande aperitifen som är så typisk för södra Frankrike. Men ibland är det vinnarna som bjuder. Kanske är det för att trösta och visa att man håller



Prins Bertil lägger ett klot i Sainte-Maxime. Foto: Gösta Glase, © Nordiska museet.

hedern högt. Men framför allt ger det anledning till att diskutera vad som nyss gick bra och vad som gick dåligt. Ett sådant tillfälle vill man gärna inte missa och egentligen utsätter man sällan ett lag som förlorat så stort för elakhet eller hånfullhet. För innerst inne vet alla att vem som helst kan förlora stort. Trots skicklighet och taktik spelar oss turen ibland ett spratt. Och givetvis kan man möta några riktiga mästare. Men varför heter det »Fanny»? Även här finns historier som berättas, som den här:

I ett café som låg i anslutning till en mindre bouleplan arbetade en servitris, Fanny, som tyckte lite synd om de spelare som förlorade sitt parti. Hon tröstade dem helt enkelt med ett par kindkyssar. Men vid ett tillfälle var en av förlorarna en person som hon inte riktigt gillade. I stället för att luta sig fram för att utdela de sedvanliga kyssarna ställde hon sig på en stol, lyfte upp kjolen, drog ner byxorna och sa: »kyss mig där bak«. Händelsen blev vida uppmärksammas och sedermera så pass känd att traditionen spred sig. I första hand som ett uttryck som fortfarande är i bruk och i andra hand i form av en bild på en naken kvinnostjärt som det är tänkt att de poänglösa skall kyssa inför de samlade spelarna. En sådan bild hänger fortfarande i de flesta klubblokaler och caféer nära bouleanor. Mer än så är det inte längre.

Boule i Sverige

Hur kom då *pétanque* till Sverige och blev petank? Sett från Stockholms horisont finns det några hållpunkter. En sådan är bröderna Jacques och Jean Adlivankin, på mödernet bördiga från Cannes vid Medelhavskusten. De var skickliga skyttar och inspirerade många när de deltog i tävlingar runt om i Sverige på 1970-talet. Tisdagskvällarna på Ahlströmska skolans grusade skolgård på Kommen-dörs-gatan, där de fransmän som brukade äta sin lunch på den närbelägna bistron Biffi höll till, är en annan hållpunkt. Det går inte heller att komma förbi prins Bertil. I Sainte-Maxime i södra Frankrike var han en flitig och omtyckt deltagare bland boulespelarna. Han spelade också gärna i Sverige. Någon sommarkväll kom



En liten »Fanny» i gips med en målad mun på vänstra skinkan i klubben »La pétanque Saint Génisienne», Saint-Génis-des Fontaines. Foto: Christian Richette.



I Sverige är boules populärt även bland kvinnor. Foto: www.alltomlysekil.se.

han i sin Saab till Humlegården för att spela med de spelare som brukade hålla till där. Bilden av prinsen i basker halvsittande i en ring beredd att kasta klotet är nog tämligen bekant.

I Sverige är boulesäsongen av naturliga skäl kortare än i Frankrike men allt fler inomhusbanor anläggs. Svenska boulespelare ger inte upp så lätt när de spelar ute. Regnar det så har de flesta med sig ett ordentligt regnställ. I södra Frankrike ställs tävlingen in när den första regndroppen kommer, varvid några genast går in i klubbhuset eller kaféet för att spela belote i stället.

Petanken har slagit tämligen väl ut i Sverige. Och till skillnad mot Frankrike är det många kvinnor som spelar här.

Den som nu fått lust att spela boules kan, om det är sommar förstås, bege sig till Humlegården en torsdagskväll och delta i ett parti »grusgångarnas schack«.



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 nattsvart. 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.





Leka blindbock

MARIA MAXÉN är intendent med ansvar för hemliv och inredning vid Nordiska museet.

Blindebocks leken skier således, at emädan the andra gå i ring, bindes ögonen til med ett kläde på en som går in uti och han i sin blindhet under theas händers klappande och slående i ryggen med handen, skal söka up then honom slog och thenna igen gå i stället in at låta sina ögon förbindas.

Filipstadsprosten Erland Hofsten (född 1651)

BLINDBOCK ÄR EN lek där en person med täckta ögon försöker fånga någon av de andra deltagarna. Den som blir infångad måste blindbocken på olika sätt försöka identifiera. Gissar blindbocken rätt övertar den tillfångatagna rollen som blindbock och leken börjar om.

I den *traditionella* blindbocksleken rör sig deltagarna fritt i rummet eller bildar en ring, som – sjungande eller tyst – rör sig runt bocken. Sång, men också dans, kan ingå i leken. Den *sittande blindbocken* rör sig inom en ring med sittande deltagare. Han sätter sig i en persons knä och gissar hos vem han sitter, utan att känna efter med händerna. Den sittande skall för att kunna identifieras ge ifrån sig ett ljud, ofta ett eko på ett ljud från bocken. I båda varianterna finns *Blindbocken med käppen/pipan*. Blindbocken pekar då på någon i ringen med en käpp och denne måste ta tag i käppens andra ände. Bocken gör ett ljud som härmas.



Blindbockslek under 1300-talet. Blindbocken täcker huvudet fullständigt genom att vända struthättan bak och fram. Ur mässboken »The Romance of Alexander«. The Bodleian Library, University of Oxford, MS. Bodl. 264, fol. 130r.

Medeltiden

Blindbock lektes troligen första gången för mer än 2 000 år sedan i Grekland eller Kina. I Europa, i Storbritannien, Frankrike och Nederländerna, finns leken belagd sedan medeltiden, där den förekommer i marginalgåleri i illuminerade bön-, poesi- och sångböcker. Motivet finns också i en vävd tapet från Frankrike daterad till

omkring 1500 i Museum of Modern Art i New York. Leken nämns i François Rabelais roman *Gargantua och Pantagruel* från 1535 och är avbildad i Pieter Bruegel den äldres målning »Kinderspiele« från 1560. Från svensk medeltid finns inga kända belägg, men leken nämns ändå ibland som exempel på en medeltida lek i Sverige.

I flera av de utländska illustrationerna från medeltiden är blindbock en vuxenlek där ögonbindel inte används. I stället drogs luvan, mössan eller kapuschongen ned över huvudet eller vändes bak och fram. Det äldsta engelskspråkiga namnet på leken, »Hoodman blind«, skvallrar om detta bruk. Genom att använda huvudbonaden i stället för ögonbindel krävde leken ingen rekvisita och kunde enkelt lekas av alla.

1600-talet - kraftfullt och förfinat

Leken och festen var av stor betydelse för en människas sociala liv också under 1600-talet. Man roade sig i stora grupper, lekte sällskapslekar och danslekar, spelade brädspel, tärningsspel, kortspel, boll- och kägelspel. Det är fullt möjligt, som vissa källor gör gällande, att Gustaf II Adolf lekte blindbock med sina officerare. Blindbocksleken nämns i skrift i Sverige första gången 1640, åtta år efter kungens död, men var då redan etablerad i landet. I blindbock och andra lekar deltog ofta både vuxna och barn, men leken var vid denna tid huvudsakligen en vuxenlek. Den utfördes i alla samhällsklasser och miljöer.

Den danske adelsmannen Henrik Gyldenstierne förde 1613 in en bild av leken i österrikaren Paul von Eybiswalds stambok (minnesbok). I en barockinteriör har ett sällskap med både kvinnor och män just avslutat sin måltid och börjat leka. Blindbocken, vars ögon täcks av en huvudbonad, leds till dörren innan leken börjar, ett sätt att inleda leken som också är känt från Sverige. Det är troligt att mannen som leder bocken säger en ramsa innan han släpper bocken lös, kanske avslutad med orden »Fånga andra men inte mig!«. Bocken kan också använda speciella kullningsord när deltagarna infångas.



Adligt sällskap leker blindbock omkring 1613. Blindbocken, vars ögon täcks av en huvudbonad, leds till dörren innan leken börjar. Bilden införd i österrikaren Paul von Eybiswalds stambok av den danske adelsmannen Henrik Gyldenstjerne.
Foto: Det Kongelige Bibliotek, Köpenhamn.

Markisinnan de Rambouillet skapade i början av 1600-talet den första litterära salongen i Paris, där likasinnade, både män och kvinnor, kunde mötas och konversera om vetenskap och litteratur men också om kärlek. Salongens kvinnor var dygdiga men sökte ett slags »själarnas gemenskap» och var öppna för platonisk kärlek. Salongen tog avstånd från allt som ansågs lågt och obildat och strävade efter förfining på livets alla områden.

I salongen roade sig gästerna också med sång, musik, maskerad-
baler och sällskapslekar. Att sällskapet lekte blindbock vet vi ge-
nom att gästen François-Séraphin Régnier-Desmarais (1632–1713)
skrev en hyllningsdikt till blindbocksleken. Det är den sittande va-
rianten av leken som beskrivs. Att sitta i en obekant persons knä,
eller ha en obekant person i knäet som genom att lukta och känna
efter med bakdel och fötter vem man är, måste ha varit spännan-
de, en tillåten kroppskontakt med någon annan än sin gemål. Det
framgår att deltagarna hade roligt, de ropade »det bränns« i tid och
otid för att förvirra bocken. Leken blev en frihetsventil i en starkt
reglerad värld. I dikten framgår att blindbock var en vanlig lek och
att den »spelas överallt som här, tack Gud«. Eftersom salongen var
smakdomare och normsättare har blindbockslek varken förr eller
senare varit så bildad och förfinad som i Paris under denna tid.
Markisinnans salong var tongivande fram till omkring 1650.

Drottning Kristina brevväxlade med tre av de franska preciöser-
na, som salongens kvinnor kallades, och höll egen salong med bör-
jan 1653. Amaranterorden var ett sällskap med 16 kvinnor och 16
män som samlades varje lördag på Jakobsdals (Ulriksdal) slott för
att konversera, dansa och leka. Huruvida blindbock lektes är inte
känt. Orden upplöstes i samband med drottning Kristinas abdika-
tion 1654, men återinstittades drygt hundra år senare (1760).

Blindbock lektes däremot bland gemene man i Sverige under
1600-talet. Olof Rudbeck, författare till bokverket *Atlantica* som
utgavs 1679–1702, beskriver blindbock som en hårdhänt jullek för
män:

Kareleekarna hållas tämmeligen hårda än i dag, så att mången får
både blått Öga oc brutin Arm och been, dock icke som fordom. De
som i dag hållas äro desse: Nappa Steek. Blindbock. Mussla skoo.
Tämia Stutar. Torka Malt, Rijda til Kungs. Skoo blacka. Dra Gränia.
Spenna Kyrckia. Mig möter medh hundra stöter. Marcus vill du
ha dask. Segla till Tyskland. Stå i så. Krypa til Krysse. och många
andre, som alt förrättas med hugg och slag, dock måtteligen.
Hwilka om iag här alla skulle beskrifwa, så blefwo dheraff allenast
een Book.

I Atlantican återfinns blindbocksleken under det kapitel som behandlar solens, månens och jordens dyrkan. Rudbeck berättar om »wåras Julfäst, huru den Solen och Jorden til ära fjrades«. Blindbocken klappade med händerna och ropade »gack ur wägen med de brinnande blossen. Ty när Blindbock lekes, så måste de stå undan med blossen och liusen, elliest kunde dhen som Blindbock är och skall dantza kring at taga fatt på någon ofta ränna handen mitt i liuset eller blosset«. Deltagarna i leken uppges bland annat sjunga: »På denne Julfästs natt kommer oss Solen igen, såsom hela bergen och dalarna lysa aff bloss och ljus«.

Julen som en fest till solens och ljusets ära bär hedniska drag. När dagen är som kortast och natten därmed som längst önskas ljuset åter. Även Filipstadsprosten Erland Hofsten, född 1651, som vi mötte i inledningscitatet, menar att leken hör samman med solens återkomst. Han berättar att leken är vanlig under julen, och, liksom andra lekar, symboliserar »winterens mörchet och solens lius igen«. Leken är gammal, och »sitta ännu qwar i vårt minne, såsom wi them i vår ungdom spelat hafwa med största lust och nöje«.

1700-talet – lekfullt lättsinne

Lekens popularitet ökade under 1700-talet. Det fanns få offentliga nöjen och när människor träffades för att umgås stod ofta dans, spel och lekar på programmet. Carl von Linné noterar under sin lappländska resa 1732 att »gammalt folk« slår boll, leker blindbock och drar handskar för att roa sig, medan barnen bygger hyddor och små kåtor, gömmer hus i skrevor och stångar varandra med horn som de tillverkat av dvärgbjörk.

Inom aristokratin var blindbock på modet under 1700-talet. Linné lär själv ha lekt blindbock på Drottningholms slott i början av 1750-talet. Han vistades på slottet för att katalogisera drottning Lovisa Ulrikas naturaliesamling och blev vid ett sådant tillfälle mer eller mindre mot sin vilja tvingad att leka blindbock med drottningen och hennes uppvaktning. Utan hänsyn till förbudet att ta fast drottningen kikade Linné under ögonbindeln och fångade

henne så fort han kunde, trots att hon ropade »Det är jag!«. Linné skall dessutom enligt släkttraditionen ha klappat drottningen på huvudet och sagt »Klappa kulla, sitt i bänk«, en kullningsramsa som finns belagd från allmogemiljö i Uppland, där botanikern var bosatt. Linné ansåg att han hade viktigare saker att göra än att leka blindbock. Drottningen skrev till sin mamma att Linné visserligen var underhållande och kvick, men hade »manières rustres«, ett bondskt sätt. Han slapp i alla fall leka blindbock med drottningen fler gånger.

Under loppet av 1700-talet ökade känslornas betydelse i adelns liv. Synen på ömhet och kärlek som förädlande, centrala värden gjorde att sexualiteten, även den kvinnliga, bejakades. Den hörde visserligen hemma inom äktenskapet, men kärlekslösa tvångsäktenskap i unga år gav både kvinnor och män incitament till att utforska både kärlek och sexualitet utanför äktenskapet.

Äktenskap och kärlek var två separata storheter som sällan kunde förenas men var accepterade skilda åt, vilket resulterade i en friare syn på sexualiteten. Hertiginnan Hedvig Elisabeth Charlotta, svägerska till Gustav III, skrev i sin dagbok på 1770-talet att dygden är »något ytterst ovanligt i vår tid« och att »det är ett allmänt mod att hafva älskare, och hvar och en har sin«. I denna miljö lektes blindbock också under Gustav III:s regeringstid. Greve Carl August Ehrensvärd berättar: »Både gamla och unga sprungo sig trötta, men det roligaste var att se på en gång bägge rikets cancel-lerer, justitiecancelleren och hofcancelleren, springa blindbock och förfölja hvarannan.«

Vi vet inte i detalj hur blindbock lektes vid hovet, men leken medgav genom sin karaktär närgången kroppskontakt. I målningar från tiden förekommer blindbocksleken relativt frekvent. Välklädda unga människor leker tillsammans inom- och utomhus, till synes helt oskuldsfullt eller mera frivolt genom att män kysser den kvinnliga blindbocken eller trycker sin kind mot hennes. Manliga blindbockar tycks vara aktivt agerande, den kvinnliga låter ögonbindeln pacificera sig så att hon blir utlämnad till en seende mans friheter. Målningarnas motiv anspelar på den blinda kärleken, ett

Det fanns olika sätt att visa boken var man befann sig i rummet, det vanligaste tycks ha varit handklappningar och att peta på boken med handen eller med ett föremål. Nicolas Lancet, 1728.

Foto: © Eric Cornelius/Nationalmuseum, Stockholm.





ogenomtänkt val av partner eller har som enda mål att kittla åskådarens fantasi. Ögonbindelns erotiska potential gav konstnärerna möjlighet att skapa scener anpassade till intresset för det förförelseromantiska hos tidens konstpublik. Antoine Watteau och Jean-Honoré Fragonard är exempel på konstnärer som målade leken blindbock, Fragonard använde motivet hela fem gånger under en trettioårsperiod.

Den franska revolutionen förändrade den sociala strukturen i Frankrike och övriga Europa. Det lättsinniga och galanta livet hos stora delar av adeln avbröts abrupt av den framväxande borgarklassen. Den svenska aristokratins ämbetsprivilegier avskaffades 1809–1810 och borgarna tog på allt fler områden över samhällsfunktionerna. Borgarklassen profilerade sig uppåt mot adeln med högre moral. Med kontroll av kropp och känslor bröt en ny mentalitet fram, med en allvarligare, mer moraliserande inställning.

1800-talet - moralism kontra livsglädje

Sällskapslekar, dans och olika former av spel, inte minst kortspel, var fortfarande populära inslag i det sociala umgänget i början av 1800-talet. Många av lekarna ändrade dock karaktär, de formaliserades och anpassades gradvis till den borgerliga moralen. Blindbock framställdes i borgerliga kretsar som ett »passande« tidsfördriv för unga damer i enkönad lek, men var fortfarande mycket populär i blandade sällskap. Den undersökning som krävdes för att kunna gissa en annan persons identitet gjorde dock att leken uppfattades som en sysselsättning i gränslandet till det moraliskt opassande.

Från Frankrike och England finns många illustrationer av blindbock som en populär lek inte minst på bjudningar. I regency-periodens England (1795–1837) kunde gästerna, förutom att leka blindbock, bli erbjudna att gunga, hoppa hopprep, skjuta med pilbåge, spela varianter av bowling och badminton eller att delta i en picknick. I Sverige fick Årstafruns gäster både gunga gungbräde, kasta boll och leka sällskapslekar under 1800-talets första decennier.

Blindbock beskrivs i *Healthful Sports for Young Ladies* från 1822

»Monsieur on ne tâte pas«, Min herre, inget tafsande! Den sittande blindbocken tar sig friheter som bryter mot lekens regler, varför damen till höger pekar och protesterar. Jean François Bosio (1767–1832) i tidskriften *Le Bon Genre*, 1800-talets början.



som en lämplig aktivitet för unga damer. I tidskriften *Le Bon Genre*, med sociala trender och fritidsaktiviteter från Paris, presenterades bilder av unga kvinnor som leker blindbock utomhus. Även i Sverige förekommer blindbock som motiv under Karl Johan-tiden, inte minst i silkebroderier, där den antika formvärlden fungerade som förebild. Inramade blev broderierna lämpliga gåvor till jul och namnsdagar. Två inramade tavlor av denna typ finns i Nordiska museets samlingar, båda är signerade med brodösens namn och daterade 1814 respektive 1817.

Marie-Louise Forssell, överstedotter från Stockholm, berättar i sin dagbok om det borgerliga sällskapslivet under 1840-talet. Hon och hennes släkt och vänner går på teater, kalas, tesupéer, soaréer och visiter, de åker i slädpartier, spelar whist och vira, går på balar, konserter, spelar pianoforte och sjunger. De leker också, gissar gärna gåtor och gör charader. Blindbock leker hon bland annat som nittonåring på en bjudning i november 1842.

Blindbock var fortfarande en sysselsättning huvudsakligen för ungdomar och vuxna, men från mitten av århundradet finns en tendens till tilltagande prydhets och sedesamhet, där det hos den borgerliga medelklassen blir mer eller mindre uteslutet att fritt ta på en person av det motsatta könet som inte tillhör släkten eller



Flickor leker Blindbock utomhus i enkönad lek. Tapetmönster från 1930-talet av Mme Ehny-Vogler för tapetfabriken Jean Zuber & Cie, Frankrike. Efter original av Jean François Bosio, 1803. Foto: Emma Fredriksson, © Nordiska museet.

den närmaste bekantskapskretsen. När lekens sensuella karaktär avtar blir leken alltmer passande för barn och beskrivningar och illustrationer av hur leken utförs på släktkalas eller i familjens sköte, där flera generationer deltar, blir vanliga. I *En julsaga* av Charles Dickens (1843) leker de båda familjerna blindbock på julaftonskvällen. Sedan bokhållaren Robert Scratchit, anställd hos Mr. Scrooge, lyckats få ledigt under juldagen skyndar han sig hem till familjen »så fort han kunde trafva för att leka blindbock«.

Mr. Scrooges systerson Fred, dennes hustru och deras vänner leker också blindbock denna kväll. Ungkarlen Tom Topper fuskar och tar sig friheter med det motsatta könet som författaren anser avskyvärda och som varit omöjliga vid vanligt umgänge:

Först lekte de Blindbock – ja naturligtvis. Och jag tror lika litet, att Topper var riktigt blind, som jag tror, att han hade sina ögon i stöflarna. Min åsikt är, att allting var uppgjort mellan honom och fruns syster, och att den innevarande julens ande kände till det. Hans sätt att sätta efter den knubbiga systemen i spetskråset var en örfil åt den mänskliga naturens lättrogenhet. Han stötte omkull eldgaffeln, ramlade öfver stolarna, stötte emot pianot, trasslade in sig i gardinerna och hvart hon tog vägen, där var han också! Han visste alltid, hvar den knubbiga systemen var. Han ville inte ha tag i någon annan. Om någon annan ställde sig i hans väg med flit (som många af dem gjorde), låtsade han, som om han gjorde ett försök att fånga honom, men detta försök var en förolämpning mot de öfrigas omdömesförmåga, och i nästa ögonblick sackade han åter af åt det håll, där den knubbiga systemen var. Hon ropade ofta att det icke gick ärligt till, och det gjorde det verkligen inte. Men då han slutligen fångade henne, då han, trots allt hennes silkesfrasande och hennes snabba flaxande förbi honom fick in henne i en vrå, där hon omöjligt kunde komma undan, då blef hans beteende allra mest afskyvärdt. Ty hans påstående, att han inte kände igen henne, att han nödvändigt måste vidröra hennes hår och öfvertyga sig om hennes identitet genom att fingra på en viss ring på hennes hand och ett visst halsband på hennes hals, var helt enkelt nedrigt,



Robert Cruikshanks »Blind Man's Buff« från 1824 visar den intensitet i leken som Charles Dickens beskriver.

upprörande! Hon sade honom säkerligen, hvad hon tänkte om allt detta, ty då en annan var blindbock, stodo de mycket förtroligt tillsammans bakom gardinerna.

Under loppet av 1800-talet utgavs en rik flora lek- och spelböcker. Både böckernas mängd och deras titlar – *Den muntre gästen i sällskaps- och familjekretsar*, *Kryddan på lifwets fröjder*, *Trefnadens källa* med flera – visar lekarnas centrala roll i umgänget. I lekböckerna beskrivs olika varianter av blindbock, eller också räknas den bara upp med kommentaren att leken »är så allmänt känd att den blott behöver nämnas, för att genast ihågkommas«. Lekböckerna börjar indelas i flick- respektive pojkböcker och lekarnas karaktär förändras. Pojkarnas lekar inriktas inte sällan på träning av kroppen. 1843 utgavs boken *Gossar, Hvad skola vi roa oss med?*. Där återfinns »160 lekar, spel och konststycken som stärka och utveckla kropps- och själskrafterna hos ungdomen«. I lekboken framhålls lekarnas och spelens nyttighet för hälsan. De unga männen skall leka och utmana varandra i enkönade grupper. Många av lekarna är av illustrationerna att döma ganska krävande övningar. Blindbock är en av de lekar som enligt boken »gifva motion«. Flickorna inom borgerligheten hade inte samma möjlighet som pojkarna att springa ute och leka. Där uppmuntrades ofta mera »kvinnliga« och stillsamma aktiviteter som sömnad och trädgårdsarbete.

Under senare delen av århundradet sker en förskjutning nedåt i deltagarnas ålder. Barnen i den medelklass böckerna med största sannolikhet riktade sig till behövde då inte längre arbeta och hjälpa till så mycket i familjen, varför tid frigjordes till lek. Blindbocksleken blev alltmer en sysselsättning för barn.

Allmogens blindbock

De högre samhällsklasserna hade större möjligheter till förströelser som lek, spel och dans än allmogen, som fick vänta med vila och umgänge tills arbetet gick in i lugnare perioder. Majoriteten av Sveriges befolkning var fram till en bit in på 1900-talet fattiga

landsbygdsbor med vardagar fyllda av hårt kroppsarbete. Något behov av gymnastik för att stärka kroppen och få motion fanns inte. Seder hos allmogen har i den etnologiska forskningen ansetts kunna innehålla mycket ålderdomliga drag. I Nordiska museets arkiv finns många uppteckningar från 1920- och 1930-talet om lekar, men beskrivningarna är troligen äldre än 1800-talets senare del, den tid som sagesmännen själva kunde minnas. Professor Sigurd Erixon ansåg att »många meddelare som bott kvar i sina 'fäderneärvda miljöer' kunde omfatta upp till fyra generationers minne, vilket då skulle ge ett tidsspänn på 100 år«.

Det var framför allt ungdomarna i byn som lekte sällskapslekar, lekarna var ett sätt att umgås med det motsatta könet under uppsluppna former. Vissa lekar hörde till bestämda årstider eller helger. Julen var en stor helg för lekar och dans. När skörden, slakten och höstplöjningen var över fanns tid till fest. Dessutom fanns det mat – mat som ungdomarna fick av sina husbönder eller tiggde



Unga män motions-tränar 1843. Ur P. G. Bergs Gossar, *Hvad skola vi roa oss med? 160 lekar, spel och konststycken som stärka och utveckla kropps- och själskrafterna hos ungdomen*. Foto: Nordiska museets bibliotek.



Blindbock lektes i alla sociala miljöer och anpassades till miljön. I allmogemiljö, med en mer naturlig syn på kropp och sexualitet, lektes den gärna i blandade sällskap med både kvinnor och män. Julius Exner 1866. Foto: Bohusläns museum.

ihop under staffansupptågen. Många pigor och drängar var också lediga från arbetet mellan jul och tjugonedag. Lekstuga anordnades därför framför allt kring jul, andra tillfällen var fettisdagen och allhelgonadagen. Det lektes också då gemensamma arbeten var avslutade, som efter slåttern, linbråkningen, notdragningen och gödselkörningen.

»Lekstuga« innebar att ungdomarna i byn samlades i någon bondstuga och höll fest, ofta inbjöds också ungdomar från närliggande byar. Det hände också att husbönderna i byn i tur och

ordning höll en gemensam fest för byns tjänstefolk. Ungdomarna dansade, lekte sällskapslekar, danslekar och sånglekar. Många av lekarna gick ut på att para ihop flicka och pojke, dessa sjunger vi fortfarande vid julen, ofta utan att tänka på texten.

I Nordiska museets arkiv finns många uppteckningar om lekar och lekstugor. Stava Jacobsson, född 1856 i Värnamo, berättar om en sådan fest: »Ve jul va' då dans i många dar, å de' va' te' å 'ta å supa hembrännt. Man lekte blinnebock, spelade hannklavér, 'sjongde', dansade och trallade och stampade så stöva darrade.«

1928 uppger en sagesman från Vilhelmina i Lappland att blindbock är en gammal, vanlig lek, som »enligt många gamlas utsago har lekts här så länge någon kan minnas ... På vinterkvällar, när ungdomen och även de äldre samlades lekte man alltid blindbock. Även i våra dagar lekes denna lek rätt allmänt«. Inte sällan passade ungdomarna på att »springa blindbock« när husbönderna var bortresta. Då ställdes alla möbler mot väggarna så att golvet blev fritt. Leken var inte helt riskfri. Förutom att blindbocken kunde riva ner saker i rummet riskerade den att skadas av heta spisar och hållar. Det var viktigt att de andra deltagarna varnade. Om bocken var i fara kunde de ropa »då bränns«, ett uttryck som fortfarande används vid lek.

Ofta leddes blindbocken till dörren av en av deltagarna. Han snurrades, och innan han släpptes lös sade deltagaren några ord eller en ramsa: »Ja ler min blindebock te döre, å där ska du stå i sju-åtta löre, å där hoppa e loppa å där kröp e lus, men allri ska du finna mej i båssmans hus!« »Jag leder ut min blindebock att äta gröt och mjölk, men skia (skeden) får du håll deg själv.« »Här har du min sked å min soppa, i förstun får du doppa, tag mig först, tag mig sist, mig aldrig!« Ibland var ramsan en dialog där blindbocken frågar »Va ska ja' här?« och deltagaren svarar »Eda salt o brö. Ta de, men ta inte me först!«. När dessa ord uttalats dunkades bocken på armen eller ryggen innan han svängdes runt och fick börja leta. I Dalarna kallades blindbocksleken »ta blindtacka«. Där föste tackan de andra fåren »ut i kätten« med orden »Schas uté tjètan!«. Leken var slut så snart ett får var infångat.

Själva leken har gått till på ungefär samma sätt som vi sett hos de övre samhällsklasserna, men allmogens mera naturliga sätt att se på kroppen avspeglar sig i leken. Även här har det på vissa platser varit förbjudet för blindbocken att känna efter med händerna när han sitter i någons knä, men hos allmogen finner vi blindbockslekar där lukten och känseln spelat stor roll. Blindbocken kunde identifiera deltagarna genom att »låtsas lukta och vädra sig till« vem han hade framför sig, han kunde också få ta i händerna och på kläderna för att få ledtrådar. Den »luktblindbock« som i en av lekböckerna föreslås för borgerliga flickor under samma tid innebar att blindbocken skulle lukta på ett ämne som var och en av deltagarna sträckte fram, till exempel eau de cologne, fotogen, pepparrot, talg eller blommor.

När blindbocken fångat en deltagare, kullade han denne genom att säga »Koll i krona, stätt i vrå, te ja ber dä gå, slo e vass-skål på«, »Kull, kull, kull«, »Sätt dig lite medan fiskarna kokar«, »Kulle bock gå sätt dej i en vrå« eller, som Linné: »Klappa kulla, sitt i bänk«. Vid kullningen lade blindbocken handen på den tillfångatagnes huvud. Ibland byttes rollen som blindbock så fort den förste deltagaren blivit fångad, men inte sällan skulle alla fångas in innan den först tagna fick ta över rollen. Uttryck som »gå sätt dej i en vrå« och »sitt i bänk« uttrycker att personen får sätta sig och vänta medan övriga leker klart, de får »stå i vrån« tills alla är tagna.

Blindbocksleken har som vi sett varit en vanlig lek i människors umgänge sedan flera hundra år tillbaka, och har bland allmogen förmodligen lekts på samma sätt under lång tid.

Vid slutet av 1800-talet lektes och dansades allt mindre i landsbygdens lekstugor. Skiftenas utflyttning av gårdar från byn luckrade upp den naturliga gemenskapen. Inredningen i allmogehemmen förändrades också genom introduktionen av fabrikstillverkade möbler, tapeter, fotogenlampor, trasmattor och krukväxter. En ny syn på hemmet, där bostadshygieniska aspekter tillmättes större betydelse, gjorde att allt fler bönder var ovilliga att upplåta sina bostäder till lekstugor. Med introduktionen av dansbanor fick människor nya arenor att träffas och umgås på.



1900-talet - barnen övertar lekarna

I början av 1900-talet övertogs de giftasvuxna ungdomarnas och de vuxnas lekar successivt av barnen. Samhället förändrades. Industrialisering, mekanisering, en ny effektivare syn på tiden och en allvarligare syn på sig själv diskvalificerade leken som en given sysselsättning för vuxna. När blindbocksleken förlorat sin ursprungliga funktion och rensats från allt opassande blev den ett lämpligt tidsfördriv för barn. »Småbarnen efterapade och övergingo naturligtvis så snart som möjligt till de äldres lekar«, berättas från Dalsland. Professor Martin P:n Nilsson konstaterar 1915 att danslekarna förändrats: »Redan för åtskilliga år sedan hörde och såg jag dem på flickskolornas lekplatser under rasterna; därmed kunde man föreställa sig, att deras öde var beseglat hos oss liksom i andra länder, där de som så många gamla bruk som en gång övats av vuxna, nu

Lille Herman? Blindbocken vandrade allt längre ned i åldrarna och blev till sist en barnlek. Detalj av konfektask. Foto: Karolina Kristensson, © Nordiska museet.

»Blindbocken luras». Pojkar leker blindbock på skolgården 1919. Pojkarnas friluftss lekar, B. E. Littorin, 1919. Foto: Nordiska museet.



mera blott äro en lek för barn.« Blindbocken har flyttat in i barnkammaren och 1906 hittar vi honom i *Läsebok för andra läsåret*, i dikten om Lille Herman: »Herman är en munter fyr, djupt han kan sig bocka. Han har många små bestyr, som till skratt oss locka. Hjula, hoppa, gå på tå, leka blindbock likaså, det kan lille Herman.« Herman har också andra färdigheter, han kan bland annat slå på trumma, åka kälke och »köra Grälle som en man«.

Blindbocken dyker allt oftare upp som en organiserad lek i skolmiljö, då inte sällan som en utomhuslek med syfte att forma barn och ungdomar till sunda och starka människor. Blindbock lämpade sig för användning under gymnastiklektioner och finns med i alla fem upplagorna av boken med samma namn (*Lekar lämpade för*) 1920–1960. Leken rekommenderades för barn mellan 6 och 14 år. Under 1970-talet finns blindbock med i *Lekar för alla åldrar för ute-*

och innelek, och i Nostalgiboken – minnen, beskrivningar, lekar och recept från 1950 till 1980-talet är leken insorterad under 1980-talet. I Familjens spel och lekar med spelreglerna man behöver från 2006 saknas blindbock däremot.

Tid till lek

Blindbockslek i hemmiljö i dag tycks av litteratur och lekböcker att döma främst ske vid barnkalas. När fritidsaktiviteterna ofta är organiserade med tydliga start- och sluttider och det blir allt svårare att hitta tid till spontan lek är framtiden för blindbocken oviss. Vuxnas deltagande i »onödig« lek är inte lika självklar som tidigare, att göra något som ger resultat, som att laga mat, tvätta och städa ligger närmare till för många vuxna. Utformandet av bostaden till perfektion kan också göra hemmet till en opassande tummelplats för blindbocken och hans vänner.

Barn tycker om att leka med vuxna och många vuxna älskar också att leka med barn. Ett exempel på hur roligt det kan vara att skapa tid för samvaro och lek finner vi i Dagmar Wäneus skildring av en jul i barndomshemmet i byn Salteå utanför Nordingrå i Västernorrland omkring 1950:

Trots att så gott som all vaken tid gick åt till arbete för mina föräldrar fanns det ändå tid för lek, sång och musik samt friluftsliv. Pappa och även mamma tyckte om att leka. En lek som alltid lektes på juldagens och påskdagens eftermiddag var blindbock. Detta kände många i byn till och kom och ville vara med. Därför var vi alltid många fler än familjen som deltog. Ett år, en väldigt kall juldag, slutade leken sent på kvällen med att pappa fick ställa sig och skära in en ny glastruta i köksfönstret. Mamma hade nämligen på sig ett par skor som »gnekade« och det hördes alltså var hon fanns varför hon snabbt sparkade av en av skorna med sådan kraft att den hamnade i snödrivan utanför.

Hela familjen Sundqvist: pappa Charles, Gunnar, f. 1943, mamma Vilma och dottern Dagmar, f. 1938, cirka 1950. Foto: privat.



Charles Sundqvist som blindbock i hemmet i byn Salteå utanför Nordingrå i Ångermanland. Foto: privat.



Summary

Plays and Games

WHY DO WE PLAY? Why do we indulge in games and gambling? There may of course be many reasons, multiple driving forces. But playing in whatever form is surely a way to relate to reality. Perhaps we gamble to fulfil the dream of that big win, to be able to buy our dream house on the Costa del Sol in Spain, to be able to work less or perhaps even stop working and just enjoy life. That scratch card in your wallet keeps the dream alive – for just a little longer. And if it is not the dream of a different and better future, a different life, games and gaming can offer an escape from everyday life. Life's worries and problems are forgotten for a while. For some people, the dream of hitting the jackpot takes over and gambling becomes an addiction; it gives the gambler a temporary high, but the low periods can be very black. The addict becomes a compulsive gambler.

When children play they can become someone else, playing “grown-up” or doctors, or cowboys and Indians, testing different roles and what it feels like to be an adult. And then there are computer games, which make it possible to leave ordinary life almost entirely behind as one enters the virtual world, which can be dangerous and violent – but exciting. Night is the best time for this, when life around us has slowed down and it is easier to be absorbed in a different world. Tomorrow, with its obligations and expectations, is distant, yet near.

Computer games also have that element of competition that is important in other forms of play, and this is of course a major

incentive for many people. This is true regardless of whether the game depends on luck or on a combination of luck and skill, and whether you are playing against yourself or against someone else. The element of competition is even more present in sport, where there are also spectators who are equally involved in the game; that was the topic of *Fataburen* at the turn of the millennium – *The Soul of Sport*.

Over twenty years ago, when *Fataburen* had a theme issue about games, entitled *Play for Life*, computer games were a relatively new phenomenon, mostly played by children and adolescents. The article about computer games published back then, in 1992, was – symptomatically – written by two people at the Department of Computer and System Science at Stockholm University. Computer games are played today by people of all ages, from very young children to elderly people. Those who were young players back then are adults today, and many of them have gone on playing. And new players have joined them. Yet computer gaming as a cultural expression is still primarily associated with the young.

Computer games have changed a great deal, as has the way people play them. Online games have increasingly taken over, and many games therefore no longer exist in physical form. This creates major challenges for the heritage institutions that want to preserve the games. But computer games have become an established form of culture which requires the attention of museums and culture researchers. We need to know more, not just about the games themselves but also about the use of the games and how they are created. What is the process from idea to finished product, and what do the games mean for people in Sweden today?

Play in general has long interested researchers in the humanities and social sciences. Play has been perceived as an important part of learning and development, and it is above all children's play that has been studied. A popular and widespread game is blind man's buff, which has been played for centuries in many places in different social settings.

The Playhouse (*Lekstuga*) at the Nordiska Museet exploits the

educational potential of play. Children learn there about how people lived in the past, when girls and boys, men and women could live very different lives. When activities intended for children were started at the museum in the early 1970s, there was a much greater focus on the games themselves. At Skansen, games of different kinds have been a part of the programme for a long time. In Hazelius's days, folk games and dances were regarded as expressions of the spirit of the people, and they were a way to illustrate and present "folk life". Yet Skansen too has built up activities linked to the milieu and the period, where children can perform various tasks which take them back in time, to life in the old days.

Re-enactment likewise allows people to play with the idea of a different kind of reality, in a different age. On these occasions the participants try to recreate, in as much detail as possible, a bygone period, for example the Viking Age. The goal is to reconstruct the material culture, but also the intangible cultural heritage, much of which is unknown to us today.

Re-enactment manifests one of the distinctive functions of play: to include and exclude. Dressed in period clothes, with special food and drink and the like, it is perfectly obvious who is involved and who is not. Play creates boundaries. The temporal and spatial aspects of play are also evident here; it happens at a certain time and in a certain place – and with certain participants. Play also gives the participants an opportunity to do things that are in stark contrast to the work and duties of everyday life; for example, they can fight with swords or cook food over an open fire.

Play and toys create identity, and play prepares children for their entry into the adult world. And the gender differences and socio-economic disparities in children's play became obvious in the Nordiska Museet's documentation project *Children Take Place*, where children from different areas were interviewed and some of their toys were also acquired by the museum.

Today children have access to products and media which are aimed at adults, and children and adults share activities such as

shopping or computer games. Children today have the opportunity to assimilate adult culture while still being offered the special children's genre that is aimed solely at them.

In the adult world, play tends to be associated with rituals of different kinds, that is to say, behaviour that is perceived as charged and full of meaning. Play often takes place in disguise, as at hen parties, when the accepted gender order is overturned. In other contexts it can be the social order that is turned topsy-turvy, so that the poor man becomes rich and vice versa.

The practice of children or teenagers dressing up as a make-believe bride or bridegroom likewise took place on certain holidays, such as Whitsun and Midsummer, in several parts of Sweden. In most records of these traditions, they are associated with various frolics, where the most important ingredients were wandering around with a bridal escort, visiting the neighbours in the village to beg for treats, and ending with music and dancing as the children consume the fruits of their begging.

A game which has been forgotten, and which strikes most people today as odd, involved children, under cover of darkness, stealing turnips from the neighbour's field. If you were caught red-handed, the Swedish expression for that was "with a bare bottom", although it was not always considered a serious offence. A woman's bare bottom has become a classical image for many people who play the variant of boules known as pétanque. We find out why here, as we also learn that the main building of the Nordiska Museet on Djurgården might not have existed if it had not been for gambling.

Dan Waldetoft

Källor och litteratur

Karin Dern

Tryckta källor och litteratur

- Bernström, John. *Spelkort*. Stockholm: Nordiska museet 1959
- Björk, Magnus. *Game Over! En handbok för vuxna i närheten av dataspelsgenerationen*. Stockholm: Addera 2008
- Gamereactor nr 106 (speltidning utgiven av Gamez Publishing A/s, oktober 2013)
- Höglund, Björn. *Alla spelar spel: sällskapsspelens historia*. Lund: Historiska Media 2009
- Johansson, Arne. »Ett reportage om medeltida schackpjäser på Historiska museet.« *Schackkultur* nr 36, 2011
- Johansson, Arne. »Schackobjekt på Nordiska museet.« *Schackkultur* nr 43, 2013
- Melissinos, Chris & Patrick O'Rourke. *The Art of Video Games. From Pac Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books 2012
- Miočević, Ljubica. »Bilder från Boo, Karl August Nicander – En Magus i Spådomskonten.« *Samlaren* årg. 133, 2012
- Pluntky, Peter. *Leksaker och spel på Grönsö*. Enköpings: Grönsö kulturhistoriska stiftelse 2011
- Spell! Spel om pengar idag och förr i tiden*. Stockholm: Tipstjänst i samarbete med Bra böcker 1994
- Tillhagen, Carl-Herman. »Spel och dobbel.« Gösta Berg (red.), *Det glada Sverige*, 2. Stockholm: Natur och kultur 1947
- Tärningen är kastad. *Spel genom tiderna*. Börstorpsslott, sommaren 1989

Jonas Engman

Tryckta källor och litteratur

- Bachtin, Michail. *Rabelais och skrottets historia: François Rabelais' verk och den folkliga kulturen under medeltiden och renässansen*. Gråbo: Bokförlaget Anthropolos 2007
- Bateson, Gregory. »A Theory of Play and Fantasy.« *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. San Francisco: Chandler 1972

Charlotte Ahnlund Berg

Otryckta källor

- Anteckningar från projektet lekfulla Skansen 2005
- Samtal och intervjuer med nuvarande och tidigare Skansenmedarbetare

Tryckta källor och litteratur

- Biörnstad, Arne. »Barns lekmiljö.« *Fataburen* 1971
- Bohman, Stefan. »Folkmusiken på Skansen.« *Fataburen* 1979
- Boken om Skansen*, red. Nils Erik Boëhrendtz. Höganäs: Bra böcker 1980
- Fataburen: Leka för livet* 1992
- Hazelius, Artur. *Fosterländsk läsning för barn och ungdom*. Stockholm: Norstedt 1869
- Knutsdotter Olofsson, Birgitta. »Lek för livet.« *Fataburen: Leka för livet* 1992
- Meddelanden från Nordiska museet* 1897, 1898
- Lindblom, Andreas. *Boken om Skansen*. Stockholm: 1933

Lindblom, Andreas. *Vårt Skansen*. Stockholm 1937
 Lindblom, Andreas. *Utsikt från Skansen*. Stockholm 1954
 Linder, Gurli. »Skansens första vårfest.« *Ord och bild*, årg. 52, 1941
 Programblad och kartor från Skansen
Ringlekar på Skansen. Stockholm 1898
Skansens nyheter: Skansenföreningens meddelanden 1931-1933
Skansen under hundra år, red. Arne Björnstad & Nils Erik Boehrendtz. Höganäs: Wiken 1991
 Stridsberg, Laura. »Ur Skansens krönika.« *Ord och bild*, årg. 26, 1917
 Strindberg, August. *Midsommar*. Stockholm: Gernandt 1901
Sånglekar från Nääs... utg. af Otto Hellgren. Stockholm: Lundquist 1905
 Tillhagen, Carl Herman & Nils Denker. *Svenska folklekar och danser 1-2*. Stockholm: AB Bokverk 1949-50
Trettiotalets Skansen. Stockholm: Thule 1939
 Upmark, Gustaf. *Skansen 25 år*. Stockholm 1916
Verksamhetsberättelse och årsredovisning för Skansen 1996, 1997, 1998, 2000, 2005, 2008

Cecilia Hammarlund-Larsson

Otryckta källor

Nordiska museets arkiv
 Nordiska museet tidiga arkiv F 4A:1
 Ämnesordnade bildarkivet
 Personer, Artur Hazelius

Tryckta källor och litteratur

Bergman, Axel L. »Nordiska museet.« *Teknisk tidskrift. Arkitektur och dekorativ konst* 1908: 1-2
Fataburen 1904-1906, årsredogörelser
 Hazelius, Artur. *Nordiska museet inför 1890 års riksdag*. Stockholm: Nordiska museet 1890
 Hazelius, Artur. *Nordiska museet inför 1900 års riksdag*. Stockholm: Nordiska museet 1900
 Hazelius, Artur. *Nordiska museets tjugofemårsminne 1873-1898*. Stockholm: Nordiska museet 1900

Hillström, Magdalena. *Ansaret för kulturarvet. Studier i det kulturhistoriska museiväsendets formering med särskild inriktning på Nordiska museets etablering 1872-1919*. Linköping: univ. 2006
Meddelanden från Samfundet för Nordiska museets främjande 1881-1903, årsredogörelser
 Palmqvist, Lena. »Nordiska museet – professor Clasons mästerverk.« *Ett hus fyller hundra*. Stockholm: Nordiska museets förlag 2007
Spell! Spel om pengar idag och förr i tiden. Stockholm: Tipstjänst i samarbete med Bra böcker 1994
 Stavenow-Hidemark, Elisabet. »Museibyget.« Medelius, Hans, Bengt Nyström & Elisabet Stavenow-Hidemark (red.), *Nordiska museet under 125 år*. Stockholm: Nordiska museets förlag 1998

Tora Wall

Tryckta källor och litteratur

Axelsson, Bodil. »När historien blir personlig – reenactment som inlevelse och kunskap.« *Kulturaliseringens samhälle: problemorienterad kulturvetenskaplig forskning vid Tema Q 2002-2012*. Linköping: Tema kultur och samhälle, univ. 2012
 Ehn, Billy & Orvar Löfgren. *När ingenting särskilt händer: nya kulturanalyser*. Eslöv: B. Östlings bokförlag Symposion 2007
 Gustafsson, Lotten. *Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Nora: Nya Doxa 2002
 McCalman, Ian & Paul A. Pickering 2010. *Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn*. Basingstoke 2010

Per Larsson och Matti Wiking Leino

Otryckta källor

Dialekt och folkminnesarkivet i Uppsala
 Frågelista Ö 22 Odlingväxter och växtföljd (1937): ULMA10869, ULMA6883, ULMA2238, ULMA2247

Nordiska museets arkiv

Frågelista Nm 8 Jordbruk (1928): EU33, EU37, EU2899, EU3893, EU14322, EU22150
Frågelista Nm 27 Sådd och sättnings (1930): EU3362, EU7555, EU9007, EU33010, EU52675
D492: Stjäla rovor

Upplandsmuseets arkiv
CEDERO6950

Riksarkivet
Lanskapshandlingar, SE/RA/5121/5121.02/1586: 9

Älvsbyns kommunarkiv
Hushållsgillet Årssammanträde 16 januari 1915

Tryckta källor och litteratur

- Evertsdotter, Åsa. »Odlar rovor för att uppmana till stöld och bevara gamla arter.« Östersundsposten 6 aug 2013
- Fjellström, Christina. »Rovan eller potatisen – basknöl eller komplement?« Else-Marie Strese (red.), *Jordbrukets grödor i människans tjänst, etnobiologi ur agrar synvinkel*. Studia ethnobiologica 13. Julita: Sveriges lantbruksmuseum 2002
- Hertzberg, Rafaël. *Vidskepelsen i Finland på 1600-talet: bidrag till Finlands kulturhistoria: akademisk afhandling*. Helsingfors 1889
- Holmbäck, Åke & Elias Wessén. *Svenska landskapslagar*. Stockholm: Geber 1933-1946
- Landtman, Gunnar (utg.). *Finlands svenska folkdiktning*. 7. *Folktro och trolldom*, 2. *Växtlighetsriter*. Helsingfors 1925
- Nygårds, Lena. *Vi odlade till husbehov*. Alnarp: Programmet för odlad mångfald 2005
- Nygårds, Lena & Matti Wiking Leino. *Klint Karins kålrot och mor Kristinas böna: om fröuppropets kulturarv*. Alnarp: SLU 2013
- Persson, Karin. *Genetic diversity in landraces of rye (Secale cereale L.) and turnip (Brassica rapa L. ssp. rapa) from the Nordic area*. Agraria 256. Alnarp: SLU 2000

Wenke Rundberg

Otryckta källor

Intervju med Gunilla Olsson (f.d. Backlund) 2014-01-27
Lena Kättström. *Rapport om Nordiska museets barnverksamhet* (troligen 1981 eller 1982)
Instagram: #Nordiskamuseet. 2014-02-11

Tryckta källor och litteratur

- Backlund, Gunilla & Eva Lis Bjurman. »Barnverksamheten på Nordiska museet. Några erfarenheter.« *Svenska museer* 4/1977
- Bjurman, Eva Lis. »Nordiska museet: Bryggan.« *Öppna – en rapport om lekverkstäder*. Stockholm: Riksställningar 1972
- Borgström, Britt-Marie. »Nordiska museets Lekstuga.« *Fataburen* 1992
- Borgström, Britt-Marie. *Tidsresan. Lek och fantasi som pedagogisk metod*. Stockholm: Nordiska museets förlag 2003
- Brödbakning på museet: Levande kultur. *Svenska Dagbladet* 26 sept. 1977
- Fataburen* (årsredovisningar för Nordiska museet)
- Hooper-Greenhill, Eileen. *Museums and Education, purpose, pedagogy, performance*. Cornwall: Routledge 2007
- Johansson, Ewa & Ingrid Pramling Samuelsson. »Kreativa lek- och lärandemiljöer i pedagogisk verksamhet.« Mikael Jensen & Åsa Harvard (red.), *Leka för att lära. Utveckling, kognition och kultur*. Lund: Studentlitteratur 2009
- Knutsdotter Olofsson, Birgitta. »Vad lär barn när de leker?« Mikael Jensen & Åsa Harvard (red.), *Leka för att lära. Utveckling, kognition och kultur*. Lund: Studentlitteratur 2009
- Ljung, Berit. *Museipedagogik och erfarenhet. Pedagogiska institutionen, Stockholms universitet* 2009

Anna-Karin Jobs Arnberg

Otryckta källor

Nordiska museets arkiv

Hammarstedtska samlingen: Lappbrud, fettisdagsbrud och fastlagsbrud: E.U. 23177-23189, 26252, 26346, 26891, 26892, 26893, 28556, 30982, 30985
Midsommarbrud: EU 14011, 14070, 14078, 14112, 14527, 16528, 17768, 28420
Pingstbrud: E.U. 301, 12014, 13476, 13775, 13838, 24937

Alma Wahlberg. Folketro uppteckningar från Halland och Skåne 1928

Robert Blummenberg. Anteckningar till Norbergs historia. Avskrift av Nils Nygren. (Original i Västmanlands hembygdsförbunds och fornminnesförenings arkiv, Västerås.)

E-postväxling (2014) med Mona Britwin, sekreterare i Björkö Fornminnesförening, Björkö

E-postväxling (2014) med Jill Lindström, Furuviksbarnens veteranförening

Tryckta källor och litteratur

Arill, David. »Påskbrud och påskalamm i norra Bohuslän.« *Västsvenska hembygdsstudier tillägnade Hjalmar Lindroth 6 februari 1928*. Göteborg: Västsvenska hembygdsnämnden 1928

Bergstrand, Carl-Martin. »Lucia i Västergötland.« *Folkminnen och folktankar* 1935

Carnhede, Anna Maria. »Svenska folket rasar mot SVT:s luciatåg.« *Aftonbladet* 13 dec. 2004

Celander, Hilding. »Lucia och lussebrud i Värmland.« *Svenska kulturbilder*. Ny följd, häfte 5 1936

Dalpilen 2 mars 1894

Eskeröd, Albert. *Årets fester*. Stockholm: LT 1953

Frazer, James George. *The golden bough. A study in magic and religion*. London 1922

Gerward, Gullan. *Majgrevefesten. En kulturhistorisk analys*. Stockholm: Carlsson 1996

Gränlund, John. »Pingstbrud och lekbröllop i Sverige.« *Saga och Sed*. Kungl. Gustav Adolfs akademis årsbok 1973

Hagberg, Louise. »Julbuske, julkrona och Moses brinnande buske.« *Fataburen* 1927

Hovilainen, Erla. »Lappbrudar i Österbotten.« *Budkavlen* 18, 1939

Hovilainen, Erla. »Barnvästbåd, blombrud och lappbrud.« *Budkavlen* 18, 1939

»Ingen dag är synes än. Visor om Lucia, Staffan och andra figurer ur lussetraditionen.« Stockholm: Statens musiksamlingar 2008

Jacobsson, Bengt. *Nils Månsson Mandelgren i Östergötland*. Stockholm: LT 1985

Kjellberg, Sven T. »Kulturhistoriska notiser.« *Västmanlands fornminnesförenings årsskrift* 1928

Knuts, Eva. »MockBrides, Hen Parties and Weddings, Changes in Time and Space.« *Masks and mumming in the Nordic area*. Uppsala: Kungl. Gustav Adolfs Akademien för svensk folkkultur 2007

Larsholm, Jonas. »Lucia i Vallerås på 1860-talet.« *Skinarebygd* 1950

Liljeblad, Sven. »Några vår- och sommarseder i Östergötland.« *Folkminnen och folktankar* 1923-1925

Nilsson, Martin P:n. *Årets folkliga fester*. Stockholm 1936

Sarmela, Matti. *Finnish folklore atlas*. Translated from Finnish by Annira Silver. (Ethnic Culture of Finland, 2.) (CD-bok, 2009.)

Swenson, Bo. *Pingstbrud och påskafröjd. Folklivsskildringar från Skåne*. Degeberga: Ultima Thule 1997

Karin Günther

Tryckta källor och litteratur

Björman, Eva Lis. *Barn och barn - Om barns olika vardag*. Lund: Liber läromedel 1981

Björvall, Katarina. *Vill ha mer - om barn, tid och konsumtion*. Stockholm: Ordfront förlag 2005

Brembeck, Helene & Barbro Johansson, (red.), *Postmodern barndom*. Göteborg: Etnologiska föreningen i Västverige 1996

Fast, Carina. *Sju barn lär sig läsa och skriva: familjeliv och populärkultur i möte med förskola och skola*. Uppsala: Acta Universitatis Upsaliensis 2007

Nelson, Anders & Mattias Nilsson. *Det massiva barnrummet. Teoretiska och empiriska studier om lekaker*. Malmö högskola 2002

Nelson, Anders & Krister Svensson. *Barn och leksaker i lek och lärande*. Stockholm: Liber 2005

Maria Maxén

Otryckta källor

Nordiska museets arkiv

Frågelista NM 4 Lekar och leksaker (1928)

Frågelista NM 93 Skolbarnslekar i Stockholm (1940)

Folkminnessamlingens excerpter: Lekar: Blindbock

Tryckta källor och litteratur

Berg, P. Gossar! *Hvad skola vi roa oss med? Eller lättfattlig anvisning att lära sig 160 lekar, spel och konststycken, som stärka och utveckla kropps- och själskrafterna hos ungdomen*. Stockholm 1843

Dickens, Charles. *En julhistoria*. Stockholm: Seligmann 1898

Ehrensverd, Gustaf Johan. *Dagboksanteckningar förda vid Gustaf III:s hof*. Stockholm: P. A. Norstedt & Söners förlag 1877-1878

Forsell, Marie Louise af. *Sällskapslif och hemlif i Stockholm på 1840-talet: ur Marie-Louise Forsells dagboksanteckningar*. Stockholm 1915

Forsstrand, Carl. *Linné i Stockholm*. Stockholm: Geber 1915

Gaslander, Petrus & Johan Gaslander. *Beskrifning, om svenska allmogens sinnelag, seder wid de årliga högtider, fririer, bröllop, barndop, begrafningar, widskeppelser, lefnadssätt i mat och dryck, kläddrägt, sjukdomar och läkemedel, orternas läge och beskaffenhet m.m.* Stockholm 1774

Hedvig Elisabet Charlotta. *Hedvig Elisabeth Charlottas dagbok*. 1, 1775-1782, Norstedt, Stockholm, 1902.

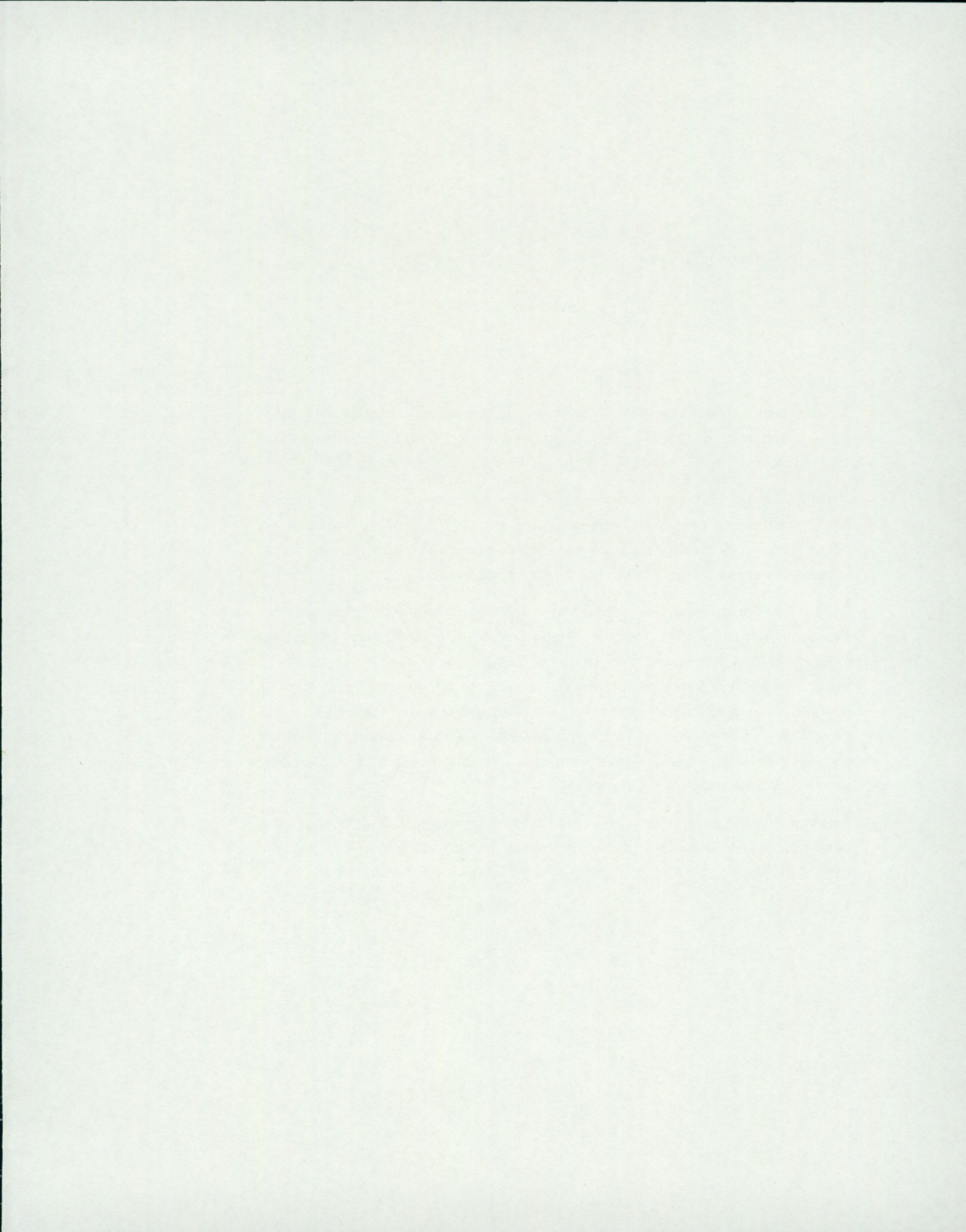
Hofsten, Erland Nicolai. »Beskrifning öfwer Wermland.» *Folkminnen och Folktankar* 1933

von Linné, Carl. *Carl von Linnés lappländska resa*. Stockholm: Natur o. kultur 1960

Nilsson, Martin P:n. *Våra danslekar: en vädjan till folkminnesforskarna*. Lund: Exp. af Folkminnen och folktankar 1915

Rudbeck, Olof. *Olaus Rudbecks Atlantica: svenska originaltexten*. D. 2. Stockholm 1939

Ulvros, Eva Helen. *Dansens och tidens virvlar: om dans och lek i Sveriges historia*. Stockholm: Historiska media, Lund, 2004



Samfundet Nordiska museets och Skansens Vänner

Samfundet grundades redan 1918 som en vän- och stödförening till Nordiska museet och Skansen. Vänföreningen har i dag drygt 3 000 medlemmar varav 93 är ständiga. Kronprinsessan Victoria är första hedersmedlem.

Varje år lämnar Vännerna ekonomiska bidrag till de båda museerna. Under åren har en rad projekt blivit möjliga genom detta stöd. Vänföreningen delar också årligen ut resestipendier till personalen på de två museerna och stöd-köper museernas årsbok *Fataburen* till sina medlemmar.

Samfundet har en livlig verksamhet med ett tjugotal aktiviteter per år och dessutom kulturresor. Programmet brukar omfatta specialvisningar av utställningar på Nordiska museet, vandringar på Skansen och Djurgården, konsert-program i Seglora kyrka under sommaren och vid jul, visningar och studie-besök i intressanta miljöer utanför museerna samt utflykter vår och höst till resmål såväl i Sverige som i våra grannländer. Vänföreningen ger även ut tidningen *Artur* fyra gånger om året med artiklar om museerna och med det aktuella programmet för medlemmarna.

Årsavgiften som innefattar gratis entré till båda museerna är 550 kr för en person och 750 kr för ett par. Medlemskap kan lösas genom föreningens kansli, telefon 08-519 546 93 eller e-post vanner@nordiskamuseet.se.







LEK OCH LÄRANDE hör ihop och därför uppfattas leken som viktig – både i sig och som studieobjekt. Spel och spelande, däremot, är något ideologiskt laddat och mer ifrågasatt. Video- och datorspel, särskilt sådana med våldsamt innehåll, beskylls ofta för att orsaka både fysisk och psykisk ohälsa.

Samtidigt utmanas i dag många invanda uppfattningar och föreställningar om spel i olika medier. Spelkulturerna ses alltmer med positiva förtecken. Spelandet skapar gemenskap, ökade språkkunskaper och kännedom om virtuella världar. Underhållning och lärande närmar sig varandra.

Lekar och spelande har länge intresserat museerna. Leksaker och spel har samlats in och berättelser och beskrivningar av särskilt barns lek har tillförts folkminnesarkiven. Lek och leksaker är viktiga inslag i många ritualer och representerar identitetsskapande och barnets väg in i vuxenlivet. Så är det i dag, så var det i bondesamhället.

Lekar och spel har ett brett perspektiv på dessa frågor. Författarna berättar om boule, bratz och blindbock – och mycket däremellan.



NORDISKA MUSEETS FÖRLAG

ISBN 978 91 7108 572 6

ISSN 0348 971 X



9 789171 085726