

Förord

En evighet av lek

Nyttan är vår tids förbannelse.

När man ägnar sig åt historia är det enklaste det svåraste. Vi vet en hel del om 1600-talsmänniskans ideal. Men vi kan aldrig begripa hur det är att ha dessa ideal.

Hur känns det att sätta leken främst?

Att prioritera skoj framför arbete?

För så var det. Och så kanske det alltid har varit. Ända fram tills industrialismen slog sina klor i oss på 1800-talet. Våra dagars overtidsarbetande stressonanerande hinna-lämnungarna-på-dagis-hysteriska liv är ett nytt påhitt. Innan dess jobbade man 160-180 dagar om året. Resten var mest lek.

Jobb 160-180 dagar om året!

Det är lätt att se problemen när samhället blev mer och mer produktionsinriktat. Stockholms skeppsgård, som bland annat snickrade ihop regalskeppet Vasa 1626-1628, hade det ofta tufft. Stormakten Sverige behövde ett antal örlogsskepp klara på en viss tid. Arbetstopparna kom och gick. Men man kunde inte få folk att jobba mer, med annat än tvång. Att betala högre lön fungerade inte som morot. Då jobbade folk tvärtom mindre. Det tog ju kortare tid att få ihop till livets nödtorft. Och så hem och lek.

Kanske mätte man bättre? Trots knapphet.

Hem och lek en gigantisk kulturskatt av idag helt bortglömda skojsigheter, med fantasieggande namn som *Olle vill du ha dask*.

Idag har leken förpassats till barndomen.

Vuxna som leker är skamligt. Allvarliga går 40-talister sina golfrundor. De har dåligt samvete för att segelbåten som kostat 750 000 kronor bara används två helger om året. "Det är ju så mycket jobb just nu". Att segla är nödvändigt. Sitt i båten. Både golf och segling är förresten mer markörer för lyckad karriär än lek.

Andra har blivit professionella lekutövare. Idrottsmännen. De leker åt oss när vi själva inte får eller törs. Fast det är lek utan glädje. Lek på allvar.

Men det pyr i leden.

Dataspel är något som enligt myten främst sysselsätter tonårspojkar. Upprinnelsen till den här boken är en död minut på multimediamyndigheten på Åhléns City i Stockholm, ett Mecka för den dataspelsintresserade.

Där stod jag i kön med ett spel i handen (jag tror det var Unreal). Runt omkring mig dataspelstidningar i sina ställ, skrikande ut sina köp-mig-budskap i tonårslayout. Jag tittade mig omkring. Vi var väl fem-sex stycken i kön, med var sitt dataspel.

Ingen under 30 år.

Ingen över 40 heller, för den delen.

Det här fenomenet upprepas nästan alltid när jag köper spel. Och det syns i gjorda undersökningar. Enligt den amerikanska gallupen Next Generation Online (september 1998) är bara 30 procent av alla dataspelare under 18 år. Vad gäller nätspel är andelen spelare under 18 ännu mindre. Bara två procent. Ändå är det endast när barn sitter framför datorn som dataspel syns på skärmen i Ikeakatalogen.

Tror fan att det främst är 30-40-åringar som spelar. Ett dataspel kostar runt 500 kronor. Det har få tonåringar råd med. Men jag har råd. Och jag vill leka. Även om omvärlden har ett

hånfullt flin i mungipan när jag berättar vad jag gjorde i helgen. Fast min arbetsgivare torrt konstaterar att han inte begriper varför jag kastar bort min tid på sånt.

Hur kastar man bort tid?

Är det genom att ha skoj? Eller genom att jobba ihjäl sig?

Jag kan aldrig bärga mig om jag har en nyinköpt dataspelskartong under armen (dessförinnan har jag terroriserat personalen i affären med telefonsamtal varje dag för att få reda på om Det Nya Häftiga Spelet har kommit). Jag slänger skyddsplasten i papperskorgen utanför butiken och börjar läsa manualen i rulltrappan ner mot tunnelbanan. Vilka enheter kan man bygga? Hur selectar man sidewinders på planet? Hur sidsteppar man?

Väl hemma – in i fantasin! In i leken!

Jag bygger mina rymdimperier och förvånas över att jag åter bara är en människa bland andra när jag köper mjölk på Ica i Hökarängen. Jag som just räddat universum undan ondskan. De borde åtminstone ge mig gratis Plopp.

Datorn var från början den mest nyttofascistiska av uppfinningar. Konstruerad för att räkna ut granaters projektilbanor. Visst är det en triumf för mänskligheten att vi konverterat den till ett verktyg för vår själsliga glädje! Till lek!

Mina vänner i dataspelskön på Åhléns såg lite skamsna ut med sina 500-kronors kartonger. Se inte skamsen ut, dataspelare! Köp ditt spel med stolthet! Som historikern Peter Englund skriver i sin fantastiska essay *Spelaren nere i bunkern* (ur antologin *Jag älskar dataspel*):

”Kanske kan dataspelen återge något av leken till oss vuxna och hjälpa oss skapa små enklaver av onyttigt oförnuft i en genomrationaliserad värld. För det är ju genom att kliva utanför livets enkla uppehållande som vi ger det verklig mening. Att leka är också ett sätt att hävda vår drift efter det höga, det goda och det sköna.”

Kan det sägas bättre?

Lek är inget tidsfördriv. Det är livet.

Den här boken handlar alltså om dataspel. Men inte om alla dataspel. Främst om de som sätter igång hjärnan och kreativiteten. Grundaren av dataföretaget Apple – Steve Jobs – sa en gång att den grundläggande skillnaden mellan datorn och teven är att när man sätter sig framför teven stänger man av hjärnan. När man sätter sig framför datorn sätter man på den.

Hans poäng var att datorn och teven aldrig kommer att smälta ihop till en maskin.

Men det är inte helt sant. Det finns vissa typer av dataspel som stänger av hjärnan. De kräver inget annat än ryggradsmässiga reaktioner. Ett exempel är Tetris. Absolut inget ont om detta. Alla människor behöver stänga av ibland. Jag har sett journalister spela avstängningsspel i timtal efter hårda och stressiga deadlines. Säkert nyttigt.

Men en bok om sådana spel vore tämligen ointressant.

Boken handlar istället om spel som sätter igång hjärnan. Ger den utmaningar och kreativetskickar. Inte minst nu för tiden då allt färre spelar mot datorn. Istället kopplar man upp sig via Internet eller lokala nätverk och spelar mot andra människor.

Myten om dataspel som en asocial verksamhet stämmer alltså inte längre (om den någonsin gjort det). Att spela är istället en form av intensivt socialt umgänge. Lek i grupp. Med en blandning av gamla spelbekanta och totalt okända från Australien, Holland och Burkina Faso.

Spelen är ofta komplicerade och tar lång tid att bemästra. Visserligen fungerar de bästa spelen så att man begriper dem omedelbart, samtidigt som det finns ett gigantiskt utrymme för att utvecklas som spelare. En lång och inte särskilt brant inlärningskurva. Men det finns exempelvis flygsimulatorer som kräver ett par dagars övning innan man kan börja spela på allvar.

I boken tar jag upp olika typer av spel. Men jag går inte in i detalj på enskilda titlar. Anledningen är att den här boken är tänkt att vara aktuell i mer än några månader. De häftigaste spelen idag är bortglömda om ett år, med några få undantag.

Ett problem när man skriver om dataspel är våldet. Underhållningsvåld i dataspel är inte värre än på teve, film eller i Shakespeares dramer. Men det blir påtagligt i och med att man själv är aktiv. Jag har inga moraliska dubier vad gäller underhållningsvåld bara för att det utövas digitalt. Och mig veterligt så finns inget samband mellan dataspel och verkligt våld, de undersökningar jag tagit del av tyder snarare på motsatsen.

Att skjuta någon i Quake är en överklig handling. Våldet i dataspel fyller en dramaturgisk funktion snarare än en blodsdräglände. En Kurosawafilm som dataspel skulle bara bestå av slutfajten, eftersom det är den som erbjuder den nödvändiga nivån av action.

Den här boken har inneburit månader av dataspel, läsande av dataspelstidningar och diskussioner med dataspelande vänner (tack alla). Nu går jag ut i septembersolen. In Real Life. Dofterna av träd och löv finns inte i spel, som trots allt bara är ett livsstimuli bland många.

henrik@webbsidor.com