



STIG-BJÖRN LJUNGGREN:

## Datorspelet som produktivkraft

**K**arl Marx trodde att människorna ständigt förbättrade sina överlevnadsmetoder - och därmed påverkades också samhällsordningen. Produktivkrafterna utvecklades och politiken följde med i en ständig rörelse framåt.

Kort sagt hävdade Marx att handkvarnen gav ett samhälle med feodalherrar, ångkvarnen ett med industrikapitalister.

Datorerna borde också ge en ny typ av herrar, kanske cybernetiska reklamdockor som klarar av att dra partimanifestet på tio röda i Rapport? Och vad kan datorspelet ställa till med i framtiden?

Den som vill undersöka bör skaffa ett rejält datorspel. Till de allra förnämligaste för förståelsen av historiens drivkrafter hör spelet "Civili-

zation". Det går åt många långa nätter att verkligen lära sig bemästra detta spel. Men det är å andra sidan ett ganska enkelt sätt att få sniffa på hur det känns att vara en Josef Stalin eller en Abraham Lincoln.

### *Aztekisk industrialisering*

"Civilization" går i korthet ut på att man ska vara med och styra en kultur från dess födelse fram till dess slut. Det gäller att satsa resurserna i samhället rätt för den som önskar varaktighet. Den som inte har ett bra försvar faller snart i fiendens händer. Men den som bara tror på pansar hamnar snart på efterkälken i utvecklingen. Folket kräver nämligen tempel för att må bra. Utan rejäla satsningar på kommunikationer och utbildning faller samhället snart sönder. Vetenskapsmännen erbjuder hela tiden nya upptäckter som ger nya möjligheter. Och så vidare.

Historikern Peter Englund har med frustande entusiasm beskrivit hur han en gång tog sig an den

aztekiska kulturen, satsade försvant på industrialisering och införde kvinnlig rösträtt redan på 1600-talet. Följden var att när conquistadorerna dök upp, kunde aztekhövdingen Englund katapultera ut dem i havet igen - och där försvann de för alltid ur historien.

"Civilization" har några år på nacken nu, men tillhör fortfarande ett av de bättre datorspelet. Det finns förvisso en oöverskådlig mängd, många med ambitionen att försätta spelaren i historiens högsäte.

Men de flesta är någon form av reaktionsspel eller pusselspel. De ställer inte så stora krav på allmänkunskaper och är egentligen bara en moderniserad variant av Flipper eller patiens.

Det finns också lite mer avancerade reaktionsspel som kräver lite mer hjärnaktiviteter. Sådana "Hoppa från sten till sten-spel" verkar bli allt mer populära och lämnar lite mer utrymme för egna initiativ.

Och den som vill åka racerbil på datorskärmen har också fått tillgång

---

STIG-BJÖRN LJUNGGREN är fil de, debattör och driver företaget Folkhemsstudier.

till allt mer avancerade spel. För barnen har såväl Pippi Långstrump som Disneys figurer öppnat upp cyberrymden för våra små tlingar.

Men spel som "Civilization" står ändå i en klass för sig. Det låter oss ta steget in i en mer kunskapsstimulerande miljö. Här krävs koncentration av spelaren. Historiska kunskaper och egna åsikter om hur samhällen bör styras är ett måste. Det som utspelas på skärmen kan faktiskt tävla i nytta med såväl Antikrundan som föreläsningafton på Medborgarskolan.

#### **Atomvapenattack**

Den trend vi nu ser är att spelen slutar vara spel och istället utmanar filmen. Ett sådant spel har jag bara sniffat lite på, nämligen "Silet Steel". Där är man kort och gott huvudrollsinnehavare i en film. Man tilldelas en ubåt, en kopp kaffe och en galen motståndare som hotar med atomvapenattack. Efter en kort briefing över det allvarliga läget vänder sig de andra officerarna sig till spelaren och frågar:

– Nå, kapten. Vad ska vi göra?

Sedan är det bara att surfa fram mellan olika förslag till beslut och invänta det bittra slutet, när de andra i besättningen vänder sig till en och muttrar ett bittert farväl, strax innan fiendens bomb träffar båten. Det som utspelas på datorskärmen är som vilken spelfilm som helst, med den skillnaden att åskådaren själv bestämmer händelseutvecklingen.

Det är lätt att fördjupa sig i alla

finesser och pedagogiska insikter som dessa spel kan ge. Men det verkligt intressanta är att de förebådar hur kunskapssamhället kommer att kunna utveckla samhället. Håller vi fast vid Marx' idé att samhällen förändras när tekniken tar utvecklingsprång har vi här något att bita i.

”*Historikern Peter Englund har med frustande entusiasm beskrivit hur han en gång tog sig an den aztekiska kulturen, satsade försvant på industrialisering och införde kvinnlig rösträtt redan på 1600-talet. Följden var att när conquistadorerna dök upp, kunde aztekhövdingen Englund katalpuleras ut dem i havet igen – och där försvann de för alltid ur historien.*”

Exempelvis.

• Det första vi kan förvänta oss är att skolan kan börja fungera på ett annat sätt. Med utgångspunkt från ett spel som "Civilization" skulle historieundervisningen kunna stöpas om och kombineras med kurslitteratur och föreläsningar, tillgång till historieencyklopedier på CD-Rom och fri surf på Internet, samt naturligtvis någon form av självständigt uppsatsarbete mot slutet av terminen.

Det finns dem som menar att katederläraren nu är på väg bort, för alltid. Förutom att lärarkåren kommer att minska drastiskt, kommer också den kollektivistiska inlärningsprocessen att ha sett sina bästa dagar.

• Det andra som händer är att vi kan bli våra egna historieberättare. Vi blir inte längre beroende av andras regi. Den internaktiva datorn frigör oss inte bara från lärarna och lektionernas tvång, den gör också att vi kan bestämma hur en bok eller en film ska sluta.

#### **Aktiverande teknik**

På den individuella nivån handlar detta självfallet inte om så mycket mer än att upplevelseindustrin blir mer avancerad och lägger mer ansvar i händerna på den enskilda människan. Tekniken aktiverar istället för att passivisera. Även den som nöjer sig med att ha en TV med fjärrkontroll mixar idag ihop sin egen kompott av TV-program. Människor ägnar sig åt att se två eller tre filmer samtidigt. Genom att zappa mellan kanalerna plockar man åt sig efter eget tycke, ungefär som vi brukar komponera vår egen gåendebordtallrik.

Konsekvenserna är, bland annat, att det samhälle där alla såg samma Hylands Hörna, inte längre finns. Televisionsmediet har raderat ut en given mittpunkt i samhället. Det är självfallet bra, men allting har två sidor, en positiv och en negativ. Går det att styra ett land där alla varje kväll varit framgångsrik Aztek-

hövding? Där den unga generationen kört ett tredje världskrig per kväll sedan de började småskolan?

• För det tredje tror jag att vi kommer att få se datorspelsmetoden överföras till verkligheten. Några praktiserar redan "rollspelet" som ett sätt att lära sig hur exempelvis en politisk motståndare resonerar. Kanske finns det här en möjlighet att få hjälp av den moderna tekniken att ge en motvikt till den traditionella bild av politik som massmedia och underhållningsindustrin ger. De brukar ofta skildra politiken som ett slags sportevenemang. För att höja spänningen skildras det politiska livet som en kamp mellan olika grupper som med utspel, intriger och satsningar försöker slå sina motståndare ur brädet.

### **Politisk kortkurs**

Det är alltså inte så, att vi bara får se att verkligheten trycks in i karikerad form på datorskärmen. Vi kommer också att få bevittna hur det som händer på datorskärmen påverkar hur verkligheten tar efter det som händer i datorn. De föreställningar och bilder som präglar datorspelen kommer att smitta av sig på hur vi tolkar och betar oss i det vanliga vardagslivet.

Vi vet att vi redan matats med schablonbilder av hur affärliv och politik fungerar av underhållningsindustrin. Från den amerikanska filmen vet vi att bakom det till synes vanliga självmordet löper trådar långt upp i makthierarkin. Åtminstone sedan Watergates dagar har vi insett

att självaste presidenten kan vara inblandad. Ofta är det toppolitikern och superkapitalisten som slagit sina påsar ihop för att förtrycka den lille mannen på gatan.

När det så småningom kommer ett datorspel som ger oss chansen att få spela partiledare i den svenska ankdammen, leder det säkert inte bara till att fler får en enkel insikt i politikens villkor. De som går från ett sådant spelande till riktig politisk verksamhet kommer självfallet att ta med sig och praktisera sina erfarenheter. Det skulle innebära att den som tidigare tvingades lära sig greppen i politiken via ungdomsförbund och studentpolitik, nu kan ta kortkursen via datorn. Och datorspelen kommer att skapa nya och minst lika allvarliga defekter.

• Kanske är en av de mest dynamiska effekterna som datorspel av typen "Civilization" bibringar människor, en föreställning om att det finns ett samband mellan vad man själv gör och vad som sedan händer, även om det tar mycket lång tid. Datorspelet sätter ju användaren i centrum och låter sedan världen rotera runt denne.

Radion spred på sin tid kunskaperna om att det fanns en omvärld som var lika direkt och levande som den egna lilla världen.

Bilen lät oss resa till den närmaste av denna omvärld.

Och TV lät i sin begynnelse chockera världen med att från Vietnam visa hur ett krig går till.

Nu kommer datorspelen och slår i

människor att de själva kan påverka sin samtid. Den som överför datorspelens logik på samhället kommer att bli mycket experimentlysten. Det kan ju vara bra. Men det finns en egenskap hos datorspelen som kan ställa till med problem. Den som misslyckas i datorspelet har bara att starta om och göra ett nytt försök. I verkligheten ges sällan några sådana chanser. Men det är en läxa som vi redan är på väg att lära oss, eller hur?

## **ORD**

*Jag måste säga att jag får problem i rollen som givare när socialbidraget, med allt vad därtill hörer, ger fribiljett in till en genomsnittlig medelklasstandard och allt större invandrargrupper slussas in i den oberoende av egna insatser och egna initiativ.*

*Jag känner mig utnyttjad och avskyr den känslan. Jag börjar snegla på dem som utåt sett kan tänkas gå på bidrag. Oviljan har kommit de senaste åren, jag vet inte hur.*

*Men de som bär ansvaret är inte de som lyfter bidragen. Ansvaret har staten som håller fast vid alltför vidlyftiga sociala kontrakt, upprättade på den tid när Sverige var en idyll och världen långt borta. Ansvaret har alla dessa söndagsskolefröknar i verk och myndigheter som förnekar allt vad smartness heter, som vägrar inse att cynismen har dragit in i den svenska välfärden för gott och att bakslugheten är här för att stanna.*

*Helena Riviére*