

# SYNOPSIS TESCHSVITEN I OCH II



## INNEHÅLL

1	Bakgrund.....	1
2	Målgrupp .....	1
3	Syfte .....	1
4	Mål.....	1
5	Kontext .....	2
5.1	Museet.....	2
5.2	Digital kompetens.....	2
5.3	Utbildning och yrkesroller .....	2
5.4	Innovation .....	2
5.5	Historia .....	2
5.6	Kreativitet .....	3
6.	Utgångspunkter .....	3
6.1	Bakgrund .....	3
6.2	Samlingen .....	3
7.	Besökaren .....	3
7.1	Barn och unga.....	3
7.2	Familj och vänner .....	5
7.3	Den intresserade .....	5
7.4	Den ovana.....	5
7.5	För alla .....	6
8	Rummet .....	6
8.1	Flexibilitet .....	6
8.2	Hållbarhet.....	7
8.3	Möten .....	7
9.	Innehåll.....	7
9.1	Tema .....	7
	Temarubriker .....	7
	Frågeställningar .....	7
10	Lokal och innehåll.....	8
10.1	Nedre trapphall .....	8
	<i>Presentera utställningen</i> .....	8
10.2	Trappan .....	8
	<i>Inbjudan till lokalerna</i> .....	8
10.3	Tesch I.....	8
	<i>Hur fungerar en dator, eller vad gör en dator?</i> .....	8

<i>Alternativ lösning</i> .....	8
10.4 Tesch II.....	9
<i>Tema 1: Några av de första datorerna, regionalt och internationellt 1950–1970-tal</i> .....	9
<i>Tema 2: Persondatorer, sent 1970-tal – år 2000</i> .....	9
<i>Tema 3: Mobiler, plattor och datorer överallt. 2000-talet</i> .....	9
<i>Tema 4: Framtiden</i> .....	9
<i>Tema 5 internet</i> .....	10
<i>Tema 6: Spel 1950-tal – idag</i> .....	10

## 1 BAKGRUND

Enligt Östergötlands museums beviljade projektansökan till Westman-Wernerska stiftelsen ska projektet:

*"Skapa en ny kreativ arena och mötesplats för att visa upp och inspirera genom data- och teknikhistoria."*

Projektet ska visa upp regionalt kulturarv som kan kopplas till teknik- och innovationshistoria samt visa exempel på samtida innovationer och spjutspetsteknik. Platsen ska husera ett innehåll som belyser den dåtid, samtid och framtid där datorer spelar eller har spelat en stor roll.

I ansökan anges ambitionen att sammankoppla de tre ämnena konst, kulturhistoria och teknik. Platsen ska erbjuda ett varierat utbud av upplevelser, uppmuntra besökare att komma tillbaka och att vara aktiva medskapare snarare än passiva mottagare. Innehållet och rummet ska designas på ett hållbart och flexibelt sätt.

## 2 MÅLGRUPP

- Barn och unga (med familj, skola eller på egen hand)
- Specialintresserade (specialister och nördar)
- Besökare utan förkunskap (kring datorer, teknik eller datorhistoria)

## 3 SYFTE

Att väcka och stimulera intresse för datorer i kontexter som rör humaniora, samhälle och historia.

## 4 MÅL

### *Innehållsmål*

Att visa autentiska föremål i en tillåtande, tillgänglig och inbjudande miljö. Presentera innehållet i en kulturhistorisk och samhällsrelevant kontext.

### *Upplevelsemål*

Att väcka nyfikenhet, motivation och en känsla av sammanhang. Skapa reaktioner som lämnar spår av beundran, fascination, eftertanke eller en känsla av att ha åstadkommit något betydelsefullt.

### *Platsmål*

Att utveckla en långsiktigt hållbar plats, utifrån ett miljöperspektiv och ett besökarperspektiv.

### *Effektmål*

Att ge besökaren tillfälle att inspireras och chans att utforska möjligheter och utmaningar kopplade till datorer, digitalisering, dataanvändning och artificiell intelligens. Skapa större förståelse för teknikens inverkan i människors liv. Platsen ska bidra till det livslånga lärandet.

Att öka samarbeten mellan näringsliv, utbildningsväsende, fria aktörer och museet som kan bidra till ökad synlighet, fler samarbetsytter och nya ingångar till barn, unga och en, för museet, ovan publik.

Att bidra till att stärka Östergötlands roll som teknik- och innovationsregion och samtidigt bredda Östergötlands museums utbud. Ge den datorhistoriska samlingen en stabil plattform att visas upp på.

## 5 KONTEXT

### 5.1 Museet

Idag spelar datorer en roll i allas liv på ett eller annat sätt. Digitaliseringen påverkar samhällsutvecklingen och skapar både möjligheter och utmaningar. Det är en naturlig del av museets kunskapsförmedlande uppdrag att genom historia hjälpa oss att reflektera över och skapa förståelse för vår samtid. Museet utgör en plattform som har möjlighet att förmedla kunskap om hur datorernas historiska utveckling påverkar, och har påverkats av, samhälle och individ.

### 5.2 Digital kompetens

Projektet vill bidra till att öka kunskapen om hur datorer och relaterad teknik fungerar och påverkar samhället. Projektet vill bidra till att motverka det digitala utanförskapet. En viktig del av projektet blir att anpassa utställningsupplevelsen på ett sätt som får besökaren att känna sig delaktig och inbjuden till ämnena som presenteras, oavsett tidigare förkunskap.

### 5.3 Utbildning och yrkesroller

Det råder brist på kompetens inom flera teknikyrken, och det finns behov av att stärka kunskapen kring den tekniska utveckling som sker med snabb hastighet i samhället. Projektet vill bidra till stärkt teknikintresse och ett ökat tekniskt självförtroende hos fler, redan i ung ålder. En del av upplevelsen kommer att handla om att väcka intresse och förståelse för hur datorer fungerar och kan användas, på ett inspirerande sätt.

### 5.4 Innovation

En del av projektet vill lyfta exempel på innovation och spjutspetsteknik som utvecklas i regionen idag. Denna formulering syftar på föremål, berättelser eller digitala verktyg. Att lyfta sådana exempel är ett sätt att skapa en anknytning till samtiden såväl som visa på konkreta resultat av kreativt arbete kopplat till datorteknik i regionen. Dessa exempel skulle kunna visas upp tillfälligt i perioder på olika sätt i utställningslokalen, men också genom programverksamhet.

### 5.5 Historia

I projektet finns goda möjligheter att koppla stora historiska skeenden till den regionala utveckling som stått för viktiga hörnstenar i den svenska datorhistorien. De historiska hörnstenarna kan fungera som kontext för det urval av berättelser som förmedlas i rummet men också i framtida program- och skolverksamhet. Projektet vill:

- Sätta samtidens tekniska utveckling i ett historiskt perspektiv.
- Visa att idéer som lett fram till dagens datorer har en längre historia än datorn själv och att tekniska innovationer påverkas av flera faktorer tidigare i historien, och har påverkan på framtida teknik.
- Identifiera "milstolpar" i datorhistorien och hur de har påverkat samhälle och människa. Det kan inkludera införandet av datorer, utvecklingen av viktiga programvaror eller uppkomsten av digitala verktyg.
- Identifiera datorhistoriskt intressanta händelser och personer i regionen, nationellt och internationellt. Det kan inkludera etablering av teknikföretag, akademiska institutioner, uppfinnare, forskare eller användare som har bidragit till eller kan berätta om egna erfarenheter av datorhistorisk utveckling.
- Lyfta framtida utmaningar och möjligheter som den digitala utvecklingen ger.
- Berätta om synen på teknik och dess roll i samhället i ett historiskt perspektiv samt visa på hur yrkes- och könsroller förändrats i samband med datorns utveckling.
- Samla in besökares egna erfarenheter av den historiska utvecklingen.

## 5.6 Kreativitet

Ett sätt att koppla samman de tre ämnena konst, historia och teknik kan vara genom att lyfta exempel på hur det går, eller har gått till, att arbeta kreativt med hjälp av datorer. Detta kan till exempel göras genom att visa exempel på konstverk, installationer eller föremål, men också genom programverksamhet och att låta besökaren prova själv på plats i lokalen.

## 6. UTGÅNGSPUNKTER

### 6.1 Bakgrund

Museets datorhistoriska samling grundades i och med projektet "IT-ceum – det svenska datamuseet" 2004. Projektets skulle samla in och visa upp den svenska datorhistorien från 1950-talet och framåt med syfte att "bevara en del av nutidshistorien innan den går förlorad". Det resulterade, förutom i en samling, bland annat också i en utställning på Mjärdevi i Linköping. Projektets ambition att vara ett svenskt, nationellt, datamuseum levde vidare i verksamheten även efter flytten till Östergötlands museum 2009.

Orsaken till flytten låg bland annat i att säkra en långsiktig fortlevnad för projektet. I samband med flytten fanns ambitionen att vidareutveckla basverksamheten och berätta den svenska datorhistorien med nya, spännande grepp som inkluderade idéer inspirerade av såväl museiutställningar som science centers. I samband med detta bytte också verksamheten namn till "Datamuseet IT-ceum".

Gemensamt för de båda utställningar som visats i Linköping är att de har fokuserat på den svenska utvecklingen av datorer, med nedslag i Östergötland framförallt med fokus på den tidiga utvecklingen av datorer vid Saab, Facit och Luxor.

Samlingen är grundad med ambitionen att skapa ett nationellt datamuseum samtidigt som ett delfokus har legat på den regionala utvecklingen. Därför finns föremål med både nationell, internationell och regional anknytning i samlingen. I ett nationellt perspektiv kompletteras den av föremål som finns hos till exempel Tekniska museet i Stockholm, men även på museer och i privata samlingar runt om i landet.

Projektansökan till Westman Wernerska stiftelsen har en ambitiös agenda med potential att växa till något större än vad den planerade utställningslokalen möjliggör. Trots lokalens begränsningar är ambitionen att föra vidare den ursprungliga ambitionen att förmedla datorns historia med såväl internationella som nationella och regionala exempel.

### 6.2 Samlingen

Samlingen utgörs i dagsläget av ca 1600 registrerade poster i samlingsförvaltningssystemet Primus. Av dessa är runt 200 poster registrerade som "dator". Övriga föremål utgörs av diverse tillhörande komponenter som till exempel skrivare, skärmar, tangentbord, datormöss, kretskort och programvara. Det finns också ett arkiv kopplat till Datasabbs verksamhet vid Riksarkivet i Vadstena.

## 7. BESÖKAREN

### 7.1 Barn och unga

Barn och unga är en prioriterad målgrupp för museet. I ett samhälle där teknik är en integrerad del av livet för de allra flesta finns ett behov av att redan i ung ålder får förståelse för samtida teknik såväl som dess historia.

*Skolans läroplan i Teknik (Lgr22)*

I Skolverkets kommentarmaterial till läroplanen i teknik beskrivs:

*”Ett övergripande syfte med undervisningen i ämnet är att eleverna ska utveckla intresse för och kunskaper om tekniken som omger oss. Därigenom tar kursplanen fasta på den ursprungliga drivkraften bakom all teknikutveckling som både drivits av nyttosträvanden och av människors nyfikenhet och skaparglädje.”*



Vid Linköpings universitet finns *Centrum för teknik i skolan (CETIS)* som arbetar för att stärka teknikens roll i skolan med syftet att allmänbilda och stärka kompetensen inom teknikområdet. Under ett möte med Claes Klasander och Susanne Engström vid CETIS i Norrköping framkom ett antal perspektiv som extra intressanta utifrån läroplanen, dessa redovisas nedan i punktform utifrån minnesanteckningar från mötet:

#### *Datorns utveckling*

- Lyft förändringar kopplat till storlek, hastighet, lagringskapacitet och precision. Hur länge kan den snabba utvecklingen fortsätta? Synliggör utvecklingshastigheten på ett sätt som kan skapa fascination hos eleverna.
- Visualisera flödet av data i en dator, hur fungerar det?
- Visa exempel på hur acceptansen för teknikens utveckling förskjuts. Kommer användandet av AI vara kontroversiellt och ifrågasatt i framtiden eller en naturlig del av vardagen? Hur såg samhällsdebatten ut när internet kom?
- Lyft frågor om etik och hållbarhet. Hur påverkar utvecklingen av datorer människor och miljö? Vilka råvaror krävs för att bygga en dator? Vem påverkas av produktionen?
- Berätta om drivkrafter att bygga in mänsklig kompetens i maskiner. Hur yrkesroller förändras. Positivt och negativt med detta.
- Kvinnliga och manliga roller och perspektiv förändras och förskjuts ofta i samband med teknisk utveckling. Genusperspektivet är viktigt att belysa.
- System och internet. Om hur tekniska lösningar fungerar och hur de byggs ut med tiden.
- Mikro- och makroperspektiv; datorn idag fungerar på elektronnivå samtidigt som internet kan ses som världens största maskin. Sensorer och programmering påverkar och förlänger maskinens närvaro i vardagen. Skulle det gå att digitalt öppna innamätet på en dator och visa hur det förändrats genom historien?

- Det är intressant att lyfta teknik å ena sida och användarna å andra sidan. Med datorn som utgångspunkt går det berätta om hur den fungerar, vem som använde den, till vad den använts och hur det har påverkat samhället. Går det att lyfta några olika berättelser utifrån ett användarperspektiv? Många som lever idag har själva varit med om utvecklingen. Går det följa en användare genom historien och skapa dennes berättelse? Visuella tidsaxlar kan vara en pedagogisk metod som är bra för att ge eleverna perspektiv och kontext till det som berättas.

#### Lärare och elever

- För att vara relevant för lärare behöver utställningen kunna visa på olika konsekvenslinjer där steg som tagits i utvecklingen har gett olika påverkan och konsekvenser, både positiva och negativa. Det är bra att visa datorn som ett generellt exempel på en teknisk lösningsfunktion och uppbyggnad.
- Värderingsövningar är en bra metod för att involvera eleverna. Det går att skapa ett spänningsfält mellan bra och dåligt, eller ja och nej, med frågeställningar som "Vad tycker du?" "Vilket av alternativen är bäst?", "Varför tycker du så?" och så vidare.
- Skapa innehåll i utställningen där vissa delar fungerar för en lägre årskurs medan andra passar en högre. I bästa fall kan det leda till återbesök av samma klass i flera årskurser.
- Låt eleverna känna igen sig i det som visas. Vissa elever har ett teknikintresse i grunden och andra inte alls. Kanske går det nå alla genom att prata om användarna? Både musiker och jordbrukare använder datorer i sin vardag idag. Berätta om hur datorer används och har använts i en kontext där de kan göra nytta i samhället. Till exempel för analyser av klimatförändringar eller som hjälpmedel i vården. Kanske går det att hitta regionala exempel från till exempel SMHI, sjukhusen, jordbruksföretag eller universitetet?

## 7.2 Familj och vänner

Bortsett från besök med skolan kan barn och unga förstås besöka museet tillsammans med familj och vänner. I en studie från Kairos Future beskrivs hur familjebesökare på museum och science centers tycker att lärande och underhållning är sekundärt i förhållande till att uppleva något tillsammans med andra. Det beskrivs hur den yngre generationen (födda mellan 1995–2004) har en tendens att betrakta relationer i familjetermer. Slutsatsen, konstaterar rapportskrivarna, kan vara att framtidens framgångsrika edutainmentaktör också behöver satsa på att bli en ännu bättre plats för att umgås, och en ännu bättre plats för att lära och ha roligt.<sup>1</sup>

## 7.3 Den intresserade

Datorer är ett specialintresse för många människor. Den intresserade ska kunna bekräfta sin kunskap samtidigt som den får fördjupa sitt specialintresse. Ett sätt är att skapa fördjupningsspår som förmedlas genom audio- eller digitala guidningar eller skärmar i anslutning till föremålen. Ett annat sätt som också skulle vara till nytta för museet vore att låta dessa specialintresserade och kunniga besökare få dela med sig av sin kunskap och egna erfarenheter på plats i rummet. Ytterligare metoder kan inbegripa att arbeta med programverksamhet och att digitalisera och tillgängliggöra hela samlingen online.

## 7.4 Den ovana

Som kontrast till de specialintresserade finns de som inte alls är särskilt intresserade av teknik och datorer till vardags. Det går att tänka sig att projektet, för att nå dessa "ovana" besökare, behöver presentera innehållet på ett lättillgängligt, inbjudande och överraskande sätt som i bästa fall kan

<sup>1</sup> Kairos Future och Tekniska museet. *Wow! Lustfyllt lärande – vägen till framtiden*. Kairos Future AB och Tekniska museet 2020, s.23. <https://www.tekniskamuseet.se/skola/lustfyllt-larande/> (Hämtad 8 december 2023).



spräcka fördomar om datorer och teknik som tråkigt, läskigt eller något som "inte är för mig". Ett sätt kan vara att sätta föremålen i oförutsägbar kontext som en bred grupp av människor kan relatera till. Med tanke på teknikens utbredning i de flestas vardag borde detta inte vara omöjligt att lyckas med.

## 7.5 För alla

Projektet behöver ta fasta på människors önskan om att få vara delaktiga. Platsen bör uppmuntra till gemensamma upplevelser som ger möjlighet att få prova eller göra själv. Upplevelsen bör fungera för en bredd av besökare, med hänsyn tagen till funktionsnedsättning, ålder och varierande förkunskap. Den ska fungera för flera besökare samtidigt för att ge möjlighet till gemensamma upplevelser. Upplevelsen ska vara intuitiv och lätt att ta till sig på flera olika sätt genom att läsa, lyssna, känna, titta och göra. Det bör också finnas fördjupat innehåll i flera nivåer (digitala plattformar, lådor, luckor och så vidare.).

Kontentan blir att projektets ambition är presentera innehållet på ett lekfullt sätt som inbjuder till medskapande, samvaro, diskussion och en både teoretisk och praktisk kunskapsupplevelse som överraskar. Allt med stor hänsyn tagen till de tänka målgrupperna. Interaktiva element utformas så att de är tillgängliga och användbara för alla besökare. Föremålen synliggörs för alla besökare.

## 8 RUMMET

I projektansökan anges att projektet ska skapa en ny kreativ arena och mötesplats. Att benämna lokalen som en "kreativ arena" syftar till att se på rummet som en lokal som bjuder in besökaren att interagera med föremålen och varandra, på olika sätt. Projektets ambition är att skapa en lokal som är flexibel och hållbar på sikt.

### 8.1 Flexibilitet

I projektansökan beskrivs hur innehåll ska gå att byta ut och förändras. En del av utställningsrummet skulle kunna vara "tom" som utgångspunkt och reserveras för föremål som visas tillfälligt eller mindre programaktiviteter.

Skulle det gå att maximera utställningslokalens yta genom att skapa små rum, eller avdelningar, i rummet som kan förändras med jämna mellanrum? Går det arbeta med flyttbara väggar eller moduler på hjul som gör det enkelt att förändra rummets form?

En tanke är att vara restriktiv med att låta information som behöver förändras tryckas på fysiska skyltar. Istället kan digitala lösningar användas för att enkelt kunna redigera innehåll vid behov. I utställningsmanus kan en generellt hållen, "allmängiltig" ramberättelse presenteras, där det detaljerade innehållet som visas inom ramberättelsen går att förändra eller anpassa över tid. Här finns möjlighet för en kreativ formgivare att experimentera med olika möjligheter.



## 8.2 Hållbarhet

Projektet ska:

- I största möjliga mån använda sig av miljömässigt och ekonomiskt hållbara material för att skapa en långsiktigt hållbar yta.
- Innehållet ska vara flexibelt och lätt att förändra utan stora byggnationsinsatser.

## 8.3 Möten

Lokalen behöver utformas så att:

- En grupp i en skolklass (25–30 personer) storlek får plats samtidigt utan problem.
- Så mycket innehåll (föremål/interaktivitet) som möjligt kan upplevas av minst två personer samtidigt.
- Föremål eller annat innehåll placeras och utformas så att det kan ses och användas av alla besökare med hänsyn taget till längd och olika funktionsnedsättningar.
- Information och kunskap förmedlas på ett sätt som passar olika lärostilar.
- Delar av rummet tillåter människor att dela med sig av och ta del av andras upplevelser i utställningen. Det kan handla om ett poängresultat i ett spel på en scoreboard, en skriftlig hälsning eller varför inte en gemensamt skapad programkod.

## 9. INNEHÅLL

Hur ska då projektet ta sig an den omfattande historia som kan kopplas till datorer, samhälle och individ? Några avgränsningar är redan gjorda i projektdirektivet:

- De föremål som ställs ut ska i huvudsak utgå från museets samling, med möjlighet att låna in enstaka föremål vid behov.
- Innehållet ska ta avstamp i Östergötland, med möjlighet att göra utblickar i världen och Sverige.
- Tidsperioden som presenteras avser 1950-talet till samtid.

Projektet behöver gå en balansgång gällande att skapa en upplevelse som känns fullödlig och omfattande samtidigt som den inte får bli övermäktig att ta in för besökaren. Utmaningar:

- Erbjuder ett matigt innehåll för den specialintresserade utan att avskräcka den ovana.
- Skapa en känsla av ett generöst utbud av varierade upplevelser för olika målgrupper på en begränsad yta.
- Få besökaren att känna en samhörighet med de föremål som presenteras, oavsett tidigare erfarenheter.

### 9.1 Tema

Nedan följer ett antal förslag på temarubriker och frågeställningar. Rubrikerna skapar stora möjligheter att berätta mycket, men syftet är inte att presentera en heltäckande berättelse vare sig om datorhistoria eller utifrån de specifika rubrikerna. Målet är istället att i projektets manusfas göra ett hårt urval av föremål och berättelser med hjälp av de frågeställningar som listas nedanför rubrikförslagen. Kanske kommer vissa rubriker att behöva strykas för att lokalen inte ska bli överbelastad.

Temarubriker

*Vad är en dator? | Den tidiga datorhistorien | Persondatorerna | Dagens datorer | Framtiden | Internet | Spel*

Frågeställningar

*Användarperspektiv:*

- Vem har använt föremålet och till vad?

- Vem har arbetat med föremålets idé, design och konstruktion?

*Kontext:*

- Var i historien befinner sig föremålet, och hur förhåller det sig till tidigare och senare föremål?
- I vilken kontext har det skapats och använts, varför?
- Hur har föremålet påverkat samhället och miljön?

*Tekniskt:*

- Vad visas?
- Hur fungerar det?

## 10 LOKAL OCH INNEHÅLL

### 10.1 Nedre trapphall

*Presentera utställningen*

Innan trappan ner till utställningslokalerna ges en introduktion till vad besökaren ska möta.

### 10.2 Trappan

*Inbjudan till lokalerna*

Här nyttjas väggarna med syfte att få besökaren att känna sig välkommen och nyfiken på innehållet som väntar. Innehållsmässigt bör denna del arbetas fram när innehållet för de övriga delarna slagits fast tydligare.

### 10.3 Tesch I

*Hur fungerar en dator, eller vad gör en dator?*

Om det är möjligt skulle det gå att visa en hel eller delar av en tidig stordator, t. ex. D22. Datorn skulle kunna kombineras med en kort introduktion och ett interaktivt moment. Syftet är att skapa en förståelse för hur en dator fungerar.



*Datsaabs dator D22 i tidigare utställning.*

*Alternativ lösning*

Om det visar sig att det är för utrymmeskrävande att visa en hel stordator i första rummet kan ett alternativ vara att presentera en utvecklingslinje på ett tydligt sätt (ett fysiskt stort minne med liten

lagringskapacitet bredvid ett samtida modernt minne med högre minneskapacitet som ett exempel). Kombinerat med detta skulle en interaktiv station med syfte att få besökaren att upptäcka hur data flödar genom en dator skapas.

## 10.4 Tesch II

Lokalen delas upp i ett antal olika teman där varje del kan innehålla ett eller flera underrubriker. Underrubrikerna kopplar till frågeställningar rörande användare, kontext och teknik som beskrivits ovan. De olika temana är förslag på relevant innehåll där delar kommer att behöva sållas bort i projektets manufas.

### *Tema 1: Några av de första datorerna, regionalt och internationellt 1950–1970-tal*

Här visas ett urval av datorer och relaterade föremål med extra fokus på regional koppling (då vi har flera sådana i samlingen). Eventuellt skapas en miljö med tidstypiska detaljer för att skapa en visuell kontext till föremålen. Den här delen kräver tillräckligt med utrymme för att kunna visa upp ett antal exempel på tidiga komponenter som ofta är stora.

### *Tema 2: Persondatorer, sent 1970-tal – år 2000*

Fortsättning på tema 1 men med fokus på när datorerna blir mindre och så småningom hamnar i våra hem. Med ett regionalt fokus men med fler utblickar i världen. Från stora datorer, minnen och skrivare till individuella och "kontorslandskap". Om formgivningen ska ta fast på tidstypiska detaljer förändras dessa i den här delen. Den här delen kräver störst andel utrymme i lokalen.



*Apple iMac 1998*

### *Tema 3: Mobiler, plattor och datorer överallt. 2000-talet*

De bärbara datorerna, plattorna och mobilerna, regionalt och internationellt. Den snabba utvecklingen. Fortsättning på tema 1 och 2, men inte lika utrymmeskrävande. Formmässigt kan detaljer kopplat till tidsperioden fortsatt användas.

### *Tema 4: Framtiden*

Ett förslag är att det finns en tom yta i lokalen som kan fyllas med olika innehåll. Den kan vara fristående från tema 1–3 eftersom ytan ska vara flexibel och kunna fyllas med olika typer av innehåll. Kan det finnas en grundformgivning i form av flexibel ljussättning och möjlighet till tillfällig skärmvägg/monter eller dylikt som går att flytta undan vid behov?

Ytan presenteras för besökaren som en plats för reflektion kring framtiden men skulle också kunna utnyttjas för tillfälliga programpunkter där en mindre publik kan ta del av ett uppträdande, att få prova på en aktivitet eller delta i ett samtal. En permanent del av ytan kan handla om att besökaren får möjlighet att lämna egna avtryck som kan handla om deras tankar eller åsikter om framtidens teknik.

Om det visar sig att utrymmet för denna tomma yta inte finns med hänsyn till övrigt innehåll i lokalen skulle en mindre station som visar framtidsrelaterat innehåll i till exempel i en skärm eller liknande kunna användas istället.

### *Tema 5 internet*

För att inte överbelasta tema 1–3 med information är en tanke att skapa ett eget tema för att berätta om internets historia. Temat kan presenteras på en mindre yta. Det kan vara en grafisk tidslinje på en vägg, eller något som presenteras i en skärm. Här vore det intressant att se över möjligheten att involvera Internetmuseum.

### *Tema 6: Spel 1950-tal – idag*

”Det svenska spelundret” är ett känt begrepp och dataspelens historia skulle enkelt fylla en egen utställning, men spelen bör ges utrymme även inom detta projekt. Det kan göras genom att visa ett antal exempel på spel genom historien som besökaren får prova att spela, gärna regionala exempel. Om det finns utrymme vore det önskvärt att skapa en mindre spelhörna med formgivning som utstrålar spelglädje och kanske nostalgi för olika generationer.



Förutom de spelbara spelen kan en tidslinje presenteras visuellt på en vägg eller i en skärm. I montrar kan några unika spel eller konsoler visas. Det ultimata vore att erbjuda spelupplevelser som går att dela tillsammans med någon annan.<sup>2</sup>

*Luxor Entertainment Computer 1976*

---

<sup>2</sup> Patrick Prax, Lina Eklund, Björn Sjöblom. 'More like an arcade' – *The limitations of playable games in museum exhibitions*, s. 443. *Museum and Society* 17, no. 3, 2019, Uppsala universitet. <https://www.speldesign.uu.se/research/games-and-society-lab/cultures-of-play/> (Hämtad 8 december 2023).