

Folkhemmet drar sina sista andetag på 80-talet, samtidigt som den globala ekonomin rullar in från väst. Med den följer fiktionen och våldet i form av videofilmer och leksaker. Där i glappet mellan det gamla och det nya föds en motkraft, en moralpanik om man så vill. Det är på den tiden, Manne Pålsson förälskar sig i en gubbe som heter He-Man.

*Text: Lisa Carlberg
Foto: Lisa Carlberg & Gustav Carlberg
Illustrationer: Gustav Carlberg*

MUSKELVERK

He-Man, var den förste i sitt slag när han dök upp i leksaksaffärerna 1982. Men knappast den sista.

Foto: Lisa Carlberg

Kaskader av snö rullar ut från hus-taken runtomkring, cirklar som osaliga insektssvärmar i luften och kastar sig aggressivt mot fönster-rutorna. Manne Pahlsson, 31, säger att det är Göteborgs första vinterdag. Han har mössa på sig, svarta jeans. Över stolen hänger en skinnjacka översållad med blanka nitar.

Samlingen finns i sovrummet. Inklämd mellan sängen och väggen. Den består av ett par hundra Masters Of The Universe-artiklar, uppställda i tre vida glasskåp.

Kommer du ihåg? Actiongubbarna med de enorma musklerna från planeten Eternia som kämpade på den onda eller goda sidan. I huvudrollen, He-Man, som sas vara den starkaste mannen i universum.

De största gubbarna i skåpen står längst bak och är kopior från Sydamerika. De minsta längst fram. En är en tårtdekoration.

Manne Pahlsson har alla gubbar ur originalserien som producerades av leksaksföretaget Mattel 1981-1986. Det är över sextio stycken. Ja, alla utom tre.

– De kom ut i begränsad upplaga och kostar ungefär tiotusen kronor styck. Vi får se hur det blir med det. Jag vet inte riktigt om jag vill lägga pengarna. Inte just nu.

Det är väldigt sällan de tre finns att köpa. Den ena är en variant av He-man som kallas Laser-Power He-Man. Gubben har ett batteri som gör att svärdet lyser. De andra är två jättar. Mycket större än de andra gubbarna. Tytus och Megator. De har långt hår som Barbiedockor. För att få tag i dem måste man sitta och bevaka nätauktioner i USA. Mitt i natten.

Manne Pahlsson är periodare på E-bay och Tradera. Just nu är han inte särskilt aktiv. Han ska bli sambo och har annat att tänka på.

Pekfingret går genom hyllorna. Att samla är en evighetsmaskin.

– Man måste ju begränsa sig till någonting. Jag kör mest gubbar. En del fordon också. Men de tar så mycket plats.

Ändå är det inte smalt nog. Masters Of The Universe-gubbarna tillverkades i många länder världen över. I varje land hade gubben sin lilla färgavvikelse eller sitt lilla extra vapen. Kanske ett annat ansiktsuttryck. Att hitta alla varianter tar mer än en livstid.

Och så finns ju prylarna. Pennvässare, skridskor, reflex, tvål. Och filmerna och serie tidningarna med titlar som Fången i gyttjegraven och Svärdet i Ormbergets innandöme.

– Vad många inte vet, säger Manne Pahlsson, är att He-Man började som actionfigur.

Han syftar på de tecknade filmerna som kom kort efter lanseringen av den första Masters Of the Universe-serien 1982. Serien började sändas i september 1983 och blev snabbt det mest populära barnprogrammet i USA. Därför är det många som tror att det tecknade Masters Of The Universe kom först och att leksakgubbarna var en licensiering från serien. Men så var det alls inte.

Seriens manus skrevs av produktionsbolaget Filmation Associates. Filmation och Mattel bjöd sedan ut de halvtimmes långa episoderna till oberoende TV-bolag, i utbyte mot en mindre avgift och gratis reklamplats. Reklamplats som de sedan sålde vidare till andra annonsörer för att täcka sin investering i de tecknade filmerna.

För att komplicera faktum, uppfann Filmation sina helt egna äventyr till karaktärerna. Produktionsbolaget uppfann också helt nya, originalkaraktärer som blev väldigt populära och

“Det här var brutala män, sysselsatta med sånt som små 1900-tals pojkar aldrig sett sina fäder göra. Ändå fanns det något universellt över det. Något som alla pojkar kunde relatera till i sina mest basala, primitiva delar av hjärnan. En instinkt.”

Roger Sweet



De flesta tillverkare av tennsoldater gick i graven efter andra världskriget. De hade ställts i krigets tjänst och varit tvungna att gjuta krigsmaterial. Nästa stora grej blev plastfigurer.

Foto: Lisa Carlberg

kom i produktion hos Mattel, vilket resulterade i att Mattel fick betala royalties till Filmation.

1987 spelade Dolph Lundgren He-Man i en actionfilm, He-Man - Universums härskare.

– En pajjig rulle, säger Manne Pahlsson.

Vid den tidpunkten var Mattel desperata. Från 1986 till 1987 hade företaget gjort en djup dykning i försäljningen av Masters Of The Universe. Från fyrahundra miljoner dollar till sju miljoner dollar. På ett år.

Mer om detta senare.

VD för Mattel, Ray Wagner tackade nej till att producera Star Wars-figurerna. Det var 1977 och licensen skulle kosta sjuhundra-femtio tusen dollar vilket han tyckte var mycket pengar för en oprövad leksak. Rättigheterna såldes i stället till företaget Kenner som till Wagners förtret gjorde explosionsartade vinster på sina gubbar. Mattel var stora, mycket tack vare Barbiedockorna, men på avdelningen MAF, Male Action Figure, låg man efter.

Hasbro, ett annat stort amerikanskt leksaksföretag med bland annat My Little Pony i sitt stall, hade 1964 introducerat konceptet ”actionfigur” med sin G.I. Joe. Tidigare hade pojkar lekt med bollar, cyklar och små soldater i gjuten

plast. Joe var något helt annat. Tre decimeter hög, nästan som en docka. D-ordet var för övrigt förbjudet att använda inom Hasbro i alla referenser till G.I Joe.

Trots att konceptet med en stor docka till pojkarna var nytt, var dockans ursprung inte det. Joe var liksom tennsoldaten och den lilla plast-soldaten även han soldat. Men G.I Joe förändrade ändå sättet att tänka inom industrin när det gällde pojkars leksaker.

Mattel försökte 1973 ta upp kampen mot G.I Joe med sin Big Jim. Roger Sweet, som jobbade som produktdesigner på Mattel och som säger sig ha skapat He-Man, skriver i sin bok *Mastering the universe – The rise and fall of a billion dollar idea*, att Big Jim mest såg ut som en bortskämd modell. En atletisk typ som simmade, klättrade i berg och vann olympiader. Det enda som Big Jim inte kunde göra var att slå G.I Joe i försäljningssiffror. Så det fanns ett behov hos Mattel att uppfinna en karaktär som kunde knäcka både Star Wars och G.I. Joe, två mycket starka produkter som år efter år fortsatte att ligga i topp.

1980 gav Ray Wagner alla inom MAF-design i uppdrag att skapa en actionfigur som pojkar skulle vilja äga, på samma sätt som flickor ville äga Barbie. Han ville ha jobbet gjort internt. Figuren skulle alltså inte vara en licens av något slag.

Roger Sweet tog sig an uppgiften. Han inspirerades av serieskaparen och fantasy-illustratören Frank Frazettas målningar. De var mörka och barbariska och visade hur enorma, muskulösa män högg huvudet av varandra. Sweet skriver: *“Det här var brutala män, sysselsatta med sånt som små 1900-tals pojkar aldrig sett sina fäder göra. Ändå fanns det något universellt över det. Något som alla pojkar kunde relatera till i sina mest basala, primitiva delar av hjärnan. En instinkt.”* Och så föddes He-Man.

På Mattel ansågs Big Jim tänja alla gränser för muskulatur. Men i jämförelse med He-Man var han ingenting. När Roger Sweet fick se den färdiga modellen första gången blev han mycket nöjd. *“Varje muskel var svällande, växande. Det fanns muskler, där inga muskler tidigare existerat. Muskel på muskel. He-Man var ett naket muskelpaket från fingerspetsarna till tårna. Han såg faktiskt ut som den starkaste mannen i universum.”*

He-Man var gjuten i en actionpose, med knäna och armarna böjda som redo för en fight. Han hade också ett ansiktsuttryck som indikerade att han var förbannad. Till sist var He-Man den första tredimensionella actionfiguren med muskler så som seriehjältarna. I undersökningar gjorda av Mattel, var det också musklerna som tilltalade pojkarna mest med



Manne Pålsson har alltid varit en samlare och en jägare. När han var liten samlade han frimärken, bokmärken, klistermärken, Disney, klockor, skivor, sudd, pennor, glasspinnar.
- I dag är det gubbar och skivor, säger han.
- Inte så mycket glasspinnar.

Foto: Lisa Carlberg

karaktärerna i Masters Of The Universe.

Roger Sweet registrerade sin idé under namnet "Fantasy Make Believe". Han tänkte sig He-Man som en barbar i en fiktiv medeltidsvärld. Enligt Sweet var det första gången någon på Mattel kommunicerat en liknande idé med högsta ledningen. Och visst hade han draghjälp av Star Warsgubbarna, som så nesligt hade glidit Ray Wagner ur händerna, men annars var barbaren från Eternia ett helt nytt koncept för Mattel.

Fantasyfiktionen fick sitt stora genomslag i populärkulturen på 80-talet. 70-talet hade präglats av en realism som sken igenom även i fiktiva filmer som Alien, Exorcisten och Star Wars. Den lite skitiga vardagskänslan försvann på 80-talet och skapade utrymme för en mer ohämmad och fantastisk verklighet. Eller överklighet.

Anders Nelson och Krister Svensson är leksaksforskare och i boken Barn och leksaker i lek och lärande, tar de upp olika aspekter av hur barn förhåller sig till den fiktiva världen.

Forskarna ställer sig frågan: Med vilka redskap i form av kunskap och erfarenhet kan barn avgöra vad som är fiktion och vad som är verklighet?

En skillnad mellan barn och vuxna är att barnet har betydligt färre referensramar för att kunna bedöma vad som är fiktion och vad som är verkligt. De har inte samma möjlighet som vuxna att avgöra om sociala relationer i dokusåpor är på riktigt eller bara teater. Forskarna tror att det finns en risk att den fiktiva världen och den verkliga världen smälter samman för barnet och skapar en ny verklighet som kan göra det svårt att orientera sig.

De tar upp exemplet Biker Mouse, där det "goda" representeras av en mus från Mars med vapen och motorcykel. Biker Mouse kallas för en "freedom fighter". Vems frihet, vilken frihet? undrar Nelson och Svensson. Går det att förstå vad som är gott och ont genom att leka med Biker Mouse eller He-Man?

Kanske. Vuxenvärlden kan ha svårt att relatera till de symboler, som utgör barnens värld.

På 80-talet var det extra tydligt när vad som har kommit att kallas en "moralpanik" utbröt i samhället och engagerade alla. Från högsta politiker, till förälder. Barns och vuxnas symbolvärld separerades i och med att den nya sortens leksaker och spel introducerades.

Tidigare hade leksaken anspelat på antingen en verklighet som barnet och föräldern delade, eller en historisk händelse som var välkänd för föräldern. Exempelvis, krig eller cowboys eller husliga görmål som att ta hand om en bäbis. Slash docka.

Alla tider har sin moralpanik men på åttiotalet förändrades allt så fort. Mest förfasade man sig över videovåldet. I början av åttiotalet blev videospelaren var mans egendom och filmer spreds i den allt mer globala ekonomin. Det hade varit mycket lättare att kontrollera vad barnen såg på bio. Nu blev det svårare.

I december 1980 visade Studio S i SVT ett program om videovåld som fick stort genomslag i Sverige. Det ledde till att den så kallade Videogrammutredningen kom till. Sommaren 1982 trädde den svenska lagen mot videovåld i kraft. Den sa att ingen film med långdraget, närgånget, sadistiskt våld fick säljas eller hyras ut till barn under femton år.

Tillbaka till leksakerna.

En annan leksaksforskare, Torben Hangaard Rasmussen, skriver i sin bok Leksakernas virtuella värld, att leksakerna har gått från att vara socialiserande och lärande till "ambivalenta fenomen som inte socialiserar till något särskilt." Kanske var det också det som skrämde vuxenvärlden på 80-talet.

Nelson och Svensson skriver att det är viktigt att barn får vuxnas stöd i den fiktiva världen. För att kunna tolka tecknen men också för att den vuxne ska förstå de tecken som ingår i barnets livsmönster. De tar upp ett bra exempel i sin bok.

I början av 2000-talet kom Pokémonkort till Sverige. Ett kortspel som bara kan spelas genom att barnet samlar på sig sextio kort. En stor hit. Barnen tog med sig korten till skolan där de bytte och spelade med varandra. Rätt snart förbjöds korten. Skolorna pekade bland annat på konflikt-risken. Vad skulle hända om de större eleverna lurade de yngre på de värdefullaste korten?

En lokal radiostation gjorde ett inslag där de frågade barnen vad Pokémon var och vad de användes till. Barnen svarade att de sålde gamla leksaker för att kunna köpa dyra eller många Pokémonkort. De berättade att de var tvungna

“Jag var ju inte så gammal på den tiden, men jag blev utmålad som en moral-kärring. I dataspelstidningar skrevs det nidartiklar om mig. Jag var verkligen ett hatmonster i den världen.

Margareta Persson

att läsa beskrivningarna på engelska, vilket tog tid. Och så berättade de att Pokémon kom från Japan.

Nelson och Svensson menar att dessa beteenden är direkt funktionella i relation till det skolan vill att barnen ska lära sig.

På sin egen fritid och på rasten organiserade barnen bytaraktiviteter i vilka forskarna hittar: Träning i social interaktion, språk, ekonomi och matematik. För att svara på de oroliga vuxnas funderingar, hade barnen också infört en ångervecka.

Barnen organiserade alltså aktiviteter utifrån den kultur de befann sig i.

Nelson och Svensson skriver: *”Frågor som i strid ström möter barnet är: kommer det nya kort, nya spelidéer, vilka kamrater är framgångsrika och hur positionerar jag mig själv i relation till den rådande kulturen? För eleverna är detta överlevnadsfrågor som inverkar på vardagens här och nu och som påverkar relationer, intressen och studier. I den konkurrensen finner sig skolan ofta dra det kortaste strået.”*

Nordiska museet i Stockholm. Byggnaden är så fruktansvärt storslagen att den är överklig. De få människor som huttrande öppnar porten till inrättningen, drar ner dragkedjorna i sina goretex-jackor och rödkindade torkar rinnet från näsan med finger-vanten, är nästan för verkliga.

En kvinna i sextioårsåldern står och ser sig omkring. Det är Margareta Persson.

1986-1990 var hon ordförande för Barnmiljörådet, en statlig myndighet som inrättades 1980 och avslutades 1993. Hon har också varit riksdagskvinna, för Socialdemokraterna.

Barnmiljörådet hade ansvar för frågor som gällde barns miljö och säkerhet. Elkontakter, små delar, gifter.

— Och barns lek. Vi ville stimulera till goda lekmiljöer och studerade våldsleksaker och konsekvenserna av att leka med dem, säger Margareta Persson som nu jobbar som projektledare för Handikapphistoria i kulturarvet, HAIKU, på Nordiska.

Redan på 70-talet rasade en våldsamt debatt om krigleksaker. I en artikel i tidningen Råd & Rön från 1978 uppmanade reportern Malin Holmquist läsarna att inte köpa krigleksaker. Hon skriver: *”Om föräldrarna ger sina barn krigleksaker kan det i barnets ögon vara detsamma som att de vuxna godkänner kriget som företeelse.”*

Konsumentverket och den svenska leksakshandeln låg vid tidpunkten i förhandlingar med varandra. Och ett år senare kom de överens om att inte sälja leksaker som föreställde vapen eller situationer från och med första världskriget.

Men det var som sagt bara en överenskommelse och många av leksakerna var tolkningsbara, plus att bensinmackar och livsmedelsaffärer inte ingick i dealen.

Debatten runt actionleksaker som rasade på 80-talet var en förlängning på debatten om krigleksaker. Den kunde också relateras till debatten om videovåldet som pågick samtidigt. Och det var i det sammanhanget som Barnmiljörådet gick emot.

—Våldsleksaker och dataspelen bara vällde över oss, säger Margareta Persson.

Rådet kallade ständigt till nya förhandlingar med leksaksbranschen och dataspelsbranschen.

— Jag kommer så väl ihåg en gång. Vi satt i socialförsäkringsutskottets lokaler i riksdagshuset och mannen till vänster om mig bryter ut i ”Säljer inte vi den här leksaken så gör någon annan det.”

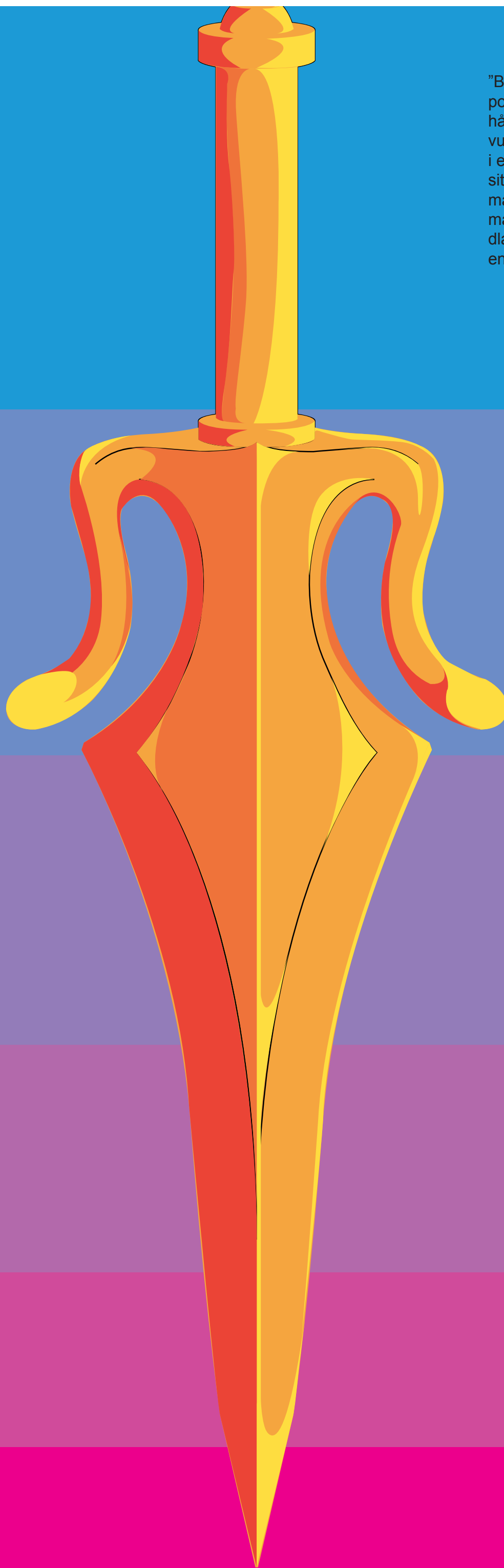
Enligt Margareta Persson var detta symtomatiskt för alla förhandlingar som hölls. Branschen försökte förminska sin egen del i diskussionen. De jämförde sig med andra, och när det gällde leksaksindustrin så var ju dataspelsindustrin alltid värre. Hon minns också att branschen argumenterade för att det slutgiltiga ansvaret låg hos föräldrarna.

Gränsen mellan det löjeväckande och det faktiska var hårfin i dessa diskussioner.

Det hade varit lättare att definiera krigleksaker som ofta var replikor av existerande eller historiska arméer och vapen. Vapen som använts för att döda på riktigt. I riktiga krig. De nya fiktiva leksakerna blir tuffare att bestämma. Rymdvarelser, sköldpaddor med svärd, magi och

"By the power Grayskull! I have the power!" proklamerar prins Adam och håller upp sitt Power-svärd över huvudet. Världen runtomkring lyser upp i en blixtkavalkad och när han sänker sitt vapen har han blivit He-Man, master of the universe. Den starkaste mannen i universum. Samtidigt förvandlas hans feiga tiger Cringer till en enorm, grön stridskatt.

Illustration: Gustav Carlberg





- När jag är i leksaksaffärer i dag med mina barnbarn blir jag ofta så nervös och tänker "Nä nu går jag ut härifrån!" Jag vågar knappt köpa en grej som verkar kul, för jag tänker att jag kommer skapa ett behov hos dem att ha allt i samma serie. Det går liksom inte att bara köpa en grej, säger Margareta Persson.

Foto: Gustav Carlberg

sagor. Det var svårt för Barnmiljörådet att hålla diskussionen på en rimlig nivå.

– Det egna ansvaret var så viktigt för det går ju inte att sätta lagtexter på sagofigurer. Men det var ingen som ville ta det ansvaret. Alla skyllde på varandra.

Förhandlingarna intresserade media och Margareta Persson var flitigt förekommande.

– Jag var ju inte så gammal på den tiden, men jag blev utmålade som en moralkärring. I dataspelstidningar skrevs det nidartiklar om mig. Jag var verkligen ett hatmonster i den världen.

Lite efterforskning presenterar just den bild som Margareta Persson målar upp.

Ett exempel kommer ifrån datortidningen Datormagazin nummer 13 1989, upplagd på bloggen Spelpappan. Spelpappan skriver: *”Trogna läsare av Datormagazin minns mycket väl hur tidningen stod ensam i den häftiga striden mot barnmiljörådet och dess ordförande Margaretha Persson – och de flesta av oss minns också den då mycket unge recensenten Tomas Hybner, som på sitt eget oslipade vis förvandlade var och varannan datorspelare till sitt fan.”*

Hybner skriver en nidtext som han kallar Hybners Hämnad som går ut på att han efter femton år i fängelse för innehav av dataspel, kidnappar Barnmiljörådet i deras ”läderinredda palats i Stockholms utkanter” och för dem ut i Sydamerikas djungler där han torterar dem genom att tvätta dem att spela allehanda datorspel.

Detta föregås av att Margareta Persson 1988, berättar för samma tidning att hon själv aldrig spelat något av de dataspel hon vill förbjuda.

Hon är också med och uttalar sig i egen sak.

Råd & Rön från 1990: Barnmiljörådet, konsumentverket och leksaksbranschen har än en gång kommit överens om att rensa lite i butikshyllorna.

Gunilla Bodin, Barnmiljörådet, om Dino Riders från Brio: *”Ett otäckt exempel på hur man utnyttjar barns intresse för dinosaurier.”* Hon hänvisar till de vapen som kan kopplas på dinosaurierna.

Öyvind Linnerud på Brio säger att de första förpackningarna är ganska våldsamma men att de nya kommer bli mer neutrala.

Margareta Persson fortsätter sedan i samma artikel från 1990: *”Vi kommer inte kunna stoppa all våldsreklam och alla våldsleksaker. Men överenskommelsen innebär i vart fall en rejäl broms i den utveckling som de här leksakerna haft på senare år.”*

Annat låter det nu, tjugotre år senare.

– Så här efteråt tror jag inte att vi lyckades förändra något utan vi översköldades av det som bara var början på en stor ekonomisk och politisk förändring.

Barnskriken ekar i valven på Nordiska museet. En skolklass passerar lässalen för att hämta sina jackor i kapprummet.

Margareta Persson har tänkt mycket på hur världen har förändrats sedan 80-talet.

– Vi levde i en tid där vi fortfarande trodde och hoppades att man med politiska medel kunde styra samhällsliga beslut. Vi hade någon slags idé om att även företagen skulle ta sitt moraliska ansvar om de bara blev uppmärksammade på problemet. Att det inte skulle behövas någon lagstiftning. Att det skulle räcka med att vara människa.

Tiden är en annan i dag men Margareta Persson håller fast vid sina åsikter.

– Det är ingen naturlag som säger att marknadskrafter och ekonomiska krafter ska få styra hur som helst. Men det är som att dagens

“Om jag ska vara ärlig så tycker jag att He-Man är en tönt. Han ser mesig ut med den där riddarfrillan. Skeletorfalangen är mer min grej. Jag har alltid gillat skelettgrejer. När jag var liten ritade jag dödskallar och monster. Nu lyssnar jag på dödsmetall och tittar på skräckfilm.”

Manne Pahlsson

politiker tror det. Uppgivenheten i dag är total. I alla kretsar.

Margareta Persson var med och drev igenom rökförbudet på krogen 2005. Hon minns den debatten, som exakt den samma som våldsleksaksdebatten. Hon säger att det aldrig handlade om att bemöta argument med argument. Båda debatterna kom istället att handla om Margareta Persson som en mossig gammal tant, en bakåsträvare som försökte inskränka på andra människors frihet. Men som hon själv påpekar, i dag känns det modernt att ha en rökfri krog.

– Det är jobbigt att bli stämplad som moralisk på det där dåliga sättet. Det är jobbigt när samhället angriper ens person i stället för att komma med motargument.

Man är emot frihet säger de, man får en moralstämpel och så orkar man inte hålla på längre. Och då tystnar debatten.

När Margareta Persson fick ett sladdbarn i slutet av åttiotalet hade hon ingen ork kvar. Världen svämmade in och hon orkade inte hålla emot. Därför har Margareta Perssons barn också lekt med actionleksaker.

– Det går inte att påstå att det är föräldrarnas ansvar att inte köpa våldsleksaker. Det går inte! Då blir du och speciellt ditt barn ett UFO på en ö. Det är upp till företagen att ta ansvar.

Trots att de stora framgångarna uteblev för Barnmiljörådet och myndigheten avvecklades 1993, tycker Margareta Persson inte att de överdrev sin moraldebatt.

– Nej jag tycker vi gjorde rätt. Och jag tycker att leksaksindustrin och dess utbud bara försämrats. Både när det gäller våldsleksaker, genustänk och valfrihet. Det är så kommersiellt och förpackas och annonseras enbart för att skapa vinst. Industrin har inga moraliska betänkligheter och det tycker jag är osunt.

Barnmiljörådet övergick i Barnombudsmanen 1993. Sverige hade skrivit under FN:s konventioner om barns rättigheter i samhället och detta gjorde att Barnombudsmanen tog en annan riktning än vad Rådet hade haft. Demokrati-frågor och medborgerliga rättigheter tog över och kom att bli det som definierar Barnombudsmanen i dag.

De frågor som legat på Rådets bord, lekmiljö och säkerhet, delegerades ut på andra myndigheter. Lekmiljöfrågan lades på Boverket och säkerhetsfrågan på Räddningsverket.

Resultatet blev att spetskompetensen gick förlorad och frågorna absorberades i resten av verksamheterna.

Anders Kandelin är informationschef på Socialdepartementet, under vilket Rådet lydde.

Han berättar att ingen myndighet i dag, arbetar som Rådet gjorde. Det finns ingen myndighet som har uppdraget att förhandla, öga mot öga, med leksaksbranschen eller dataspelsbranschen.

Manne Pahlsson växte upp i Svegi i Härjedalen med en vanlig morsa och farsa och en två år yngre bror. De bodde i ett kedjehus, eller radhus.

– Är det samma sak? Kvarteret kallades för skavsåret. Husen stod så tätt. Vårt satt ihop med grannens garage.

Manne Pahlsson är fem år när han får sin första Masters Of The Universe gubbe. Det är 1986. Han söker med blicken och pekar tillslut på en gubbe med svart skägg och hår och bröstplatta i guld och rött. Jitsu.

Jitsu har samma smala ögon som de andra manliga karaktärerna. Det är för övrigt ett karaktärsdrag som nästan alla slags figurer ämnade för pojkar har. Flickornas leksaker däremot, har



Skeletor är He-Mans ärkefiende, en krigsherre som bor på berget Snake Mountain. Hans mål är att ta makten och kontrollen över planeten Eternia. *Foto: Lisa Carlberg*

alltid stora, öppna ögon. Master-gubbarna verkar arga och misstänksamma. Oresonabla.

Många av gubbarna har en specialförmåga. Genom att vrida Jitsus överkropp kan han utföra

en powercrunch med sin guldhandske. Han tillhör Skeletors lag.

– Om jag ska vara ärlig så tycker jag att He-Man är en tönt. Han ser mesig ut med den där riddarfrillan. Skeletorfalangen är mer min grej. Jag har alltid gillat skelettgrejer. När jag var liten ritade jag dödsallar och monster. Nu lyssnar jag på dödsmetall och gillar skräckfilm.

Den första originalserien med gubbar tillverkades från 1981 till 1986. Sedan kommer en ny omgång karaktärer ut i handeln 1989. Den senare serien är ett försök att återuppliva en döende He-Man. Mattel skickar ut sin hjälte på en rymdjakt efter Skeletor.

– He-Man hängde med väldigt länge. Alla som är födda i slutet av sjuttioalet och fram till, kanske, mitten av åttiotalet har en relation till honom. Framst killar verkar det som, säger Manne Pahlsson.

He-Man blev en stor grej bland hans kompisar.

– Redan då var det ett slags samlande. Det var bra att ha många gubbar. Mest prylar när han dör-tänket.

I skolan lekte Manne Pahlsson och hans klasskompisar att de var He-Man gubbar. Efter skolan samlade de ihop alla sina gubbar och gick hem till någon kamrat och lekte vidare där.

Manne Pahlsson hade en granne vars farsa bodde i Spanien och jobbade på Mattel. Den killen hade alla gubbar.

– Att komma hem till honom var helt sjukt. Självt fick man ju inte så många.

Han minns att de är dyra. En gubbe kostade runt 98 kronor i slutet på åttiotalet. Han fick dem i födelsedagspresent eller i julklapp. När han var utomlands med familjen brukade han köpa på sig några. För där var gubbarna oftast billigare.

– Och så pantade jag mycket burkar. I bland fick jag ihop så att det räckte till en tur till leksaksaffären.

Han lekte med gubbarna. I badkaret och överallt.

– Den här gubben eldade min kusin upp. Det som blev kvar såg ut som ett skelett.

Han pekar på en långpäslad varelse som faktiskt verkar vara den mest logiske att använda som bränsle.

– Grizzlor heter han. Vi byggde om gubbar också. Och bytte armar på dem och målade om dem. Lite av min estetiska ådra har jag kanske fått från mina kreativa lekar med He-Man, säger han och skrattar.

Av de flera hundra He-Man-items Manne Pahlsson har, är endast sex, sju stycken sådana som han själv lekte med när han var liten. Resten har han köpt på nytt.

Det var när Manne Pahlsson sprang på flera stycken kompletta He-Man gubbar på en loppis 2004 som han började samla.

Han hittar känslan i estetiken men kanske främst i nostalgin. Det är inte som att samla på vackert porslin som matchar resten av stilen i köket.

– Jag har inget intresse av att köpa de nya serierna. Jag gillar de här gubbarna för att de är gamla. Jag vill bara ha sånt som är från 80-talet. De är ju från den tiden när jag själv var liten.

En känsla av att veta bättre än He-Man finner sig i Manne Pahlssons sovrum. Han, alltså He-Man, ser så bortkommen ut i förhållande till dagens ideal. 2012 sitter vi med facit i hand. Ja, det är livsfarligt att sola solarium. Nej, internet är inte en försvarshemlighet. He-Man representerar allt det där som var innan. Samtidigt är han en av startpunkterna för ett konsumentideal som bara förstärkts in i vår tid.



I dag är så kallade kringprodukter standard. En film kommer aldrig ensam. Här, väskor i en väskaffär i Malmö.

Foto: Lisa Carlberg

Det var inte bara våldet och det verkliga frånvända som rörde upp känslor under 80-talet. En minst lika stor del av debatten handlade om företagens marknadsföring mot barn. För den förändrades också.

I en debattartikel i DN förra året skriver Jan Holmberg, som är filmforskare, om hur George Lucas förhandlade sig till rättigheterna till alla "kringprodukter" till Star Wars filmerna.

1975 beslutar sig 20th Century Fox för att satsa på Lucas rymdprojekt. Då har många stora produktionsbolag redan tackat nej. Dealen för detta osäkra projekt är: Ett mycket lågt gage till Lucas plus fyrtio procent av filmens intäkter. Lucas går med på överenskommelsen om han får rättigheterna till alla kringprodukter och uppföljare. Fox säger ja med motiveringen att det knappast finns några pengar i merchandise. Att ens tänka tanken att upphovsrättsskydda enstaka element ur filmen som namn, utseenden eller miljöer, var helt nytt. Men inte längre.

Och det var på 80-talet den utvecklingen tog fart ordentligt.

Mattel hade tidigt lärt sig televisionens makt när de 1955 sponsrade Mickey Mouse Club med en halv miljon dollar, samtidigt som de fick rättigheterna att tillverka Musse Pigg-figurer och andra liknande Disney-leksaker. Det var en av de första stora licensieringarna. Roger Sweet kallar det industrihistoria.

Nästa stora licensdeal för Mattel kom 1982 då de slog sig samman med Filmation Associates för att göra tecknad film av He-Man och Masters Of The Universe. Men det stannade inte där. Mattel hade beslutat sig för att klämma ut allt ur sin barbar. De backade upp filmerna och gubbarna med annonskampanjer värda multi-miljonbelopp. I

stimulerade till att folk köpte böcker, skulle då den här frågan resas?"

Andra tyckte att karaktärerna var för våldsamma. Mattel menade att tecknade serier som Road Runner var värre.

He-Man och tv-serien inverkade också på politiken. De inspirerade senatören Frank Lautenberg, en demokrat från New Jersey, att komma upp med ett förslag om han kallade Children's Television Education Act of 1985. Den gick ut på att genom lag tvinga kommersiella tv-stationer att dagligen sända minst sju timmar barnprogram med utbildande innehåll.

I New York Times skrev Lautenberg: "De här programmen är en våldsförelse på allt vad god smak och gott omdöme heter. Och det värsta är att det inte finns något val. Leksakerna säljs inte bara på reklamtid utan genom hela programmet. Programmen förför oskyldiga barn och får dem att vilja köpa allt de ser på skärmen."

Det relativt nya sättet att marknadsföra leksaker får inte bara konsekvenser för föräldrarnas plånböcker. Det skapar också en tydligare uppdelning av barn.

Har du sett Fem myror är fler än fyra elefanter som spelades in för SVT 1973-1975?

Kommer du ihåg stillbilderna på barn i orangea och bruna overaller med långt hår och toppluva?

Samtidigt som bilden visas i tv-rutan bokstaveras barnets namn klart och tydligt: J-O-H-A-... Poängen är, att det i de flesta fall är omöjligt att vid just den punkten veta om det ska bli en Johan eller en Johanna. I dag är det mycket lättare.

Den svenske etnologen Marie Falkström har skrivit ett paper som hon kallar Actionman doesn't have a wife.

I detta paper har hon undersökt Legoreklamen

"Kanske har det gått lite längre än man tänkte sig från början. Barn kliver in på arenor som de nog inte var tänkta att kliva in på och ställer krav på tillvaron som de multinationella leksaksföretagen utnyttjar.

Anders Nelson

dollar. Kringprodukter i form av vad som helst, teaterföreställningar och butikspersonal klädda som He-Man.

De skapade ett klimat som appellerade till barnets samlarinstinkter och som i det långa loppet gjorde det svårt för föräldrar att säga nej.

I USA rasade olika organisationer över den tecknade serien. De menade att serien inte var skapad för att berätta en spännande historia utan för att sälja leksaker. Roger Sweet håller med om att den tecknade serien var platt. "Den bestod alltid av tre konstanter: De onda förlorade alltid, det var aldrig någon som dog när karaktärerna slogs och episoderna slutade alltid med en moraliska av något slag."

Mattel försvarade sig. I en debattartikel i Los Angeles Times undrar psykologen Gordon Berry som var konsult hos Filmation:

"Om vi skulle göra Macbeth på TV och det

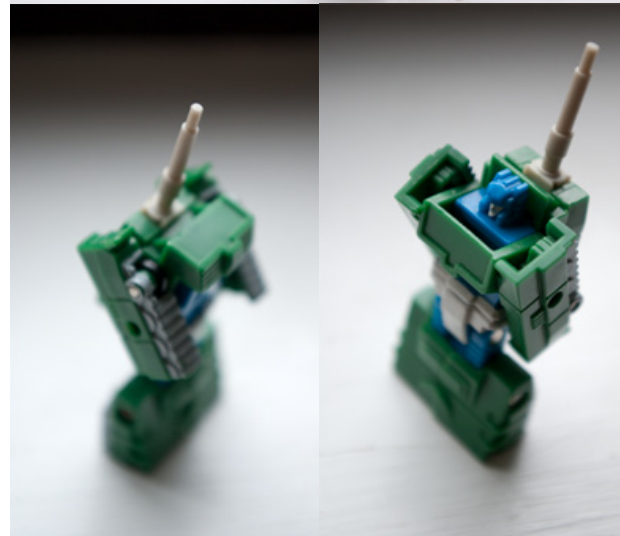
i svenska Kalle Anka-tidningar.

Mot slutet av 60-talet och till mitten av 70-talet är det ännu vanligt att flickor och pojkar leker tillsammans på reklambilder och att de båda är nästan likadant klädda.

Men under 80-talet och framförallt under 90-talet så sker en avgörande förändring: Det är inte längre barn som leker med leksaken. Leksaken har fått eget liv genom animering och skapar sin egen historia. I stället för att barnen bjuder in leksaken till leken, bjuder leksaken in barnen till sin värld.

Samtidigt med denna utveckling skedde också en tydlig könsuppdelning av Lego. Pojkarna förväntades leka i ett sagouniversum med riddare, pirater, astronauter. Medan flickornas Lego utspelade sig i hemmet och uppmanade till husliga bestyr.

Kommersialiseringen i leksaksvärlden ska-



Från stridsvagn till robot. Transformers var ännu en i raden av fiktiva leksakslinjer på 80-talet.

Foto: Lisa Carlberg

pade på så vis en tydlig förväntan på identitet.

He-Man lyckades verkligen skapa attraktiva inbjudningar. Och under fyra år från, 1982-1986, var det fest på Mattel. När He-Man var på topp, stod han och Barbie för sjuttiofem procent av Mattels försäljning.

Men 1987 hände något. Masters Of The Universe gick från en försäljning på fyrahundra miljoner dollar 1986 till en försäljning på sju miljoner dollar 1987.

Roger Sweet tror att Mattel föll på sin egen strategi: "Det var alla dessa lastpallar med Master-prylar som dumpades på leksaksaffärernas hyllor, som var den största anledningen till fallet. Återförsäljarna blev så tyngda av all merchandise att de var tvungna att rea ut det mesta. Samtidigt dök leksakskonkurrenter som Transformers och Teenage Mutant Ninja Turtles upp."

Enligt Sweet gick He-Man från att vara en hjälte, till att vara en luffare. Mattel försökte återuppliva He-Man några gånger. Men lyckades aldrig.

Leksaksforskningen på 60-, 70- och 80-talet ingick i hög grad i det ifrågasättande systemet. Det var forskarens uppgift att tala om vad som var en bra leksak. I dag ser man på leksaker som en små delar i ett stort samhällssystem och som produkter av detta system, snarare än fristående, påverkande enheter.

— Samhällsutvecklingen kan man vara kritisk till, men inte till att leksakerna i sig har de här negativa effekterna som man tänkte sig att de hade på 80-talet, säger Anders Nelson, som i mars 2002 disputerade på avhandlingen Det massiva barnrummet - teoretiska och empiriska studier av leksaker, vid lärarutbildningen på Malmö högskola.

Nu är han chef vid sektionen för hälsa och samhälle på Halmstad högskola.

Han tror att barnen och de vuxna i någon mening gled isär på 80-talet. Tidigare hade

barnens leksaker refererat till en värld som båda kände till. Befintlig eller historisk. Plötsligt var det inte längre så.

Självklart fanns den verklighetsförankrade leksaken kvar, och finns också idag, men den var och är under hård konkurrens från de fiktiva elementen.

Ändå var det ju inte så att He-Man, My Little Pony och Nintendo skapades av barn. Produkterna är sprungna ur en vuxen människas fantasi, vilket skvallrar om att även vuxenvärlden rörde sig i riktning mot det fiktiva på 80-talet. Sprickan mellan barn och vuxen var på så sätt relativ.

På 60-talet ville barn ha en G.I.-Joe docka. Han hade den anonyma, amerikanske soldaten som förebild.

— En actionleksak men kopplad till en verklighet av historiskt kända krig och konflikter, en maskin i mångt och mycket, en kugge i hjulet. Om man sen på åttiotalet bygger en Transformer som är en robot, en sagofigur från en annan värld, så är ju det i en mening precis samma sak. Medan det i en annan mening är totalt annorlunda eftersom den är inplacerad i en fiktion, säger Anders Nelson.

Tidigare är alltså leksaker avbilder av det kända medan de nu går att läsa som symboler, metaforer om man så vill, till vår värld. Vad får det för konsekvenser?

— För det enskilda barnet i den enskilda situationen tror jag inte att det är så stor skillnad. Däremot om man ser det ur ett samhällsperspektiv så kan utgången bli annorlunda. Om man börjar fylla sitt liv med symboler som refererar till något som inte har en historia som vi är inplacerade i, så flyttar det våra föreställningsvärldar.

På TV-nyheterna pratar amerikanska forskare om "fictional reality". Det är inte längesedan en tjuugoåring stormade in på lågstadieskolan Sandy Hook Elementary i Newtown och sköt ihjäl tjuugo barn och sex vuxna. Enligt samma forskare är massmordet en konsekvens av att befinna sig i en fiktiv värld, allt för länge, på för många olika plan i livet. Anders Nelson vill inte kommentera.

Men att leva i dag kräver samtidigt att man är kompetent i den fiktiva världen.

— Den här fiktionen som kanske tidigare var någon slags parallell värld har i dag i allt högre grad blivit den nya verkligheten.

Och det är ju inte bara på leksaksplanet som vi utövar fiktion. Även i tvs reality-såpor och på sociala medier, bedriver vi en slags fiktiv berättelse om oss själva. När vi säljer lägenheten eller söker jobb.

— Det är självklart så att en del av att växa upp är att bli kulturkompetent för att kunna fungera och leva i det samhälle vi bygger. Det är klart att man kan isolera barn i dag och säga att de ska leka med tennsoldater och kottar och de skulle säkert inte må särskilt dåligt av det, men de skulle få det svårare att ingå i sociala relationer med barn och vuxna.

Actionleksakerna uppmanade till våldslekar och så var det marknadsföringen: Aggressiv och kvantitativ vilket gjorde det svårt för föräldrarna att säga nej till sina barn.

— Leksaksindustrin började rikta sin marknadsföring mot barnen i stället för mot föräldrarna. Tidigare fick mamma och pappa leksakskatalogen i handen. Det var i stort sett de som gjorde valet. Plötsligt omkullkastades denna ordning. Barnen blev konsumenterna och föräldrarna den hand som tog upp plånboken, säger Anders Nelson.

Anders Nelson berättar att det började under

“Det fanns en del sura morsor och far-sor som kom hem från jobbet, sa hej och började laga mat. De var föräldrar som inte brydde sig om vad deras barn gjorde på fritiden. De såg bara gubben och missade alla lekar, alla skratt.

Manne Pålsson



Manne Pålsson säger att han är en lugn kille som vapenvägrade när det var dags för lumpen. Han ville helt enkelt inte leka krig på riktigt.

Foto: Lisa Carlberg

efterkrigstiden. Samhället jobbade mycket med att förstärka barns rättigheter. Vi ville se barn som självständiga människor och uppmärksamma deras värde. Helt enkelt lyfta fram barn som viktiga investeringar för framtiden. De skulle inte längre bara vara ett vidhäng till sina föräldrar.

Många olika organisationer och barnkonventioner bildades, vilket bevisar att detta var en stark samhällelig utvecklingstrend.

— Den rörelsen har i grunden många positiva sidor men jag hävdar att man på köpet får med sig en osäkerhet hos föräldrarna när man lämnar över en större del av olika slags beslut till barnen själva.

Barnen är i dag aktörer på marknaden, en egen grupp av konsumenter.

— Kanske har det gått lite längre än man tänkte sig från början. Barn kliver in på arenor som de nog inte var tänkta att kliva in på och ställer krav på tillvaron som de multinationella leksaksföretagen utnyttjar.

Leksaksserier som Masters Of The Universe skapar ett gemensamt språk mellan barnen. De vet vilka karaktärer som är goda och vilka som är onda. Var de bor och vilka husdjur de har, vad som händer när He-Man lyfter svärdet. Den här kunskapen blir en del av leksaken och när alla i barngruppen har samma kunskap skapas också en tillhörighet till den gruppen. Men det betyder också att barnet som medlem i gruppen måste positionera sig. Kanske genom att skaffa sig fler produkter ur leksaksserien?

The Lego Book är en lättsam historieskrivning från företaget själv. Mycket bilder. Boken går bland annat igenom alla decennier legobiten har funnits på marknaden.

Legobiten patenterades 1958. Från början föreställer byggsatserna den vardagliga verkligheten: Garage, brandbilar, hus, sjuksköterskor. Sådant som både vuxna och barn kommer i kontakt med på väg till förskolan eller jobbet eller på semestern.

I slutet av 70-talet kommer det in en del rymdskepp, sjörövarskepp, riddarborgar. Världen blir ett snäpp fantastisk. Detta fortsätter genom hela 80-talet. 1999 lanseras det första licensierade lego: Lego-Starwars. Sen formligen exploderar licenserna och de fiktiva elementen.

Det är intressant att titta på dessa licenser. Där finns Star Wars, Indiana Jones, Jurassic Park, Pirates of the Caribbean, Sagan om ringen, Batman och så vidare. Filmer som dels har ett tydligt fiktivt tema men som också är både vuxenfilm och barnfilm på samma gång. Husen och bilarna från 60-, 70-, 80-talen är också barns och vuxnas tillsammans men de är så mycket mer neutrala objekt.

När det gäller filmlicenserna som Lego köpt är det specifika, kulturella markörer. Kultur som barn och vuxna upplever gemensamt genom att den ene bygger en T-Rex av lego och den andra ser samma skräcködlar äta upp en forskare på bio.

Varför har det blivit så? Att den kultur som i början av åttiotalet delade många familjer i dag är något de har gemensamt.

Det är förstås en fråga med många svar. An-

ders Nelson tror att det skett en förskjutning i västvärlden. Majoriteten av de vuxna har fått bättre ekonomi. De har i dag möjlighet att inte bara vara producenter, alltså arbeta för att producera varor och tjänster, utan också konsumenter.

Samtidigt har barn skurits av helt när det gäller produktionen. De är totalt isolerade från att vara med och producera i vårt samhälle. För hundra år sedan räknade man med att barnen skulle vara med och arbeta för familjens försörjning och så är det ju fortfarande på många ställen på jorden.

Men inte i Sverige.

– Idag tar det nästan trettio år innan man som barn kommer ut på arbetsmarknaden. Historiskt sett är det en helt ny situation. Innan industrialiseringen var man en fullvärdig medproducent som barn.

Men sedan skils barn och vuxna åt i samband med industrialiseringen, då arbetet flyttar ut från hemmet.

– Den trenden har bara accelererat. Arbetet blir mer och mer komplext och det krävs så otroligt mycket erfarenhet och utbildning för att bli en del av det.

Så gapet mellan vuxna och barn har ökat när det gäller produktionen medan vi på den konsumerande sidan glidit samman.

Barn blir äldre mycket tidigare i dag än på 80-talet. De socialiseras in i ett livsmönster som bygger på kulturella markörer, där leksaker spelar en av rollerna. Vuxna lever kvar i en idealiserad tonårsvärld eftersom det tar så lång tid att komma ut på arbetsmarknaden.

När det gäller konsumtionen blir det alltså svårare att skilja på barn och vuxen. Sättet att dela in människor i kategorier, som tidigare var präglat på generationer, är nu präglat på olika livsstil. Livsstilar som går tvärs genom generationsgränserna.

– Det är helt naturligt att vuxna inbegriper sina barn i sitt eget livsstilmönster. Man klär barnen på samma sätt, man tar med barnen på fotbollsmatchen med sitt favoritlag, man spelar World of Warcraft tillsammans, säger Anders Nelson.

He-Man försvann ur mitt liv när jag slutade leka. Det var nog i nio, tio års åldern. Samtidigt som man ringde till kompisar och sa ”Hej ska vi vara” istället för ”Hej ska vi leka”, säger Manne Pålsson.

Gubbarna hamnade på vinden hemma hos hans föräldrar i Sveg. Försvann i någon låda. Men varje gång han stötte på karaktärerna, på TV eller kanske hemma hos någon, kom känslan tillbaka. Han kan se samma känsla i ögonen hos nya bekanta i samma ålder som ser hans samling för första gången. De blir - till sig.

– Folk tycker om He-Man. Men de förstår inte hur jag kan lägga pengar på honom.

Vissa tycker inte att samlingen passar som inredningsdetalj. Hans framtida sambo är tveksam.

– Hon är inte eld och lågor. Men det här är mitt intresse. Så hon får väl acceptera det.

Manne Pålsson säljer aldrig en gubbe. Då ångrar han sig. Han vet det av erfarenhet och han har svårt för att glömma sina barnoms-gubbar. Varje gång han är uppe hos sina föräldrar letar han efter dem. De har inte slängt någonting från hans och brorsans barndom. Så de måste finnas där, någonstans på vinden.

För vissa av Manne Pålssons kompisar var Masters Of The Universe förbjudet. Föräldrarna såg det barbariska och våldsamma,

musklerna och vapnen.

Och de gillade det inte!

– Det var samma barn som inte fick spela tv-spel och titta på actionfilmer. Jag kan inte lägga någon värdering i det men jag tycker själv inte att jag tagit någon skada.

Manne Pålssons mamma tyckte att gubbarna såg äckliga ut, men annars brydde hon sig inte.

– Jag tror att de föräldrar som var engagerade i vad deras barn gjorde, inte hade något problem med gubbarna, säger han och fortsätter:

– Det fanns en del sura morsor och farsor som kom hem från jobbet, sa hej och började laga mat. De var föräldrar som inte brydde sig om vad deras barn gjorde på fritiden. De såg bara gubben och missade alla lekar, alla skratt.

Manne Pålsson sprang runt i Sveg och lekte krig hela dagarna. Men vad våld verkligen var, det hade han som sex, sju åring svårt att förstå. Skavsåret var en skyddad värld. Ändå hade han replikor i plast av både pistoler och gevär och He-Man gubbarna hade alla ett varsitt vapen.

Han har inga egna barn och så här på förhand vill han inte aktivt moralisera över något som har med de ofödda att göra.

– Det finns självklart en del sjuka saker i leksaksaffärerna i dag. Värst är väl kroppsidealen. Genusperspektivet.

Han sneglar på He-Man och kommer på sig själv.

– Jag är medveten om att He-Man signalerar samma sak. Men titta på mig. Det är ju inte som att jag går till gymmet i onödan.

Manne Pålsson vet inte riktigt vad han ska tycka. Barnen får väl välja själva.

Och föräldrarna får välja, att plocka fram plånboken. Eller inte.

Han står och tittar in i glasskåpen. Snön. Tystnaden. Vad ska man säga?

Det är ju bara en leksak. ♣

