



## 4. Pansarparty: Kalla krigets lek och lust

”I fredstid ska spaken alltid vara neddragen på det här sättet.” Guiden pekar på ett vred där FRED och KRIG utgör alternativen. Besöksgruppen lystrar, många tar upp mobilkameran. Vi befinner oss på en visning av Batteri Arholmas bergrum (1/7 2020) och har fått se verkstaden, sovsalarna, köket, matsalen och sjukstugan, och klättrat i ståltrapporna mellan anläggningens underjordiska plan. Nästan en timme har gått och koncentrationen börjar ebba ut. Strömbrytaren med de drastiska valmöjligheterna väcker gruppen till liv igen. När guiden har allas uppmärksamhet fortsätter hon:

För att man ska kunna skjuta med kanonen i fredstid, så krävs det att det står en person uppe och spejar och ser till att det verkligen inte är några fartyg [i vägen], och sen lossar en säkring med död mans grepp som [innebär att] man måste stå kvar och hålla i under hela skjutningen.

Hon sätter handen ovanför ögonen och gör en rörelse fram och tillbaka för att illustrera hur spejaren ser till att kusten är klar. Samtidigt som hon slår om vredets läge till KRIG, tar hon till orda igen:

◀ Guidningen genom Batteri Arholmas bergrum avslutas med att besökarna får slå av och på vredet som indikerar om det är krig eller fred.

Men hade det blivit krig, då hade man dragit upp spaken på det här sättet, och då lossar man på alla de här säkringarna. Och nu går kanonen att rikta hela varvet runt, 360 grader, och ingen behöver längre stå uppe vid kanonen för att man ska kunna skjuta. Det funkar ändå.

Hon tystnar och vrider vredet till läget FRED igen. Så vänder hon sig till gruppen: "Nån som vill prova?" En man i 35-årsåldern nappar och under allmänt fniss tar han ett steg framåt och slår om till KRIG. När guiden ber honom vrida vredet till FRED igen säger han oväntat: "Det får någon annan göra." Svaret verkar göra henne osäker, och gruppens fniss övergår i mummel. Efter uppmuntran från sin mamma går ett barn i tioårsåldern fram och slår tillbaka vredet till FRED. "Tack, skönt!" säger guiden med en utandning. "Nu ska vi gå ut och titta på kanonen utifrån."

I kalla krigets kulturarv erbjuds många lek- och lustfyllda inslag. Roliga aktiviteter och lek är viktiga kulturarvsresurser och besöksplatser har ofta en barn- eller familjeinriktning. Det ordnas barnkalas och skattjakter, liksom evenemang som Barnens Flyghelg eller Pansar Party. Vid Kalixlinjens museum kan besökaren få köra Warszawapaktsbandvagn, och fordonsmuseet Arsenalen erbjuder några gånger om året stora och små att köra gräsklipparmotordrivna miniatyrpansarvagnar. På SMHA:s hemsida symboliseras försvarsgrenarna armén, flygvapnet och marinen av tre barn som klätt ut sig till soldat, stridsflygare och matros. Framför Försvarsmuseum Boden samsas en militärinspirerad lek hinderbana med stridsvagnar och artilleripjäser, och på Arholma Nord går en linbana från ett så kallat kanontorn där den som vågar skickas ut i hög fart över anläggningen.<sup>10</sup>

Vid nästintill alla besöksmål finns militärfordon med öppna dörrar – en invitation att hoppa in och leka. Både barn och vuxna uppmanas att ta på sig hjälm och krypa ner i jaktflygplanens cockpit, inta stridsvagnens förarsäte eller äntra bananhelikopterns lastutrymme och ta plats på bänken, redo att kasta sig ut. Kalla krigets utrangerade fordon låter besökaren leva sig in i hur det var att köra Viggenplan, stridsvagn eller helikopter.

I en kulturarvskontext kan lek förstås som sätt att använda, förstå,

gestalta eller försöka erfara det förflutna. Att gå in i lekens värld är en känslomässig och sinnlig upplevelse som erbjuder känslor av lust, njutning eller rädsla. För de militära kulturarvsaktörerna gör lekmomentet det möjligt att bjuda in till aktiviteter och upplevelser som på ett lätt-tillgängligt och lustfyllt sätt berättar om kalla krigets spännande och skrämmande aspekter. Här är de materiella spåren – de militära anläggningarna, fordonen och föremålen – en viktig resurs eftersom de både utgör länken mellan nuet och dåtiden *och* triggat igång lek. På Batteri Arholma påminner till exempel strömbrytaren om hotet som associeras med kalla kriget, samtidigt som den gör inslaget av lek i visningen möjligt. De historiska miljöerna och materialiteterna levandegörs alltså genom lek, samtligt som de styr och begränsar hur och vad som blir möjligt att leka.

Våra analyser i detta kapitel fokuserar på lek, lust och känslomässig inlevelse i relation till militärt våld och beskydd: När och på vilka sätt görs kalla krigets historia av svensk våldskapacitet lekbar, spelbar, skrämmande eller lustfylld? Vilken historieskrivning möjliggörs genom lek och lust? Vi diskuterar dessa frågor i relation till genus och nation och lyfter fram hur lek gestaltar våld och aktualiserar idéer om nationell trygghet. Det betyder att lekande ses som en utsaga i kulturarvet som formar vissa förståelser av säkerhet och säkerhetspolitik.

Ett lekfullt levandegörande av historien är ett etablerat inslag i många olika kulturarvssammanhang. Några aspekter gör sådan lek i relation till kalla krigets militära kulturarv särskilt intressant. För det första handlar kalla krigets militära historia om hot, otrygghet och geopolitiska och militära motsättningar, ett stoff som de platser vi besökt hanterat på skilda och ibland motstridiga sätt, framför allt när det gällt barnverksamhet. Vi har ibland mött en restriktiv hållning där man inte velat uppmuntra barn att leka krig – det har uppfattats som oetiskt att låta barn leka i ett militärt våldssammanhang, och våld kan göra barn rädda. På andra platser har hållningen varit mer bekymmerslös, och barn har inbjudits till lekar och andra aktiviteter som involverat både militär verksamhet och soldaters våldshandlingar. Här ställdes en tankefigur om att barns ideala oskuldssfullhet rimmar illa med krigets brutalitet på huvudet.

En andra intressant aspekt är att kalla kriget, trots sin air av dolda

hot och mystiska skeenden, som vi tidigare framhållit framstår som en relativt händelselös period i en svensk kontext. Hur går det att omsätta ett krig som inte kom i lek? Tidsdjupet är också relativt kort. Kalla kriget framställs inte, till skillnad från till exempel medeltiden eller stormaktstiden, som en avlägsen och därför väsentligt annorlunda tidsperiod. Vad betyder det korta tidsdjupet för kalla krigets lekbarhet? En tanke vi har är att när kalla krigets historia leks, så aktualiseras en motsättning mellan det militära våldet som spännande och åtråvärt och den svenska fredliga självbilden. Vilket slags våld går att leka?

I kapitlet närmar vi oss initialt lek i dess vardagsbetydelse, alltså en särskild sorts lustfylld verksamhet, framför allt kopplad till barn. Utifrån detta analyseras hur kalla krigets musealiserade miljöer och materiella lämningar inbjuder till lek och lust. I ett andra avsnitt tolkas museipedagogiskt material och särskilda barnvisningar. Efter detta breddar vi analysen till att involvera också vuxna. Här stödjer vi oss på de teoretiker som ser lek som ett särskilt slags kulturell inramning och kommunikationsform, och vi riktar först uppmärksamheten mot kulturarvifieringar som innefattar interaktiva och digitala lekinslag. Sedan återvänder vi till visningen av Batteri Arholma som en situation där inslagen hela tiden växlar mellan att vara sakligt informativa och äga rum under lekens flagg. Det avslutande avsnittet fokuserar på lekbarhet i relation till svensk våldskapacitet och barn som särskilt skyddsvärda.

### Lek – på skoj och allvar

Lek spelar en central roll när kulturella mönster skapas, upprätthålls och utmanas (Huizinga 1945); leken ”drivs av den säregna lust och spänning den ger” (Gustafsson Reinius 2002: 26). Lekens sociala och samhälleliga betydelse består i att sociala roller och samhällsnormer förkroppsligas och prövas. I lek kan alltid något oväntat hända, som att en deltagare går utanför det förväntade och överenskomna, och på så sätt kan lekdeltagarna utforska nya identiteter och möjligheter för socialt samspel (Gustafsson Reinius 2002). I detta bär leken med sig en subversiv potential sida vid sida med en normativ socialiserande funktion (Bateson och Martin 2013: 1ff).

Lek innebär en gemensam överenskommelse om att det vi tillsam-

mans gör under en avgränsad tid representerar något annat än det vi i realiteten gör. Därför måste lekens deltagare kommunicera på två nivåer samtidigt. Den metakommunikativa formen – att det som sker ska föreställa någonting annat, och att deltagarna är medvetna om detta och spelar med – upprättas genom så kallade leksignaler (Bateson 1972; jfr dock Schechner 1993: 40f). Ett ord, en gest eller något annat markerar att leken börjar. I det inledande exemplet kan guidens spejande åtbörd med handen över ögonen ses som en invitation att vara med och leka.

I lek kan normer eller uppfattningar som annars tas för givna prövas och utmanas, samtidigt som det som sker i leken också kan avfärdas som "bara på lek" om det uppfattas som en alltför stor utmaning av etablerade normer. Aggressiva våldslekar med svenska vapen kan till exempel trotsa en samtida svensk självförståelse där den egna nationen och dess historia associeras med fredlighet och våld enbart i självförsvar (Sandman 2019). Samtidigt kan denna självförståelse också befästas när aggressiviteten och våldet placeras i en lekram, utifrån en logik om att vi just för att vi inte är våldsamma kan leka att vi är det. På liknande sätt fungerar lekar som skapar rädsla och starkt obehag: visst är det läskigt, men det är bara på låtsas. Lek kan både utmana och konservera normer och identiteter och kollektiv självförståelse. I detta utgör lek en ideologiskt tvetydig praktik, där budskap och föreställningar simultant artikuleras och sätts inom parentes.

Lika länge som våldslekar och militärt inspirerade spel och lekar varit del av västerlandets kultur- och vardagsliv har de varit ett omstritt ämne, inte minst med avseende på hur de påverkar individers kognition eller handlingar. I Europa blev tennsoldater omåttligt populära som leksaker i slutet av 1800-talet. Låtsasvapen, actionfigurer och modeller av sådant som militärflygplan, stridsvagnar och hangarfartyg tillhör efterkrigstidens mest säljande leksaker (Bourke 2015: 162–167). Krig och skjutande är legio i data- och tv-spel där det militära våldets medel, miljöer och meningssammanhang skänker spänning och nerv. På så sätt blir säkerhetspolitiska konflikter och staters vapenmakt föremål för njutning och eskapism, där en idealiserad militär maskulinitet ofta är en central komponent (Gee 2014). I allt från sysslandet med tennsoldater till dagens onlinespel styrs lekandet till dels också av vad kommersiella företag uppfattar som säljbart.

Historiskt har krigslekar och spel tolkats på olika sätt. I pacifistiskt och antimilitaristiskt tänkande har krigslek och krigsleksaker länge beskrivits i termer av förskönande krigspropaganda. Ett av de mest kända exemplen är Ernst Friedrichs *Krieg dem Kriege* från 1924. Här sattes fotografier av första världskrigets soldaters lemlästade kroppar samman med bilder av tennsoldater och citat om hjältemod och krigets ära – resultatet är fortfarande, nästan hundra år senare, starkt berörande. Historikern George Mosse visar (1990) hur krigsslutet 1918 följdes av en uppsjö av krigsmemorabilia och kitsch. När krigserfarenheterna förtingligades i form av vardagliga saker som kortspel, leksaker, tillrättalagda vykort från fronten eller andra minnessaker gjordes de familjära och hemtama. Även om trivialiseringen kan tolkas som en ideologi-produktion där krigets smärta och förstörelse förminskades, framhåller Mosse att detta kunde underlätta för den enskilda människan att hantera krigsupplevelser. Trivialiseringen stred dock mot myten om krig som manlig ära, rening och uppfyllelse av ett högre mål, och nazister och fascister försökte så småningom begränsa de spel och leksaker som de menade solkade ner kriget och dess ädla hjältar (Mosse 1990: 141–152).

Snarare än att förstå krigsspel i termer av att krig och krigserfarenheter trivialiseras, har forskningen framhållit att relationerna mellan låtsaskrig och våldslek å ena sidan och reell krigsföring och försvars- och säkerhetspolitik å andra sidan är svårgripbara och mångfacetterade. Inte minst hänger detta ihop med att krigslek och spel sedan länge utgör ett reellt inslag i en militär praktik. Under 1950-talet genomfördes till exempel flera ”krigsskådespel” i beredskapshöjande syfte och idag kan dataspel användas bland annat för militära logistikövningar (Elg och Ternblad 2020; Karlsson 2018). Krigsspel och lekar är alltså inte väsensskilda från militära övningar och krigsförberedelser, tvärtom. I sin bok *Låtsaskrigen* (2018) beskriver historikern Tomas Karlsson hur militärer från 1800-talets fältherrar till dagens cybersoldater har använt olika slags spel för att träna och planera krigsföring. En aktuell FOI-rapport (Elg och Ternblad 2020) redogör för olika sällskapsspel som med fördel kan användas för att göra militär logistik spelbar. Författarna skriver om ”Logistics Command” som utspelar sig under kalla kriget; två stormakter står mot varandra och vem som vinner avgörs av den militära förmågan. Den försvarsstrategiska tanken är att spelande ger möjlig-



heter att träna på beslutssituationer för att i förlängningen kunna hantera en hotande händelseutveckling. I vårt material (intervju 17/11 2021) finns också beskrivningar av hur de som gjorde värnplikt under kalla kriget upplevde militära övningar som ett slags lek, där vissa låtsades vara "Stormakt Röd" och andra fick vakta förråd. På så sätt kunde en upplevelse av lek ingå i militär träning.

Ytterligare en aspekt av de porösa gränserna mellan lek och krigande är att dagens avancerade digitala spel blir allt mer lika reell krigsföring, inte minst för att fjärrstyrda vapen och sådant som drönarbomber blivit viktiga inslag i väpnade konflikter (jfr Stahl 2009). Författaren David Gee (2014: 70) framhåller att ett allt mer digitaliserat och skärmbaserat sätt att kriga också förändrar upplevelser av militärt våld: "This is real war, but experienced unreally – that is, on screens, virtually." Gee menar att när verkliga krig utkämpas virtuellt upplevs de som överkliga, vilket i sin tur gör det svårare både att ha invändningar mot krigsföringen och att utmana statens rätt att utöva våld i medborgarnas namn.

En utgångspunkt i det här kapitlet är att de möjligheter till lek, lust och fantasi som erbjuds i kalla krigets kulturarv varken behöver ställas i motsats till eller förstås som en nödvändig konsekvens av verklighetens reella krig, militära upprustning eller våld. I linje med detta är vår ambition att granska hur kulturarvsplatsernas lekaktiviteter både gör motstånd mot och kan normalisera våldsutövning, upprustning och militarisering.

### Leksaker och lekfordon

Många av de militära besöksmålen säljer militärinspirerade föremål och leksaker. Vid våra besök upptäckte vi att varor som anspelar på en svensk värnpliktsnostalgi är vanliga, som mörkgröna kåsor i plast, försvarets första förband och den typiska militära matlådan, den så kallade snuskburken, men till salu fanns även sådant som lakritsremmar i form av larvband, liksom könskodade småbarnskläder i rosa respektive mörkgrönt kamouflagemönster. Många museishoppar säljer pussel och byggmodeller av militära fordon och flygplan. Arsenalen har tagit fram och säljer en legomodell av den svenska Stridsvagn 103C där tre legofigurer, som uppges föreställa två kvinnor i personalen samt museichefen, en



man, följer med förpackningen. Det går också att köpa en pepparkaksform med stridsvagnsmotiv.

I de fasta utställningarna finns kurerade lekinslag och uppmaningar till lek. Leksignalen (Bateson 1972) kan vara något helt konkret som en skylt om att leta efter en spionkamera, eller en mer subtil invitation till lek i form av en stridsvagnslucka på glänt. Spionlekar, som till formen liknar skattjakter, ser vi flera exempel på, liksom kurragömmalekar. På Aero-seum uppmanas barn att "Klättra in i Viggen – bästa gömstället i berget!". Å ena sidan levandegör detta lekande berättelser om kalla kriget som handlar om dolda hot och faror, om att medborgarna behövde vara på sin vakt, förstå dolda tecken och känna till bra gömslen. Å andra sidan ger avsaknaden av historisk kontext ett intryck av att det rör sig om något helt påhittat, snarare än om en lek förankrad i reella historiska förhållanden. Enbart enstaka informationsskyltar berättar om svenska spioner som Hilding Andersson och Stig Wennerström, och på Aero-seum finns enkla framställningar av hotet från öst i form av en skraltig mur och några plakat med orden Stasi och DDR, i vars närhet besökare kan delta i jakten på sex dolda spionkameror.

När vi besöker Arsenalen under ett skollov (29/2 2020) lockar museet med en åktur i en svensk bandvagn från kalla kriget. Vi sätter på oss hörselkåpor, kliver in och spänner fast oss. Det är spännande när föraren gasar och motorn varvar upp, och det går snabbt upp för oss att banan mest består av skarpa kurvor och gupp. Vagnen slirar och kränger och sätena saknar stoppning. Vi försöker hålla i oss men hoppar och far runt. Det är både roligt och lite läskigt. Turen saknar helt komfort, vilket vi tänker ska ge en upplevelse av att vara soldat i fält: åkten är som att leka trupptransport.

Även om sådant som att låta militärfordon bli åkatraktioner och att sälja leksaker som anspelar på försvarsmakten är vanligt förekommande, uttrycks också ett kritiskt förhållningssätt. Chefen vid Försvarsmuseum Boden betonade att verksamheten måste hållas på en seriös nivå: "Det finns andra museum där man kan köra runt i små stridsvagnar, och det tycker vi inte känns så jättekul" (intervju 16/5 2019). En av museets pedagoger berättade också att hon försöker rikta besökarnas uppmärksamhet bort från vapen och militärfordon (15/5 2019). Utifrån samma logik säljs på detta museum inte heller leksaker som kan uppfattas uppmana till



På Aerozeum inbjuds barn att gömma sig inne i ett autentiskt stridsflygplan.

våldslekar. Vi ser alltså exempel både på att historiskt militärt material, och särskilt fordon, får inbjudas till lek och roliga upplevelser, och på att sådana aktiviteter undviks just för att de uppfattas trivialisera eller idealisera våldsanvändning.

Konkret innebär bandvagnsåkandet att människor är med om en rolig åktur – nästan som på tivoli! – i ett autentiskt militärfordon. Att roliga och lekfulla upplevelser kopplas till kalla krigets materiella minnen och historia bidrar till att militärens våldskapacitet kan framstå som oförarglig och okontroversiell. Den lekfulla inramningen ger därmed

aktiviteten en normerande kraft. De positiva och njutbara aspekterna av att leka med militär utrustning gör det omotiverat att i stunden ifrågasätta det som levandegörs, vilket i förlängningen kan försvåra en reflektion om problematiska aspekter av militär våldsanvändning. På liknande sätt minskar den genuspräglade uppdelningen mellan militärt och civilt möjligheterna till kritiska förhållningssätt. Genom att militärt kodade föremål förflyttas från den maskuliniserade militära sfären till den feminiserade och civila hemmasfären kan hotfullheten suddas ut. När våldskapaciteten tar konkret form i ett ting som associeras med hemmasfären – en leksak, en babyoverall eller en köksattiralj – kan den uppfattas som harmlös och gullig. Leksaker och andra prylar i museibutikerna för in militär verksamhet i familjens och särskilt barnens liv, i både symbolisk och konkret mening. Det typiska svenska pepparkaksbaket täcker över den lika typiska svenska stridsvagnsproduktionen, om man så vill.

Lek sker också mer spontant i utställningsmiljöerna. En av museipedagogerna på Aerozeum underströk att den stora militärhelikoptern har en "särskild känsla" och gör något med besökaren: "Det händer något när man kommer in där." Det blir verkligt, säger hon, det är något med doften. Att befinna sig inuti helikoptern påverkar sinnena och gör att situationen känns som på riktigt, samtidigt som miljön också lockar till lek. Vi fick veta att besökare ibland börjar låtsasskjuta, något som enligt pedagogen hänger ihop med att de har sett mycket amerikansk film. "Det är [inte bara barn utan] vuxna och gubbar som gör så också, sitter och leker" (intervju 22/3 2019).

I pedagogens tolkning sätts låtsasskjutningen i helikoptern i förbindelse med fiktivt våld, inte historiskt, reellt våld. Att leka våld låter väldigt komma nära, samtidigt som det i exemplet tolkas som amerikanskt och placeras på avstånd från det svenska militära sammanhang inom vilket leken sker. Här fungerar fiktivt våld på samma sätt som Susan Sontag (1977) menar att bilder av våld gör i samtida vardagsliv, nämligen att våld inte ifrågasätts. Hennes analys är att mängden både fiktiva och dokumentära visuella representationer av våld som omger oss bidrar till att överkliggöra, och därmed också till att vi kan acceptera, det reella våld som stater och människor utövat och utövar mot varandra.

## Barntillåtet

Familje- och barnfokuset är som sagt starkt och aktiviteter som specifikt riktar sig mot barn, som till exempel barnvisningar, är särskilt spännande att undersöka – inte minst i relation till politiskt omhuldade normer om att barn ska beskyddas från och inte själva uppleva militärt våld. Boken *Ibland blir vi osams. Drakel och Viggos bok om krig och fred* (Baumgardt 2017) som getts ut av Flygvapenmuseum i Linköping har ett tilltal som tydligt är riktat till mindre barn. Boken säljs i museibutiken och används i barnverksamheten. I text och med tecknade färgglada bilder berättas om de två maskotar som bor i museet, Drakel och Viggo, döpta efter de svenska militärflygplanen Draken och Viggen. De är kompisar men blir osams eftersom en av dem inte vill låna ut sin skiftnyckel till den andra. Konflikten gör att de två figurerna plötsligt börjar uppfatta de historiska utställningsflygplanen som skrämmande. Drakel undrar varför hon inte tidigare lagt märke till att det hänger raketer under flygplanens vingar. ”De verkar vara nåt slags vapen. Såna kan ju skada människor och ... Drakel ryser till. Och döda dem.” Men Viggo upplyser om att vapnen på museet inte funkar längre. I ett samtal mellan de två vännerna om varför det blir krig är kontentan att det beror på att någon vill roffa åt sig det som någon annan har utan att fråga om lov. Bråk undviks genom att prata. Vännerna får syn på två gamla telefoner som några presidenter hade så att de kunde ringa till varandra ”när de var extra osams”. Därför bygger de ”världens bästa kompiletelefon” (Baumgardt 2017: 18, 28, 31). Boken avslutas med en instruktion för att bygga en likadan telefon.

Boken om Drakel och Viggo är det mest ambitiösa försöket vi sett att tillgängliggöra kalla krigets militära kulturarv för en barnpublik. I berättelsen uppmärksammas flygplanens våldspotential, samtidigt som krig beskrivs som vardagligt bråk, med budskapet att när ett bråk med en kompis ”känns som krig” (Baumgardt 2017: 29) så är samtal lösningen. Förutom att förmedla något om kalla krigets historia av terrorbalans – presidenternas telefonlinje – bäddas militärt våld in i en trygg värld där flygplanens raketer inte längre går att använda och ingen behöver vara rädd för att det ska bli krig.

Vid flera militära kulturarvsplatser mötte vi en annan syn på hur barn och unga bör tilltalas när det gäller militärt våld, nämligen att man

inte ska ”hymla”, som en museichef uttryckte det (intervju 24/9 2019). Cheferna för Arsenalen och Aerozeum menade båda att det idag är lättare att tala om våld i Sverige än tidigare, då det var svårt att nämna. Här är perspektivet att militärt våld tillhör verkligheten och att det precis som döden är en del av livet (intervju 22/3 2019). I en filmad intervju säger chefen för Arsenalen att barn och tonåringar behöver lockas att ta del av militärhistorien, där människor konstruerat fordon och vapen för att döda varandra.<sup>11</sup> Sådan kunskap kan göra att våld undviks i framtiden. Verkligheten är inte ett dataspel där du begåvas med flera liv, och det är viktigt att tydliggöra, förklarade ägaren av Kalixlinjens museum (intervju 15/5 2019). Han ville visa att krig inte är på låtsas. Vad som uppfattas som en realistisk och icke-tillrättalagd kunskap om historiskt våld – i första hand i termer av fordon, vapen och teknik – antas alltså kunna avskräcka från våldsanvändning.

Vid vårt besök på Aerozeum (22/3 2019) följde vi med på en visning för en förskoleklass, och vi funderade på hur det militära våldet och kalla krigets hotfulla situation skulle komma att förmedlas till en grupp sexåringar. Museipedagogen tog emot barnen utanför berghangaren. De hade reflexvästar och ryggsäckar med matsäck och pedagogen hade en modern mörkgrön flygoverall och hjälm. Hon inledde med att berätta om sin uniform, hjälmens visir och vad hon har med sig i fickorna när hon ska ut och flyga, nämligen en filt att värma sig med och ett förband till sina skador, om hennes plan skulle krascha.

Upplägget var att barnen skulle lära sig att bli piloter och gå igenom olika tester. Pedagogen sa att de fick röra vid och klappa flygplanen och frågade vem som ville bli pilot – Jag! ropade barnen. Sedan fick de kontrollera synen genom att titta på färgblindkartor och svara på om de såg siffror, och gå längs linjer på golvet för att testa sin balans. De fick också pröva förarplatsen i ett flygplan och provsitta i två olika helikoptrar.

Barnen åt sin matsäck under flygledartornet, som står precis bredvid ett stridsflygplan. Planet nås via en avsats, varifrån man kan ta en kort trappa eller en röd plastrutschkana ner på golvet. I slutet av visningen satt alla inuti den stora helikoptern mitt emot varandra. De hade klarat testet och blivit piloter och nu skulle de få diplom! Alla applåderade.

Den här visningen förmedlade på ett lekfullt och lustfyllt sätt att militär utrustning, fordon och personal inte är något främmande eller



farligt. Skrämmande ord som krig förekom inte. Istället för stridsflygplan sa pedagogen att hon flyger ”snabba plan”. Många paralleller drogs mellan militär verksamhet och sådant som kan antas vara välkänt för barnen, som att sätta på sig olika kläder beroende på vad man ska göra, ha med sig plåster ifall man skulle göra sig illa, gå på gympa och träna balansen eller få en belöning när man slutfört något svårt. Att träna för våldsutövning likställs med det lilla livets njutningar och förtretligheter, som att slå sig eller klara av att gå balansgång. På så sätt färgas den militära världen av barnens vardagsvärld.

Både i boken om Drakel och Viggen och i Aeroseums förskolevisning domesticeras militärt våld och våldskapacitet. I boken refererar maskotarna – de som barnen ska identifiera sig med – till svenska strids- och jaktflygplan, medan flygplanen vid Aeroseum nästan framstår som gosedjur när barnen uppmanas att röra vid och klappa dem. Vid båda kulturarvsplatserna används en familjär ton i mötet med barnen. Att små djur eller gulliga maskotar får tilltala barn i militära museisammanhang fungerar som ett sätt att intimisera och oskyldiggöra en ofta våldsam historia, menar IR-forskarna Joanna Tidy och Joe Turner (2020). Genom maskotarna kan museipersonalen möta publiken på ett lekfullt sätt som inte uppfattas som skrämmande eller förmedlar oroande kunskap om militären. Det är en etablerad uppfattning att en central uppgift i vuxnas relation till barn är att få dem att känna trygghet, och i våra exempel förstärks berättelsen om svenskt militärt våld som något i grunden gott och trygghetsskapande just genom att den berättas av vuxna för barn.

Uppmaningar att förhålla sig lekfullt till eller röra vid militära vapen är starkt betydelsebärande även utanför barnsammanhanget. Under ett fältarbete i den amerikanska militären ställdes Cohn (1987) flera gånger inför frågan om hon ännu inte hade lagt handen på eller klappat en kärnvapenmissil. ”Patting the missile” var uppenbarligen en betydelsefull handling. Att röra vid krigsredskap på samma sätt som man klappar ett litet barn eller ett husdjur är ett sätt för människor att hålla ifrån sig våldets kapacitet att skada medmänniskor och miljö, menar Cohn (1987: 695f). Våldet både kontrolleras och görs oskyldigt – i den meningen att kraften att skada och döda förnekas – genom att domesticeras.

## Virtuella krig och digital krigslek

Att spel och lek kan gestalta militärhistoria är ingen ny företeelse. Med utgångspunkt i den amerikanska kontexten talar historikern Joanna Bourke (2015: 166ff) om "the cult of the military toy", som uppstår under kalla kriget, växer under 1990-talet och kommer att allt starkare genomtränga samhällslivet under kriget mot terrorismen. Medan ett amerikanskt spel från slutet av 1940-talet kunde gå ut på att skaka en inplastad behållare så att två små låtsas-atombomber hamnade på "rätt" plats på kartan över Japan, strävar dagens spelföretag och teknikutvecklare efter att sudda ut gränsen mellan krigsspel och riktiga militära insatser. De digitala spelen görs på olika sätt verklighetstroga. Det kan handla om vapnens utseende och funktion, att tapeterna i ett sönderskjutet hus stämmer med stridens tidssammanhang eller att ballistiken och krigsskadorna speglar verkliga förhållanden (Bourke 2015: 193–201; jfr Karlsson 2018).

På Arsenalen användes under vår undersökningsperiod historiska föremål för att göra digitala spel trovärdiga. Museiskylten med teknisk information för den svensktillverkade Stridsvagn 74 uppmanade vid vårt fältarbete (26/9 2019) besökaren att "[p]rovspela den här stridsvagnen på övervåningen". På det här sättet etablerades museets fysiska stridsvagnar som digitalt spelbara. Museet inledde 2016 ett samarbete med det belarusiska spelföretaget Wargaming, som bland annat utvecklat dataspelet "World of Tanks". I spelet har så kallade ikoniska stridsvagnar, bland annat Stridsvagn 74, återskapats digitalt in i minsta tekniska detalj.<sup>12</sup> På museet fanns en spelhörna med flera datorer och möjlighet till gratis "World of Tanks"-spelande online.<sup>13</sup> I samband med invigningen av spelhörnan underströk museiledningen att de hoppades att gaming-möjligheten skulle dra en ny publik till museet.<sup>14</sup>

I "World of Tanks" väljer spelaren en av flera historiska stridsvagnar och tar ut en besättning, och sedan handlar spelet om att skjuta och utplåna sin motspelares vagnar eller få sina egna utplånade: "Gör dig redo för intensiva och engagerade strider 15 mot 15 där din arsenal står redo att anfälla", var en uppmaning i spelhörnan, och en annan löd: "Lämna inte striden förrän din stridsvagn är förstörd". Under devisen "Get ready to battle" visades också ett urval av de dokumentärfilmer om



olika stridsvagnsmodeller som förekommer i spelen som företaget producerat. Varje film ägnas en stridsvagnsmodell och beskriver sådant som strids- och köregenskaper, motorstyrka och vapenutrustning, kunskaper som premieras i spelet. I filmen om Stridsvagn 103, som beskrivs som "a living legend" och "a national heritage", betonas att den är resultat av innovativ svensk ingenjörskonst och utformades för att möta fienden på svensk mark. I "the land of the vikings" skapades "the turretless Swede", en stridsvagn med tornlöst chassi. Historiskt bildmaterial, tekniska sprängskisser och militärstrategiska analyser av de stridssituationer vagnen skulle sättas in i blandas i filmen med nygjorda inspelningar, bland annat av Arsenalens chef som visar upp stridsvagnen i ett vackert svenskt höstlandskap.<sup>15</sup>

Både Arsenalens ledning och spelföretaget understryker att den som spelar "World of Tanks" interagerar med historiskt och tekniskt riktiga fordon. Särskilt porträttfilmerna av svenska stridsvagnar, som också är tillgängliga på företagets Youtubekanal, stärker anspråken på historisk autenticitet. "World of Tanks" virtualiserar Arsenalens materiella lämningar och tillgängliggör de historiska stridsvagnarna för lek och spel. I filmen från spelhörnans invigning säger museichefen att museets militära och teknikhistoriska kompetens bidragit till spelets trovärdighet och till att de svenska stridsvagnarna är korrekt utformade.

Interaktiva krigsspel positionerar den som spelar som ett krigande subjekt, en "virtual citizen-soldier", menar kommunikationsforskaren Roger Stahl (2009) och understryker att spelaren *deltar* virtuellt i ett militärt händelseförlopp. Deltagandeaspekten i "World of Tanks" stärks av de anspråk på teknikhistorisk äkthet som museet borgar för. Samtidigt uppmanar företrädarna för Wargaming till besök på Arsenalen eftersom spelets njutning förhöjs av att ha sett och fysiskt upplevt stridsvagnarna:

Once you have played them, the next logical thing is to come here and experience the real thing [...] you can see what the real tanks look like and get up close and personal to them [...] so you can take these tanks, put them in the virtual world and enjoy them.<sup>16</sup>



# WORLD OF TANKS



Flera av de stridsvagnar som besökarna kan välja i dataspellet "World of Tanks" avbildar de svenska stridsvagnar som finns utställda på Arsenalen.

Inom dataspellets virtuella lekram skänker stridsvagnarnas våld och våldskapacitet spänning och lust. Samtidigt frikopplas teknikhistorien från specifika historiska skeenden – det är ett odefinierat skjutkrig som utspelar sig på skärmen, men med historiskt korrekta stridsvagnar. I spelet får krigets "äkta" svenska tanks bevisa sin stridsduglighet och kraft att skada och tillintetgöra en motståndare, medan spelaren får bevisa sin skjutkompetens och sin förmåga till strategiskt tänkande. Inom denna lekram blir historiska svenska vapen och våldskapacitet njutningsobjekt.

## Gränsupplösande museilek

Även om lek mest förknippas med barn, uppträder ofta vuxna på lekfulla sätt och i sammanhang som kan tolkas som lek. Ett uppenbart exempel är krigsspelandet på Arsenalen. Men också utan en lika tydlig lek- eller spelinramning kan både vuxna och barn få en känsla av att, på samma sätt som i en lek, kliva in i en annorlunda värld. Ehn (1986) menar till exempel att själva museet som institution alstrar illusioner av andra tider och platser. Enligt Ehn kan museiföremål och miljöer ge en stark upplevelse av närhet, äkthet och identifikation trots, eller kanske tack vare, att de tagits ur sin ursprungliga kontext och fått fundamentalt ny betydelse som museiobjekt. Effekten uppstår när besökarens egen inbillningskraft växelverkar med museets sanningsanspråk. Ett museibesök kan därmed med Ehns (1986: 10) drastiska formulering liknas vid en "dagdröm med grumliga gränser mellan fantasi och verklighet".

Vi har flera gånger mött gestaltningar av kalla kriget där sådana (gräns)upplösningar märkts mer eller mindre tydligt. Vid gallergrinden in till Rödbergsfortet i Boden hördes plötsligt skarpa hundskall inifrån gårdsplanen. De visade sig komma från högtalare och utlöstes av en rörelsedetektor, i syfte att visa hur det lät när man närmade sig ingången när anläggningen var igång. Samtidigt fick det plötsliga aggressiva ljudet oss att sätta hjärtat i halsgropen på riktigt (15/5 2019). Under Armémuseums kalla kriget-fest var skiljelinjen mellan historieberättande och eskapism, allvar och skoj, helt uppluckrad, och festdeltagarna erbjöds atombombshot och vittnesmål om våld och tortyr samtidigt med sminktips och dans till dåtidens hitlåtar.

Också den guideade visningen av Batteri Arholma, som kapitlets inledningsscenen är hämtad ifrån, hade en form och ett innehåll där det lekfulla var helt integrerat med det museala. Vandringen genom vad som på hemsidan beskrivs som ett topphemligt bergrum där 340 man under kalla kriget skötte en 10,5 cm kustartilleripjäs, innehöll en rad mer eller mindre tydliga leksignaler som omväxlande intensifierade och tonade ner lekinramningen. Aktiviteter som i en förtroendeingivande museimiljö lekfullt uppmanar deltagare att själva bli en del av en historisk berättelse, och både producera och uppleva det förflutna, kan ses som en form av förkroppsligad meningsproduktion. Därför analyseras

nedan hela den guidade visningen som en museal lek, där besökare ges en sinnlig och verklighetsnära upplevelse av livet som ”neutral krigare” (Kronsell 2012) och där en historia om ett svenskt defensivt militärt beskyddarvåld reartikuleras.

”Inne i berget gömmer det sig en topphemlig försvarsanläggning. Följ med in och upplev Kalla kriget”, utlovar hemsidan för Arholma Nord.<sup>17</sup> Trots att det är hela anläggningen, både över och under jord, som officiellt pekats ut som värd att bevara, är det bergrummet som lyfts fram som platsen där kalla kriget blir en sinnlig upplevelse. De som tagit sig till Arholma för att uppleva kalla kriget får göra det genom en guddad visning, eftersom det inte är tillåtet att gå in i berget på egen hand.

Visningen börjar med att gruppen samlas utanför den kamouflagenätstäckta porten in i anläggningen, vid bergets fot. Guiden, klädd i militärgröna kläder, välkomnar vid en liten vaktkur. Kamouflagenäten, de gröna kläderna och kuren signalerar militärt hot i den i övrigt pittoreska skärgårdsmiljön, och ger samtidigt en fingervisning om vad vi kommer att vara med om. Inledningsvis hör sig guiden för om det är någon i gruppen som gjort värnplikt, eller kanske till och med varit förlagd på Arholma? Vid de guidningar vi deltog i svarade några män, men inga kvinnor, att de hade värnplikts erfarenhet. Senare får vi veta att frågan ställs för att guiden ska kunna anpassa sin berättelse efter gruppens förkunskaper (intervju 1/7 2020). Betraktat ur ett lekperspektiv kan indelningen också ses som ett sätt att tillskriva deltagarna roller: dels som den införstådda som vet vad det handlar om, dels som den oinvidiga för vilken den militära miljön är främmande. Under visningen aktiverades de här genuspräglade rollerna då och då genom att guiden vände sig till de införstådda med frågor om de kände igen det ena eller det andra, vilket i situationen knöt dem närmare bergrummets historia och det beskydd som batteriet representerade. När anläggningen som del av landets värnpliktsförsvar betonades, knöts alltså beskyddarförmåga samman med maskulinitet.

Så går vi in och porten stängs bakom oss. Luften, ljuset och till och med ljuden blir annorlunda. Miljön är rensad på föremål som påminner om samtiden. Det första vi möter är militära förbudsskyltar och en skyltdocka i uniform, hjälm och gasmask över ansiktet. Det är skrovliga stenväggar på vänster sida och betong på höger. I betongen sitter en grå

metallport täckt av bulthuvuden, och med en rattliknande låsanordning. Två gallertäckta hål öppnar sig i golvet. Här och där hänger elkablar.

Som vi tidigare påpekat och också kommer att återkomma till längre fram spelar urberget generellt en viktig roll i kalla krigets kulturarvifiering. På Arholma ger bergrummet framställningen autenticitet, men bidrar samtidigt till lekfullhet och en upplevelse av ambivalens. I likhet med helikoptern på Aeroseum och stridsvagnarna på Arsenalen gör berget att det känns mer som på riktigt, på samma gång som miljön i sig själv utgör ett slags leksignal. Guiden berättar att "[d]et är lite speciellt [...] när man är i berget sådär en timme tillsammans, det händer nåt" (intervju 1/7 2020). Bergrummet utgör ett slags limbo – ett mellantillstånd – och gruppen hamnar i ett övergående utanförskap. Sådant kan enligt antropologen Victor Turner (1974) ge en stark gemenskapskänsla ("communitas"), något som reflekteras i guidens citat. Förflyttningen in i berget kan alltså tolkas som både rumslig och symbolisk. För en stund ramas deltagarna in som en grupp avskild från världen, som hör ihop och kan leka ihop.

Det är lysrör i taket, några klappstolar i trä är placerade framför en projektorduk längst in i rummet. Guiden berättar att vi först ska se en film, vi ombeds att sätta oss, ljusrören slocknar och filmen börjar. Filmen ska på ett stämningsfullt sätt ge besökarna en historisk bakgrund till Batteri Arholmas roll under kalla kriget, menar en ansvarig guide (intervju 30/6 2020). Bakgrundsbeskrivningen innefattar ett fiktivt militärt anfall mot Sverige. Det börjar dramatiskt med att en högtalarröst talar direkt till oss åskådare, som om vi är soldater i batteriet – vi ska skynda oss att inta våra positioner. Därefter följer filmsekvenser med militärfartyg i full fart som korsklippas med bilder av de sovjetiska och amerikanska ledarna Leonid Brezjnev och Ronald Reagan och den svenske statsministern Thorbjörn Fälldin. Vi får se attackdykare på väg upp på land, blippande radarbilder, militärer i kontrollrum och anläggningens artilleripjäs som avlossar skott mot horisonten.

I filmen är gränsen mellan fiktion och verklighet upplöst: det är dokumentära filmklipp och verkliga personer, men det historiska skeendet som rullas upp är påhittat. I filmens fiktiva verklighet accentueras hotet, liksom batteriets beskyddande funktion; det är (vi i) berget som ska hindra fiendens framfart. Det uppbyggda händelseförloppet möjliggör

att anläggningens historiska våldskapacitet fullt ut demonstreras, vilket också fungerar som en bekräftelse på dess beskyddande kraft – i filmen avvärjs anfallet. Åskådarna blir genom det direkta tilltalet involverade i berättelsen som aktiva subjekt – tillsammans med maskineriet i berget ska de se till att kanonen gör sitt jobb. Alla skrivs in i den nationella gemenskap som ska försvaras, samtidigt som vissa personer i enlighet med en könad beskyddslogik adresseras som mer invigda och med mer beskyddaransvar än andra (jfr Lundell 2014: 155–156).

Efter filmen blir vi visade genom den grå metallporten och djupare in i anläggningen. Guiden växlar mellan olika framställningssätt, från att nyktert presentera föremåls prestanda och funktion till mer inlevelsefulla dramatiseringar. I likhet med vad vi sett vid Kalixlinjens museum och på Aerozeum präglas visningen av Batteri Arholma inte av det respektfulla avståndshållandet till historiska artefakter som är vanligt i konventionella kulturarvsmiljöer, utan vi bjuds in att fysiskt interagera med, pröva eller känna på sakerna. När gruppen passerar en luftsluss, tar guiden fram en gasmask som de som vill får sätta på sig. Lite senare kommer vi till en så kallad laseravståndsmätare. Också där uppmanas vi att själva titta genom den kikarliknande konstruktionen. Uppmaningarna att sätta på sig gasmasken och att med egna ögon titta genom laseravståndsmätaren innebär en möjlighet till identifikation med dåtidens soldat. Gasmasken känns obehaglig mot ansiktet, gör det tungt att andas, svårt att se och luktar dessutom äckligt. Samtidigt får masken bäraren att se lite bortkommen ut, vilket lockar till skratt; situationen blir både skrämmande och lustig. Laseravståndsmätaren, som vid ett anfall skulle användas för att uppskatta avståndet till ett fiendemål som skulle beskjas, inbjuder till en mer aktiv och aggressiv position.

Vi bjuds också in att på lek förändra det historiska förloppet, att fatta beslut om krig och fred. I inledningen av kapitlet beskrevs hur guiden intog rollen som en spejande vakt vid kanonen, varpå hon bad någon att vrida på vredet till KRIG, en lekfull handling som representerade något skrämmande och våldsamt. Vi fattade såklart att det inte var på riktigt, och det unisona fnittret när en man lekte med historien kan tolkas som ett uttryck för det lustfyllda att i lek pröva en annan verklighet (jfr Gustafsson Reinius 2002: 31). Men när samme man, som tillhörde dem som initialt angett egen värnpliktserfarenhet, oförmodat vägrade följa



guidens uppmaning att vrida tillbaka till FRED igen hamnade vi i en lite olustig belägenhet. Obehaget hängde både samman med mannens konventionsbrott och med att vredets historiska betydelse framträdde i ett mer realistiskt ljus när lekramen bröts: det var KRIG. Situationen löstes när barnet efter uppmaningen från mamman vred vredet ”rätt” igen.

Det finns olika sätt att tolka detta händelseförlopp. Å ena sidan öppnar mannens vägran att slå av vredet för reaktioner, och då kan mammas initiativ ses som en aktiv motståndshandling och markering mot (maskulin) militär våldsanvändning. Å andra sidan representerar mannens attityd en offensiv, positiv och därmed ”osvensk”, inställning till militärt våld. I relation till det går handlingen att slå tillbaka vredet till fred i linje med föreställningen att svensk militär våldskapacitet snarare handlar om militärt självförsvar och beskydd än om anfall. När mamman uppmanar barnet att utföra fredsgesten speglas i sin tur idéer om att kvinnor och barn ska leva i fred och slippa utöva våld. Inte förrän vredet stod på ”FRED” igen kunde guiden leda oss ut ur anläggningen, och visningen avslutades uppe på berget där kanonröret (fortfarande) riktar sin mynning ut över havet mot öster.

Visningen på Arholma skydde inte våldsskildringar eller skrämmande och hotfulla inslag. På olika sätt togs besökarens kropp och känslor i anspråk. Inbjudan att prova den militära utrustningen positionerade besökaren som en svensk kalla kriget-soldat. Inne i det dunkla bergrummet blev hotet något njutbart genom att det kunde kännas och erfaras, samtidigt som lekupplägget gav en försäkran om att hotet ändå inte var på riktigt. Vår analys är att våldet här fungerar som en attraktiv kvalitet. Besökaren erfar inte bara hot, utan också känslan av att ha tillgång till våld och vara en beskyddare. Njutningen hör även samman med att det våld som blir lekt aldrig blev historiskt realiserat. Det är mindre etiskt utmanande att njuta av militärt våld när tydliga krigsoffer och mänskligt lidande saknas (jfr Farbøl 2017). Samtidigt förmedlar, paradoxalt nog, filmens fiktiva fiendeanfall att såväl hotet som det militära beskyddet var nog så reellt. Kontentan blir att våldskapaciteten under kalla kriget beskyddade det svenska vi-et, något som i sin tur gör att militärt våld framstår som ovedersägligt nödvändigt.



## En militär barnlek

Lekande bidrar till att kalla krigets historia kan konsumeras och upplevas på ett lustfyllt sätt. Vid de militära kulturarvsplatserna kan barn utbilda sig till flygare på lek, och stridsvagnens hotfulla siluett bli ett skojigt pepparkaksformsmotiv. Leken skapar distans till känslor av hot och otrygghet, men låter också det militära våldet komma nära, som när dataspelaren slåss med historiskt korrekta stridsvagnar i en virtuell värld, eller när den händelselösa tillvaron som värnpliktig i ett kustvärnsbatteri övergår i krig, fast på lek.

Vi har i kapitlet aktivt riktat blicken mot lek och lust, men ändå inte hittat särskilt många direkta gestaltningar av fenomen och historiska erfarenheter som generellt förknippas med perioden kalla kriget. Det är mer undantagsvis som besöksplatserna har arrangerat lekar som direkt alluderat på terrorbalans, hotbilder och väntande och dolda faror, som till exempel spionjakt eller kurragömma. Istället har lekarna oftare utgått från ett skarpt läge där maskiner och fordon har fått göra det militära våldet lek- och spelbart.

En slutsats är att teknik och fordon – bandvagnen, laseravståndsmätaren, bananhelikoptern, stridsvagnen – genomgående är lekens medium och utgör ett mellanled mellan det militära våldet och det lekan- de subjektet. Det som leks är snarare att tekniken utövar våldet än att människan gör det. Detta kan tolkas i relation till statsvetaren Anders Malms (2019) analys av det svenska försvarets förståelse av våldsutövning, och särskilt hans påpekande att när militär teknik tillskrivs egen handlingskraft befrias människan från ansvar både för sin våldsutövning och för de våldsmaskiner hon skapat. På så sätt kan det fokus på tekniskt kunnande och kompetens som vi generellt ser i kalla krigets kulturarvifiering inte bara skyla över det svenska försvarets historiskt stora förmåga att faktiskt *utöva* våld, utan även bekräfta att försvarsmakten befrias från ansvar och agens.

Lekramarna vid kulturarvsplatserna undviker offensiv och attackerande våldsutövning. Vi har inte sett några exempel på att handeldvapen, kulsprutor eller granatkastare får bjuda in till lek, och heller inga exempel där besökaren får leka hjältesoldat. I flygsimulatorerna på Aeroseum har knapparna som avfyrar raketer avlägsnats (intervju 22/3

2019) och skjutmomentet därmed tagits bort. Den som låtsaskör planet är inte ett våldsutövande subjekt. När Arholmakanonen avfyras på film är det ett direkt svar på ett angrepp. En reflektion vi gör är att lek där den egna kroppen utövar direkt våld möjligen undviks då den utmanar en svensk självbild. Den maskulinitet som blir lekbar överensstämmer med idealet om den neutrala krigaren, präglad av defensivt våld och ett kollektivt etos. Det är det svenska vi-et och inte enskilda militära subjekt som frammanas i leken.

Det enda anfallande våldet vi mött fanns i Arsenalens "World of Tanks"-spelhörna, där det sköts för att utplåna motståndarens stridsvagnar. I den digitala onlinevärlden var svenskt offensivt våld alltså lek- och spelbart i en museikontext, men noga räknat var det svensk stridsvagnsteknik som utgjorde det våldsutövande subjektet, snarare än till exempel en individuell soldat.

Dagens avancerade datateknik har, i kombination med att krig också förs via digital teknik och på skärmar, gjort att dataspel(ande) kan tolkas som ett förberedande för och legitimerande av krig. Kulturarvsforskarna Jason Dittmer och Emma Waterton (2017) konstaterar att militära museer allt mer kommit att använda avancerad teknik som med ljud, ljus och rörelser skapar realistiska militära miljöer och kroppsliga upplevelser av att *vara* en soldat. På detta sätt har museer blivit nyckelplatser för en produktion av militariserade kroppar där soldaterfarenhet planteras i besökarnas kroppar. Museerna spelar därmed en viktig roll för att upprätthålla samtida militarism, och museiteknikens medryckande förmåga lägger grunden för en empatisk hållning gentemot (den egna) militären (Dittmer och Waterton 2017: 70). Våra exempel innefattar inte särskilt avancerad museiteknik, med undantag av flygsimulatorerna på Aerozeum och Arsenalens dataspel, men har på andra sätt inbjudit till förstapersonserfarenhet av hur kalla krigets militära verksamhet kunde ha känts. Oftast har det då handlat om att åka omkring i militära fordon och inta en soldatposition i ett generiskt krig där antagonister skjuter på varandra.

Trots att lek har en utforskande potential och kan rucka på samhällsnormer har vi sett få exempel på emancipatoriskt eller utmanande lekande. På de militära kulturarvsplatserna upprepas i leken en etablerad tes om den militära försvarsmaktens historiska förmåga att skydda

ett svenskt vi utan att behöva utöva aktivt, aggressivt eller skadligt våld. Dels har detta skett genom att vapen och militära fordon intimiserats: kanonerna är våra vänner. Dels har gestaltningarna av ett kontrafaktiskt skarpt krigsläge illustrerat hur det kunde ha gått, och den katastrof som därmed impliceras att vi-et har undvikit. Vår tolkning är också att leken på kulturarvsplatserna ger en möjlighet att vara nära krig och militär våldspotential samtidigt som det existentiella hotet mildras. Leken erbjuder här ett sätt att njuta av den makt och handlingskraft som stor våldskapacitet innebär, utan att det upplevs som oetiskt eller överdrivet militaristiskt.

Att barn- och familjeperspektivet var så framträdande vid många militära besöksplatser var något som inledningsvis förvånade oss, inte minst utifrån den ofta artikulerade idén att det är känslomässigt svårt att föra ihop barn med militärt våld. Barn associeras regelmässigt i första hand med det som försvarsmakten ska beskydda, det vill säga hemmet och familjesfären. Möjligheten till lek och roliga aktiviteter för barn är förvisso ett försäljningsargument och något som lockar besökare till kulturarvsplatserna, men barnfokuset påverkar också vilka berättelser om kalla kriget som blir möjliga. Barn kan till exempel förgulliga eller banalisera militärt våld, som när de små och söta "barnsoldaterna" på SMHA:s hemsida representerar vapengrenarna.

När militär verksamhet och våld begripliggörs på sätt som innefattar oskyldiga barn och associeras med intima relationer, försvåras ett problematiserande förhållningssätt. Då barn uppfattas som det allra viktigaste att beskydda, används omtanken om dem som ett argument för nödvändigheten av militärt våld (jfr Åse, Quirico och Wendt 2019). Barn och deras familjer stärker därigenom berättelsen om kalla krigets svenska försvarsmakt som en legitim och god beskyddare. Barn förkroppsligar också svaret på frågan om *varför* staten måste kunna utöva våld, nämligen för att beskydda den reproduktiva hemmafronten för att därigenom säkerställa nationens framtida överlevnad. På så sätt kan ett fokus på barn leda till ett undvikande av diskussioner om militärt våld som etiskt eller politiskt problematiskt. Att framställa vapen och stridsflygplan som barns gosedjur eller kompisar suddar ut det faktum att syftet med militärt våld ytterst är att skada.