



MALMÖ HÖGSKOLA
Läraryrskutbildningen
Individ & Samhälle

Examensarbete

15 högskolepoäng, avancerad nivå

TV- och datorspels inverkan på pojkars studier

The Impact of Video Gaming on Boys

Studies

Monireh Darzi

Lärarexamen 210hp
Religionsvetenskap och lärande
2010-10-29

Examinator: Bodil Liljefors
Persson

Handledare: Anders Lindh

Sammanfattning/Abstract

På senare tid har intresset för TV- och datorspel ökat bland ungdomar, framför allt bland pojkar. Syftet med denna studie är att undersöka TV- och datorspels inverkan på pojkars studieprestation i skolan. Jag valde att göra enkätundersökning och djupgående intervjuer. Det gjorde jag för att få ett trovärdigt resultat. Under arbetets gång har jag blivit medveten att TV- och datorspel kan påverka enligt några pojkar. Jag såg även tydligt att enligt några pojkar påverkas identiteten av TV- och datorspelandet.

Nyckelord: Dataspel, identitet, inverkan, TV-spel.

Innehåll

1. Inledning.....	1
1.1 Syfte.....	1
1.2 Frågeställningar.....	2
1.3 Avgränsning	2
2. Litteraturgenomgång	3
2.1 Tidigare forskning	3
2.2 Teori.....	4
2.3 Dataspelets historia	5
2.4 Olika spel	6
2.5 Datorspel och identitet.....	7
2.6 Föräldrar, barn och lärare kommunicerar om TV- och datorspel.....	9
2.7 Skapar medievåld aggression?.....	10
2.8 Positiva effekter av TV- och datorspel	11
2.9 Negativa effekter av TV- och datorspel.....	11
2.10 TV- och datorspels påverkan på barn	12
3. Metod	13
3.1 Urval.....	14
3.2 Förstudie	14
3.3 Validitet och reliabilitet	14
3.4 Procedur.....	15
3.5 Enkät.....	15
3.6 Intervju.....	16
3.7 Datainsamling	16
3.8 Forskningsetik.....	17
4. Resultat.....	18

4.1 Sammanfattning av enkätundersökning	18
4.1.1 Kort sammanfattning av enkätundersökningen.....	22
4.2 Sammanfattning av intervjuundersökning	22
4.2.1 Undersökning om elevers spel	22
4.2.2 Undersökning om föräldrarna	23
4.2.3 Undersökning om onlinespel.....	24
4.2.4 Undersökning om barns sociala liv gällande TV- och datorspel.....	24
4.2.5 Undersökning om lärarna.....	25
5. Analys.....	26
5.1 Enkät.....	26
5.2 Intervjuer.....	28
6. Slutsats och diskussion.....	31
7. Förslag till fortsatt forskning och brister i arbetet	34
Referenser.....	35
Elektroniska dokument.....	37
Bilagor.....	38
Bilaga 1.....	38
Enkätundersökning: TV- och datorspel vanor	38
Bilaga 2.....	40
Djupgående intervju	40
Bilaga 3.....	42
Brev för eleverna att ta hem.....	42
Bilaga 4.....	43
Transkribering	43

1. Inledning

Jag studerar på Malmö högskola, Lärarutbildningen och mitt huvudämne är Religionsvetenskap och lärande. Jag har valt att undersöka kring TV- och datorspel. Jag har alltid varit intresserad av att ta reda på hur TV- och datorspel kan påverka pojkar och deras studier. Människors kommunikativa medel har förändrats och utvecklats radikalt de senaste decennierna. Detta har resulterat i en förändring i barns sätt att interagera och kommunicera med varandra. Anledningen till att jag har valt detta område är för att jag kommer att ha användning av det i mitt kommande yrkesliv. Jag vill få en förståelse för och om hur TV- och datorspel kan påverka barns studier. Genom min undersökning hoppas jag få djupare kunskaper och kunna se TV- och datorspel på olika sätt. Flera hundratusen svenska barn och ungdomar lägger sin tid på TV- och datorspel och det är killar som spelar mest (Ungdomsstyrelsen, 2006:7). Under min verksamhetsförlagda tid har jag uppmärksammat hur många pojkar samtalar om TV- och datorspel vilket väckte mitt intresse. Jag har valt att koncentrera mig på pojkar som är mellan 11-12 år gamla i denna undersökning, främst för att få en förståelse för hur mycket spelande påverkar dem. Under min verksamhetsförlagda tid upptäckte jag ständiga konflikter mellan pojkar som handlade om just TV- och datorspel vilket var ännu en anledning till mitt val av pojkar.

1.1 Syfte

Syftet med denna studie är att undersöka TV- och datorspels inverkan på pojkars studieprestation i skolan samt hur spelandet kan påverka deras identitet.

1.2 Frågeställningar

- Vilka effekter har TV- och datorspelande på pojkars studier?
- Hur påverkas pojkars identitet av TV- och datorspelande?

1.3 Avgränsning

Jag kommer att koncentrera mig på TV- och datorspels inverkan på pojkars studier och den tid som pojkar lägger ner efter skoltid. Jag har valt att undersöka pojkar i 11-12 års ålder.

2. Litteraturgenomgång

2.1 Tidigare forskning

Datorspelens effekter har inte varit av stort intresse för forskarna i Sverige. Att spela TV- och datorspel har blivit till en egen kulturform och livsstil för många. Medierådet gjorde en undersökning år 2005 och den visar att 90 procent av barn i åldrarna 9-11 år spelar TV- och datorspel och 78 procent spelar TV- och datorspel i åldrarna 12-15 år (ungdomsstyrelsen, 2006:14). TV- och datorspelandet har blivit en väldigt populär sysselsättning för unga killar och dessa unga killar har sedan tagit med sig spelandet in i vuxenlivet skriver ungdomsstyrelsen. Sverok, en förkortning för *Sveriges roll- och konfliktspelförbund*, är en riksorganisation som genom att organisera ungdomar i föreningar. Inom ungdomsorganisationen Sverok har datorspelandet dubblerats mellan 2002-2004 (ungdomsstyrelsen, 2006:8).

Hamid Ghatan, överläkare för klinisk neurovetenskap på Karolinska sjukhuset och Frank Lindblad, docent i psykosocial medicin, säger att det inte direkt finns någon forskning i Sverige inriktad på att undersöka om datorspel kan leda till våld eller ilska hos barn. På Karolinska sjukhuset pågår en forskningsstudie om datorspel som handlar om stressaktioner och påverkan på sömnen. Brun (2005:124–125) har samtalat med Hamid Ghatan om barns uppväxt. Hamid Ghatan påpekar att det sker väldigt mycket under barns uppväxt som är viktig för framtiden (Brun, 2005:124–125).

Fröjd (2008:2) skriver att på 80- talet gjordes det forskning om hur barn förstod hur datorn fungerade. Barnens uppfattning var att datorn var ett levande och döda ting, det innebär att när de tog ut batterierna från fickdataspel förstod de att spelet dog och att den kunde leva när batteriet var tillbaka igen.

Fröjd (2008:2) skriver att TV- och datorspel är inte lämpligt för barn och att det är meningslös tid. Det finns olikheter mellan att titta på film och att spela TV- och

datorspel. När spelaren spelar TV- och datorspel är personen inte aktiv, utan måste göra flitiga val och ta konsekvenserna av dessa val.

Kulturforskare i Sverige anser att datorer är som ett relativt nytt kulturellt inslag i mänskligt liv (Qvarsell, 1997:59). Sherry Turkle skriver i boken *barn, kultur och inläring* att hon studerade barn och ungdomars sätt att förstå datorer. Turkle fann intressanta variationer hos barn och ungdomar gällande datorer (Qvarsell, 1997:59). Barn mellan fem- sex år funderade över frågor som har med liv och död att göra exempelvis vad som är typiskt mänskligt i försök att skilja datorer från människor. Datorer var inget hot för dem alltså inget som skrämde barnen, men barnen undrade över vad som skiljer det ”skapande” alltså människan från det ”tillverkade” (maskinen) (Qvarsell, 1997:59). Barn mellan sju- åtta år såg datorer som spel och kamp. De prövade sina krafter mot datorn genom att vinna över det. Barnen kände igen datorn genom spel. Tonåringarna speglade sig själva i datorernas tankemönster. De skiljde mellan dator och människan på så sätt att människor har känslor, vilket inte datorer har. Däremot menade de att i stort sett kan datorer och människor tänka på samma vis. Turkle blev orolig när hon intervjuade tonåringarna för deras framtid när de tänkte så (Qvarsell, 1997:59).

2.2 Teori

I det här avsnittet kommer jag beskriva de olika teorierna som berör TV- och datorspel. Kapitlet tar bland annat upp hur föräldrar, barn och lärare kommunicerar om TV- och datorspel, förklaringar av olika typer av spel, identitet och datorspel, positiva samt negativa effekter, TV- och datorspels påverkan på barn och slutligen om medievåld skapar aggression.

2.3 Dataspelets historia

För att kunna förstå kulturen kring TV- och datorspel ska jag ge en historisk inblick. Jag kommer att skriva några årtal som är viktigt för datorspelandet. Datorspel har funnits i över 50 år (ungdomsstyrelsen, 2006:94).

Världens största datorspel skapades år 1958 av Willy Higinbotham och spelet heter ”Tennis for two.” Willy Higinbotham skapade spelet med syfte att leka och spelet gick ut på att spelarna skulle studsas en boll mellan varandra med hjälp av fyrkanter. ”Space war” skapades av en student som heter Steve Russel och spelet var världens första datorspel (ungdomsstyrelsen, 2006:94).

Under 1970-talet började datorspelet växa mer. Företaget Ataris gjorde spelet ”Pong” år 1971. Spelet hade samma idéer som ”Tennis for two”. Spelet blev världskänt och företag blev mer intresserade och började satsa på datorspel. Under 1975-1985 blev spelen populärare och nya spel skapades som t.ex. ”Pac man”. Även detta spel blev framgångsrikt och väldigt populärt (ungdomsstyrelsen, 2006:94).

Det skapades även TV-spel som kallas för *konsoler*. Dessa kunde man spela hemma på en TV. Atari 2600 var den första spelkonsolen. I slutet av 1970-talet började konsolerna säljas i handelsbodarna (ungdomsstyrelsen, 2006:95).

Nintendo lanserade år 1986 med det framgångsrika spelet ”Super Mario Brothers”. Under samma år började Sega också lansera sin konsol Sega Master System i USA. Konsolen blev omtyckt och det såldes även till andra länder (ungdomsstyrelsen, 2006:95).

Under 1990-talet blev PC den dominerande plattformen. För ungefär 10 år sedan började onlinespelen bli populära. Via onlinespelen kan man kommunicera, chatta, spela mot varandra eller tillsammans med varandra (ungdomsstyrelsen, 2006:95).

TV- och datorspel kopplas till böcker, serietidningar, TV-serier, sport och film. Datorspel som har blivit till film är t.ex. Super Mario Bros (1993), Mortal Kombat (1995) och Tomb Raider (2001). De moderna sporterna har även blivit till datorspel exempelvis FIFA (fotboll), NHL (ishockey) och F1 (bilsport) (ungdomsstyrelsen, 2006:95)

2.4 Olika spel

TV- och datorspelandet kan delas in olika grupper och de olika spel som man oftast talar om är action-, strategi-, äventyrs-, roll-, sport-, simulator-, pussel-, bräd-, lek, och lärspele. Med *singelplayer* menas att en ensam spelare möter datorn och *multiplayer* innebär att spelaren spelar tillsammans med andra antingen via nätverk eller via internet. När spelaren spelar *multiplayer* är det socialt eftersom en gör någonting med någon annan människa (ungdomsstyrelsen, 2007:29).

Johansson (2000:59) påvisar att det finns olika typer av TV- och datorspel för olika typer av konsoler. TV – och datorspel kan delas in i olika grupper, men många spel har inslag av flera sorter.

Äventyrsspel är ett spel då spelaren tilldelas flera ledtrådar under spelets gång och gåtor eller ett problem ska lösas. Spelaren måste själv tänka och undersöka vad som ska göras. Spelet tar mycket tid och det gäller att upptäcka nya saker (Johansson, 2000:59).

Beat´em up handlar om att två figurer slåss mot varandra. Det handlar om liv och död och spelaren styr ena spelkaraktären. Varje figur har en livmätare bestående av ett streck. Blir figuren träffad minskar strecket och när strecket tar slut är rondan förlorad. I vissa fall förekommer blod, inälvor och avslitna kroppsdelar. (Johansson, 2000:60).

Sportspel är ett spel där spelaren bestämmer och sätter ihop ett lag, kan även välja olika kvalitet. I spelet finns publik och kommentator (Johansson, 2000:60).

Rallyspel går ut på att spelaren sitter i en bil som medverkar i tävlingar som då händer på racerbanor och landsväg. Den senaste tiden känns det som att spelaren verkligen sitter i en bil och kör (Johansson, 2000:60).

Actionspel är ett spel där spelaren går omkring i olika rum, byggnader och framför sig har spelaren ett vapen som kan bytas då och då. Spelarens fiender kan vara monster, robotar, människor eller djur som kan helt plötsligt dyka upp. Det gäller att spelaren är uppmärksam och att ha fingret på avtryckaren. Mängden våld i ett actionspel kan variera. Det kan handla om allt från rymdstrider till blodsprutande närstrider (Johansson, 2000:59).

Plattformspel handlar om att spelaren kan styra en figur på skärmen. Genom att springa, hoppa eller klättra tar spelaren igenom spelet. Fiender kan förekomma, men ibland räcker det med att endast hoppa på dem för att besegra dem. Det kan även

förekomma svårare banor och sedan får spelaren belöning (Johansson, 2000:59).

2.5 Datorspel och identitet

Alla människor är olika och i olika miljöer tar personer olika roller. Uttrycket att människan byter roller är ganska vanligt i vardagen. Barn är inte på ett visst sätt utan de blir på olika sätt i relation till de potentialer och normer som utgörs av de olika miljöer och aktiviteter de deltar i. Barn lär sig att använda de meningsbärande, tankemönstersvärldar och handlingsmönster baserat på de möten de erfarit (Nordin, 2004:167–168). Linderoth (2007:21) betonar att TV- och datorspelande är en arena, jämfört med många andra, där vi framställer och presenterar oss själva och när spelaren sätter sig själv in i spelet då är inte världen realistisk för spelaren. Spelaren skapar sin egen omvärld och kan även byta karaktär. Turkle (1995:69) skriver i boken *datorspelandets dynamik* och anser att spelaren kan bli *vem som helst* i ett andra liv och det är någonting som förekommer genom din överkliga spelkaraktär. Dessa världar blir till scener där det skapas nya identiteter och man kan experimentera med karaktärsdrag.

In this virtual reality, we self-fashion and self- create. What kinds of personae do we make? What relation do these have to what we have traditionally thought of as a "whole" person? Do our real-life selves learn lessons from our virtual personae? (Turkle, 1995:69)

Jonas Stier (2003:13) anser att det inte finns något enkelt svar på vad identitet är eller vad man menar med det. Det finns olika sätt att se på identitet som man kan titta djupare på och få bättre förståelse för mänsklig identitet. Det kan vara genom att undersöka mänsklig identitet utifrån hur den har uppfattats och beskrivits i den samhällsvetenskapliga litteraturen. Stier (2003:1) skrev även att en individs identitet kan ses som ett porträtt av vem och vad hon/han är. Ett porträtt kan väcka många känslor, men andra kan uppleva den avbildade som exempelvis vacker, annorlunda, snäll, eller kvinnlig. Den som har målat porträttet kan istället väcka känslor av igenkännande, förbindelse och nöje. Stier (2003:86–87) betonar att identitet har att göra med socialt samspel och är i *jag-presentation*. Människor presenterar sig inför andra utifrån sina masker och roller, det kallas för roll- framträdanden. Identitetsupplevelsen ämnar

tankar och känslor med hänsyn på den egna identitetens unicitet, sammanhang, förändring och mening. Wellros uttryck ”*en och samma*” menar två dimensioner av identitetskänslan; kontinuitet (”att vara samma”) och sammanhang (”att vara en”). Alla identiteter förutsätter av kontinuitet och med det menas en tidsmässig i hög grad och av inre förbindelse. Det gör oss säkra på vem och vad vi är och gör förutsägbarhet i livet, känslor som är livsviktiga för vårt själsliga välmående (Stier, 2003:88–89). All identitet skapas och omvandlas i sina unika kontexter. Barn försöker leva upp till den omgivning de befinner sig i och provar ta efter någon annan. Det kan bero på att de är behov av uppmärksamhet, acceptans och bekräftelse. Pojkars karaktär handlar om att status, konkurrens och prestationer. (Stier, 2003:64)

Turkle (1995:69–70) arbetar även med ett dynamiskt identitetsbegrepp, men hon skiljer på *virtuella* och *verkliga* identiteter. Med *virtuell verklighet* (virtual reality) menas det att spelvärldar och onlinegemenskaper ses som ovanliga, men även specifika sammanhang som motsatt förhållande till det verkliga, det vill säga skenvärld. Det är en värld som endast existerar inuti datorn, det innebär att det inte finns några teoretiska begränsningar. Världen kan se ut hur som helst, nå hur långt som helst och bestå av vad som helst. Man upplever det som om man befann sig mitt i datorvärlden. Turkle betonar även att datorn är som ett subjekt och hur subjektet kan påverka relation individen och att individen förstår sig själv. Datorn blir ett tankeväckande ting (Linderoth, 2007:69–70).

Säljö (2005:70) skriver i boken *datorspelans dynamik* att med sociokulturellt perspektiv på identitet menas att individers kommunikation utförs i så kallade situerade aktivitetssystem som ger människan olika identiteter eller roller.

Det har framställts att barn kan påverkas av TV- och datorspel och det kan bero på att spelarens identitet ofta hamnar i fokus och att nya medier ställer till med moralpanik. En sida av TV- och dataspelandet som man oftast brukar höra om är att spelaren talar i *jagform* när de berättar om sina handlingar (Linderoth, 2007:69–70).

Johansson (2000:70) skriver i boken *datorspelans dynamik* och betonar även att barnen använder uttrycksformen som ”jag dog”. Johansson anser att ordet används vid TV- och datorspel på samma sätt som när barn tar olika perspektiv i effektfulla lekar och växlar nutid och dåtid.

Magnus Persson (2000:22) betonar att populärkulturen finns i vardagslivet och att de flesta känner igen det och att populärkultur sammankopplas med massmedia. Persson

(2000:16) nämner att populärkulturen är en del av dagens ungdomar och är för många en kultur. I musiken, film TV-spelande, rollspel och Tv-serier finner ungdomar ett sett att använda i det egna identitetsskapande. Qvarsell (1997:24) skriver att under 1900-talet har populär- eller masskulturen växt in i människors liv. Populärkultur, masskultur kallas även för skräpkultur, då barnen hamnar som målgrupp för specialdesignade produkter.

Pernilla Karlsson (2007:6) skriver att spel framställs som kultur, men även som populärkultur. Populärkultur har haft ett stort intresse på samhället och det innebär att det har anlänt till klassrummet och hemmet. Andersson m.fl. (1999: 147) betonar att begreppet populärkultur begrips när personen använder det i vardagen och det sammankopplas till massmedia, exempelvis TV-program, musik, spel och serietidningar.

2.6 Föräldrar, barn och lärare kommunicerar om TV- och datorspel

I Sverige finns det en organisation som heter *Fair Play*. Syftet med Fair Play är att sprida kunskap och förståelse om TV- och datorspelning. Projektet Fair play är för att dela föräldrars och barns medvetenhet om TV- och datorspelningens effekter på hälsa och beteende (Fair Play:2006). Fair Play anser att spelen ska vara fria från våld, annars kan det leda till våldsamma handlingar.

Brun (2005:20) har gjort en undersökning där unga samt vuxna människor spelade för mycket spel för att må bra. Brun betonar att det finns barn som skiljer på spelns värld och verkligheten. Bruns undersökning genomfördes på grund av att lärare klagade på att barnen var trötta och okoncentrerade i skolan eftersom de tillbringade för mycket tid vid TV- och datorspel istället för att ägna sig åt skolan och skolarbetet. 84 procent av lärarna anser att elevernas TV- och datorspelning skapar problem i skolan. De främsta faktorerna är trötthet, eleverna orkar inte göra läxorna, de upplevs som aggressiva samt får hälsoproblem (Brun, 2005:32–33).

Brun (2005:27) gjorde en undersökning i åldern 11-16 år och det var 2143 elever som deltog i undersökningen. Av dessa elever är det 52 procent som spelade minst en

gång i veckan och hälften av dessa elever spelade varje dag. 6 procent av dessa elever spelade aldrig. Det var 79 procent av dessa som spelade TV- och datorspel varje dag och de spelade mer än fem timmar varje dag, det betyder att dessa elever spenderar mer än 35 timmar i veckan på att spela. 26 procent angav att de främjat TV- och datorspelande före hemläxorna. 23 procent har försökt att sluta spela, men inte lyckats och 20 procent svarade att de blivit rastlösa och irriterade när de inte kunnat spela.

Ellenby (2005:67–68) betonar att i dagens läge har leksaksföretag som exempelvis Lego blivit till ett datorspel. Ellenby kritiserar det och anser att det är stor skillnad att sitta vid ett tangentbord och att få hjälp av musen som hjälper att flytta bitar på en datorskärm än att krypa runt på golvet för att leka med Legot. Ellenby anser att barn behöver röra på sig och att det är viktigt att barn ser och känner på saker och ting. Barn ska inte sitta still länge vid datorn. Om alla populära lekar genomförs vid dataskärm skapas det en generation som kommer vara fall för sjukvården (Ellenby, 2005:67–68).

2.7 Skapar medieviolens aggression?

Säfström (2007:29) skriver att idag finns det inte bevis för att våldsamma spel gör spelaren våldsam. Säfström (2007:29) betonar att våldsamma spel borde förbjudas för att skydda barnen. Han säger även att spel ska vara inriktad till olika åldersgrupper. I en artikel står det att våldsamma spel påverkar pojkars hjärtrytm och sömn. Det gjordes en studie på pojkar (12-15 år), där pojkarna fick spela två olika TV-spel, ett med våldsamma inslag respektive ett utan på kvällstid för att kunna undersöka deras hjärtrytm. Resultatet blev att pojkars hjärtrytm påverkades när de spelade våldsspel jämfört med det andra spelet som inte hade våldsinslag. Under samt efter spelet påverkades det autonoma nervsystemet av det våldsamma spelet (Johanna Blomqvist, 2006).

Brun (2005:94) talade med Frank Lindh som är forskare på Institutet för psykosocial medicin och säger att det finns artiklar i medicinska och psykologiska tidskrifter som stödjer att medieviolens skapar aggression hos vissa personer. Frank Lindh påminner även om att man reagerar våldsamt efter att man spelat våldsamma spel. Brun (2005:133) talade med Bengt Grandelius, där han uttrycker att TV-spel och medieviolens kan ses som

mental våldtäkt. Han anser att bilderna som påverkar i tidigt ålder styrs av hur TV-spelsmarknaden ser ut, det innebär att vi skapar bilder inom oss istället för att använda våra sinnen. Brun (2005:86) har även talat med Clara Gumpert som jobbar på Rättpsykiatriska kliniken. Clara Gumpert berättar att det finns studier av att en person som har begått våldsbrott efter att tittat på våldsamma filmer. Det finns dolda värderingar i de våldsamma datorspelen säger Clara Gumpert.

Cecilia Von Feilitzen (2001:3,11), forskare samt projektledare vid Nordicom's International Clearinghouse on the Screen, påpekar att våldsspel kan bidra till aggression bland barn. I Von Feilitzens (2001:12) undersökning sägs det att små barn leker aggressivare lekar efter att de har spelat TV- och datorspel. När pojkar spelar våldsamma spel betyder det att utföra hinder, skapa makt, visa sin maskulina sida samt att få kontroll på ett symboliskt plan.

2.8 Positiva effekter av TV- och datorspel

Brun (2005:147–148) betonar att det finns både positiva och negativa effekter av TV- och datorspel. Barn kan få nya kunskaper och nya övningar genom att spela TV- och datorspel. En av de positiva aspekterna är att barnens engelska kan bli bättre eftersom de flesta av spelen är på engelska. Barn får nya kontakter med omvärlden samt att man har kul. Brun nämner även att man får förbättrad öga-hand-koordination, bättre sätt att reagera på, bättre rumsuppfattning, orienterar sig sida vid sida samt upp och ner.

2.9 Negativa effekter av TV- och datorspel

Brun (2005:147–148) nämner även de negativa aspekter som finns om TV- och datorspel. De negativa effekterna av TV- och datorspel är försämrad fysisk form, förslitningsskador. Man tränar ena sidan av hjärnan, det finns risk för social förmåga, problem med att klara skolan där då koncentrationen inte är på topp och för mycket stress, vilket innebär att man inte sover ordentligt. Hamid Ghatam som talade med Brun

(2005:125) nämner att stressforskningen säger att det finns inre balans mellan kroppens olika organ. När kroppen har ansträngt sig ska den även återhämta sig utan att man tappar balansen. Då är det viktigt med sömn och får vi inte sömn förstörs balansen i kroppen. Hamid Ghatam nämner även i samtalen att om man avbryter personen i sitt spel och att spelaren reagerar aggressivt kan det vara tecken på stress och då kan personen gå över gränsen. Raustorp (2004:11) belyser att elever under 15 år rör sig för lite på fritiden och istället är det TV- och datorspel som gäller.

”En god koncentration är en förutsättning för inlärning”

(Raustorp, 2000:15)

2.10 TV- och datorspels påverkan på barn

Brun (2005:87) som talade med Clara Gumpert påpekar att barn behöver umgås med andra barn för att kunna samspela med varandra, samspel som behövs både socialt och i arbetslivet. Barn som har spelat TV- och datorspel 30 procent av sin dag interagerar mindre med andra människor. Clara säger även att hon har sett många barn som har svårt med socialt samspel och som även har svårt att fungera i klassen. Det blir bråk samt negativa attityder på grund av att barnen spenderar tid med TV- och datorspelande.

3. Metod

I min studie har jag valt att utföra både kvalitativa och kvantitativa undersökningar för att få svar på mina två frågeställningar. Jag valde att dela ut en enkät till elever för att få reda på hur mycket TV- och datorspel eleverna spelar.

En kvalitativ studie är en av de vanligaste metoderna betonar Backman (2008:59). Holme och Solvang (1997:92) skriver i boken *Forskningsmetodik* att kvalitativ metod innebär att kunna se respondentens perspektiv. Den kvalitativa metoden kännetecknas av närhet till forskningsobjektet. Forskaren möter respondenten ansikte mot ansikte samt att vara god lyssnare. Under undersökningen ska forskaren sätta sig själv i individens perspektiv för att ha förståelse (1997:92).

Jan Trost (2010:55) betonar att i intervjun kan frågas om beteende och om handlingar, då får man fram respondentens känslor. På mina djupgående frågor anser jag att jag får fram respondentens känslor gällande hur de känner sig när de spelar ett spel. Pål Repstad (1988:15) menar att den kvalitativa metoden går i djupet, men inte på bredden, det innebär att forskaren studerar en eller några få miljöer och att det studeras som en helhet. Jag använde mig av kvalitativ metod för att få elevernas personliga upplevelser och åsikter som jag ville komma åt. Pål Repstad (1988:15) skriver i sin bok *Närhet och distans* att kvantitativ metod innebär att från den konkreta verkligheten drar ut några egenskaper som det kallas för variabler. Den kvantitativa metoden anger frekvenser och ett visst antal procent. Jan Trost (2010:55) skriver att kvantitativ data ses som siffror och det ska helst vara stora urval.

3.1 Urval

Eleverna som deltog i enkätundersökningen bestod av två grundskoleklasser. Det var 24 elever som deltog i enkätundersökningen. Jag har sammanlagt utfört fyra kvalitativa intervjuer med fyra elever i ett medelstort samhälle i södra Sverige. Jag valde dessa pojkar slumpmässigt utan att veta hur mycket tid de spenderar framför TV- och datorspel. Jag valde att intervjua två stycken från årskurs 5 och två stycken från årskurs 6 för att kunna skilja deras svar. Personerna är anonyma och istället kallar jag de för ”Johan, Martin, Benjamin och Anders”.

Den första intervjun utfördes med Johan som är 11 år gammal. Vid den andra intervjun träffade jag Martin som också är 11 år gammal. Därefter var det 12 åriga Benjamin som jag intervjuade. Den fjärde och sista intervjun var med Anders, 12 år gammal. Dessa namn är alltså fingerade.

3.2 Förstudie

Jag gjorde en förstudie med fem pojkar som är mellan 11-12 år gamla. Detta gjorde jag för att få en utgångspunkt till när jag skulle formulera frågor till enkätundersökningen. Jag intervjuade samma pojkar också och jag märkte att jag fick formulera om mina frågor för att kunna få ett trovärdigt resultat.

3.3 Validitet och reliabilitet

För att uppnå trovärdiga konklusioner om verkligheten är det viktigt att god validitet uppnås. Att en överensstämmelse finns mellan de teoretiska definitionerna och de operationella indikationerna är ett centralt krav och att det som mäts är det som i verkligheten påstås mätas. Begreppet validitet delas upp i *begreppsvaliditet* och *resultatvaliditet*. Begreppsvaliditet används när de teoretiska begreppen är bestämda och de operationella mätverktygen är bestämda. Resultatvaliditet används när det empiriska

arbetet är klart dvs. det svarar på frågan om forskningen mäter det som den påstods skulle mätas (Eliasson, m fl, 2010 *Metodpraktikan*:61). För att resultatvaliditeten skall vara god krävs god begreppsvaliditet och hög reliabilitet. Reliabilitet beskriver hur tillförlitligt forskningen är dvs. vilka mätinstrument som använts och frånvaron av osystematiska fel mätas (Eliasson, m fl, 2010 *Metodpraktikan*:70).

3.4 Procedur

Jag kommer att beskriva hur enkätundersökningen och hur den djupgående intervjun genomfördes. Jag hade redan tidigare pratat med elevernas lärare om att få göra en enkätundersökning och intervjuer. Jag började först med att presentera mig själv och berättade att jag skriver examensarbete. Det fanns några elever som kände igen mig eftersom jag har haft dessa elever tidigare.

3.5 Enkät

Jag fick lärarens godkännande för att göra en enkätundersökning. Jag förklarade för läraren och för eleverna att enkätundersökningen kommer att vara anonym och när studien är färdig kommer den insamlade empirin bevaras hos mig och ingen utomstående kommer således att få tillgång till materialet. Därefter delade jag ut enkätundersökningen (bilaga 1) till årskurs 5 och årskurs 6. Jag förklarade först vad undersökningen gick ut på så att barnen fick en inblick i vad undersökningen handlar om. Jag gick igenom de olika frågorna samt förklarade vilka svarsalternativ de hade. Jag sa även att de fick ställa frågor om det var något de inte förstod, så att jag kunde förklara frågan för dem. Jag ville inte stressa eleverna med tiden, men efter ca 10 min lämnade eleverna in enkäten. Eleverna pratade med varandra när det kom till fråga 3 och det handlade mest om hur mycket tid de lade ner på sitt spelande. Jag ansåg att det var okej att eleverna diskuterade med varandra om det. Det kan ha påverkat resultatet, men jag ville att eleverna skulle vara ärliga eftersom de flesta spelar tillsammans.

3.6 Intervju

Jag var vid kontakt med eleverna förklarade att allt material behandlas konfidentiellt, vilket innebär att intervjupersonerna inte på något sätt kan röjas eller igenkännas. Några dagar innan jag genomförde undersökningen gick jag till skolan och lämnade en lapp till de fyra elever som jag skulle intervjua för att få deras föräldrars tillåtelse till intervjun (bilaga 3). Efter att fått föräldrars signatur började genomförandet. Från varje årskurs intervjuade jag två elever och började intervjua dem enskilt i ett grupprum. Jag sa till respondenterna att jag kommer spela in deras svar och att det inte är någon annan som kommer att lyssna på det samt att efter studien kommer inspelningen raderas så att ingen kommer åt det. Eleven satt mitt emot mig vid ett bord. Jag förklarade vad syftet med intervjun var och att eleven fick uttrycka sig om frågan inte var fullständig. Jag berättade även att deras namn kommer att vara anonyma och att intervjun är privat. Jag följde intervjuguiden (bilaga 2) och antecknade deras svar. Jag tog små korta pauser så att eleven kände sig trygg och varje intervju tog ca 5-8 minuter.

3.7 Datainsamling

Jag valde att möta respondenterna i en avslappnad miljö. Repstad skriver att man bör välja en plats där man kan förbli ostörd. Platsen skall vara neutral och respondenten ska känna sig hemma (1988:49). Därför ansåg jag det passande att genomföra intervjuerna på deras egen skola.

För att samla in material valde jag att spela in intervjun på min mobil samt antecknade det som sades. När intervjun var färdig var det dags för transkribering, det innebär att jag lyssnade på de samtliga intervjuerna och skrev ner allting som sades (bilaga 4). När enkätundersökningen var färdig, delade jag upp alla frågor och skrev vad varje elev kryssade i enkäten. Det tog lite tid, men när jag var klar med bearbetningen började jag se ett mönster. Då var det dags för att göra ett stapeldiagram för att kunna se ytterligare mönster.

3.8 Forskningsetik

Det finns normer och krav för att kunna forska och dessa krav kallas för forskningskravet, det innebär att metoder förbättras och att kunskaper ökas. Det finns fyra stycken huvudkrav som måste utföras och varje krav har sina egna normer, dessa krav kallas *informationskravet*, *samtyckeskravet*, *konfidentialitetskravet* och *nyttjandekravet* (Vetenskapsrådet, 2010, *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*:5-6).

Innan jag gjorde min undersökning berättade jag för respondenterna vad min studie handlade om. Jag sa även att det var frivilligt att vara med i undersökningen och om eleverna inte ville medverka i undersökningen kunde dem avbryta sin medverkan. Enligt *forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning* (2010:7-8) står det att det är ett av kraven som kallas för *informationskravet*. Det är viktigt att respondenterna vet all information om min studie. Jag sa även till eleverna att alla uppgifter som samlas in är för min forskning och att det inte kommer lämnas ut till någon annan.

Det andra kravet kallas för *samtyckeskravet* där jag var noggrann med att barn som var under 15 år skulle få föräldrarnas/vårdnadshavarens underskrift. Innan jag gjorde min undersökning fick jag föräldrarnas/vårdnadshavarens underskrift och det är väldigt viktigt information till föräldern. Föräldrarna har all rätt att veta vad deras barn skriver på eller pratar om (Vetenskapsrådet, 2010, *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*:8-11).

Enligt *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning* (2010:12–13) att det tredje kravet heter *konfidentialitetskravet* menas att personer eller personuppgifter är konfidentiellt. Jag sa även till mina respondenter att deras namn och personuppgifter kommer att vara konfidentiellt. I min undersökning har jag gett mina respondenter fiktiva namn. Jag sade att om det var någonting som de personligen ville berätta för mig och att om de inte vill att det skulle vara med i min studie kommer det inte att vara med i undersökningen. Alla uppgifter som samlas in är för min forskning och det kommer inte användas till någonting annat än min studie. Det sa jag tydligt till eleverna och enligt *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning* (2010:14–16) heter det fjärde kravet för *nyttjandekravet*.

4. Resultat

Jag har valt att presentera min enkätundersökning i form av stapeldiagram för att förtydliga resultaten för läsaren.

4.1 Sammanfattning av enkätundersökning

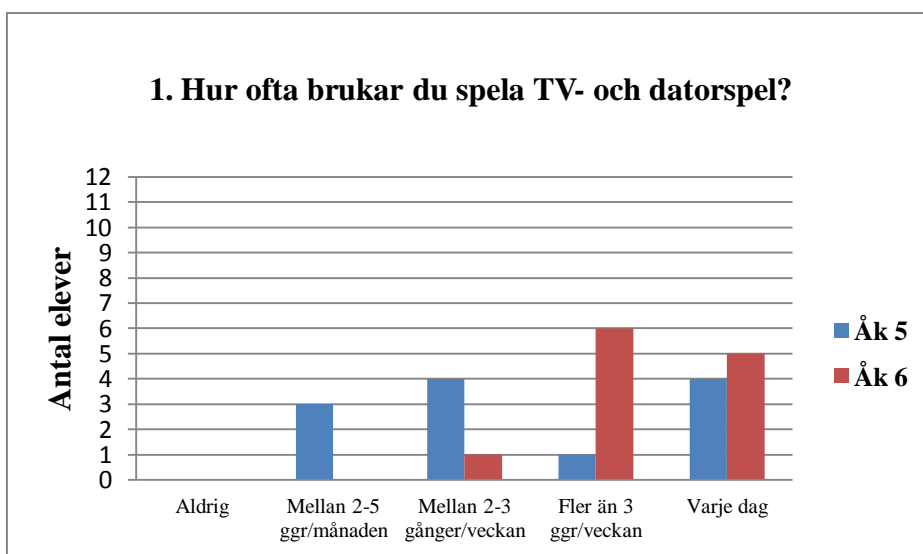


Diagram 1: Hur ofta eleverna spelar TV- och datorspel.

Svaren från pojkarna visar att de spenderar en hel del tid framför TV- och datorspelandet. Av 24 elever spelar totalt 9 elever varje dag. Eleverna i årskurs 6 spenderar mest tid framför TV- och datorspel. 4 av 12 elever i årskurs 5 tillbringar tid framför TV- och datorspel varje dag. I årskurs 6 är det 6 av 12 elever alltså hälften av eleverna som tillbringar tid framför TV- och datorspel.

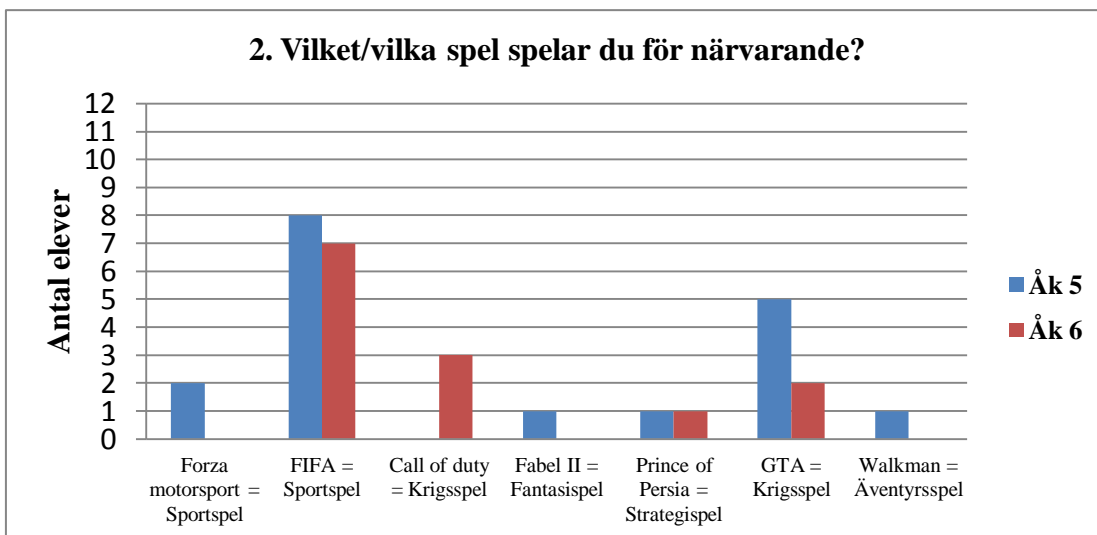


Diagram 2: Olika speltyper.

Eleverna fick skriva vilka spel de mest spelar och det mest omtyckta spelet är "FIFA" som är ett sportspel. Av totalt 31 elever spelar 15 elever sportspel. I årskurs 5 är det 8 av 18 elever som spelar FIFA, medans i årskurs 6 är det 7 av 13 elever som spelar sportspel. På andra plats kommer "GTA" som är ett krigsspel.

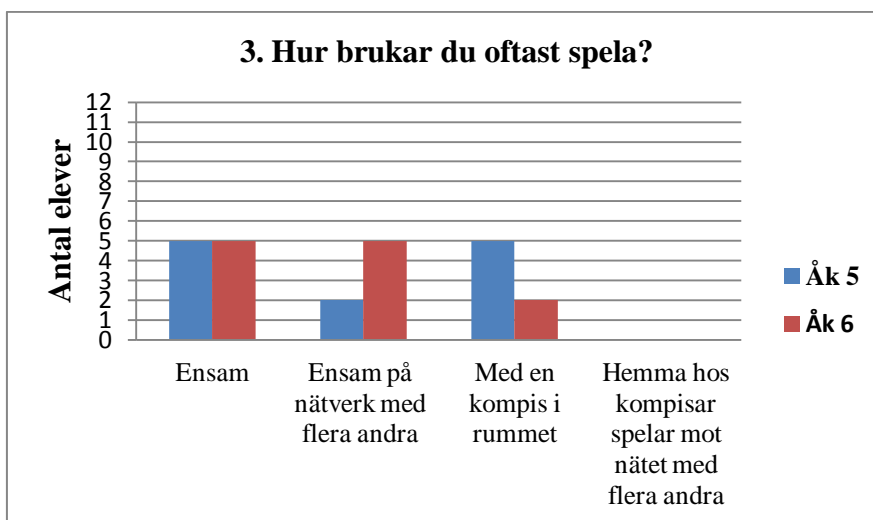


Diagram 3: Hur eleverna brukar spela spel.

När det kom till hur eleverna spelar ser det ut som att eleverna helst spelar själva. 10 av 24 elever i årskurs 5 och 6 spelar själva. Fler elever i årskurs 6 spelar i nätverk med flera andra än de i årskurs 5. Medans eleverna i årskurs 5 spelar med en kompis i rummet än årskurs 6.

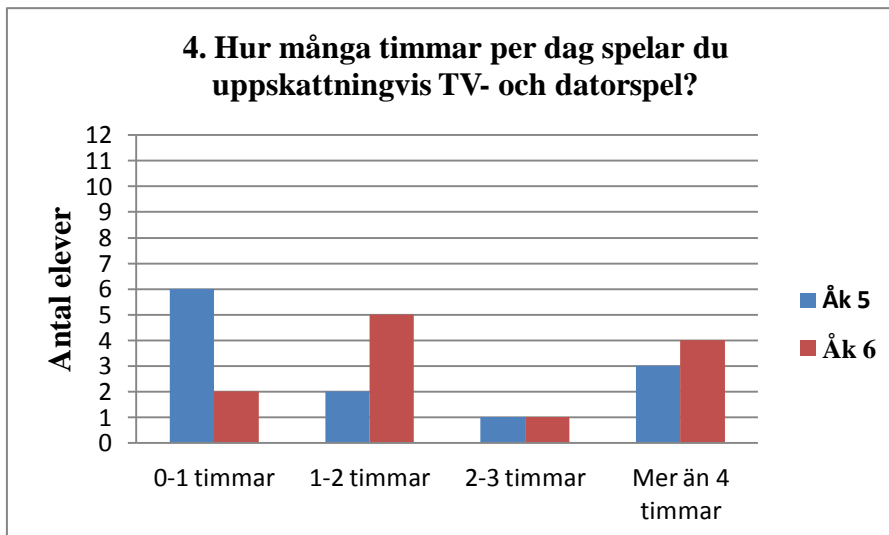


Diagram 4: Hur länge eleverna brukar spela spel.

När man tittar på tidsåtgången för TV- och datorspelande ser man tydligt att de flesta elever spelar 0-1 timmar per dag. Jag kan även se att 7 av 24 elever spelar mer än 4 timmar.

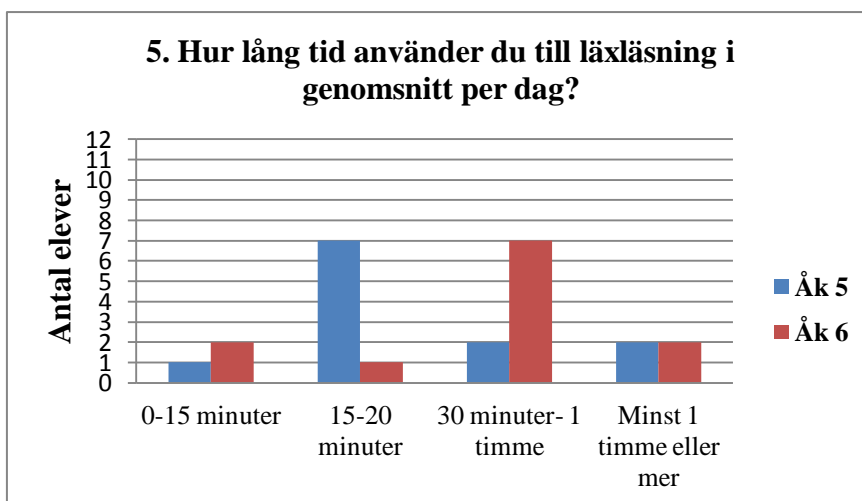


Diagram 5: Hur länge eleverna spenderar tid för läsläsning.

På frågan om hur länge eleverna spenderar tid för läsläsning svarade 9 av 24 elever att de lägger ner 30 minuter – 1 timme per dag för läsläsning. I årskurs 6 är det 7 av 12 elever som tillbringar 30 minuter – 1 timme till läsläsning. Eleverna i årskurs 5 är det 2 av 12 elever som tillbringar 30 minuter – 1 timme till läsläsning. I varje årskurs är det 4 av 24 elever som tillbringar minst 1 timme eller mer till läsläsning. Jag ser även att 7 av 12 elever i årskurs 5 tillbringar 15-20 minuter till läsläsning.

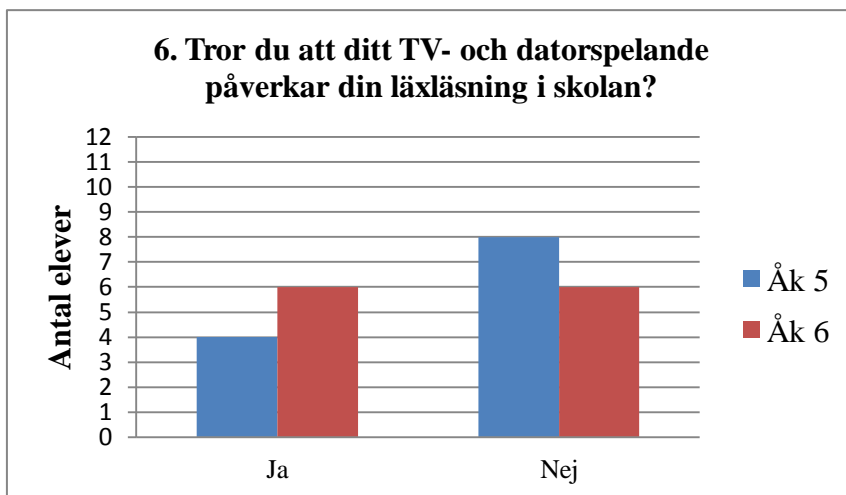


Diagram 6: Om TV- och datorspel påverkar elevers läsläsning.

Det är 14 av 24 elever som svarar att TV- och datorspel inte påverkar deras läsläsning i skolan. I årskurs 5 är det 8 av 12 som ansåg att det inte påverkar och i årskurs 6 är det 6 av 12 elever. Några pojkar (10 av 24 elever) anser att TV- och datorspel påverkar deras läsläsning i skolan.

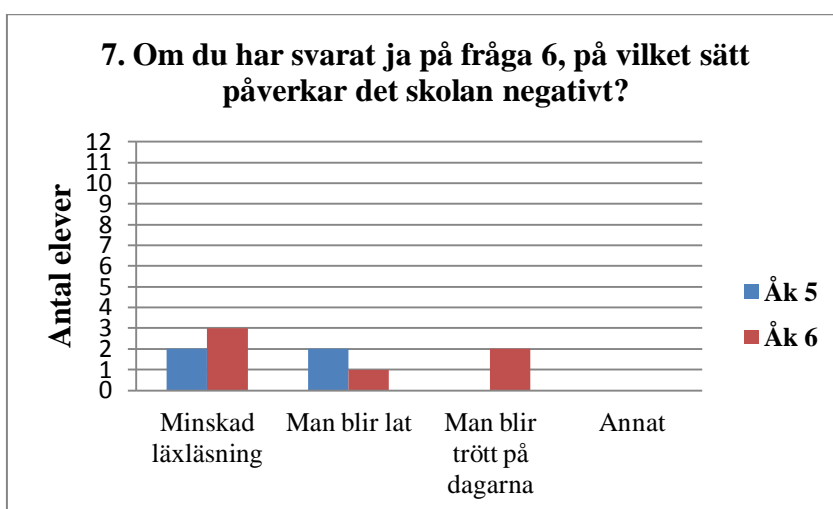


Diagram 7: Olika sätt som spelandet kan påverka eleverna.

Elever som påverkas fick då svara på frågan på vilket sätt det påverkar skolan negativt. Några pojkar svarade ”minskad läsläsning”, 5 av 10 elever alltså hälften av eleverna. Några pojkar i årskurs 6 svarade 3 av 6 elever att ”man blir trött på dagarna”. Enligt några pojkar svarade 3 av 10 elever att ”de blir lata”.

4.1.1 Kort sammanfattning av enkätundersökningen

Diagram 1 visar att enligt några pojkar 9 av 24 elever spelar varje dag. 7 av 24 elever spelar fler än 3 gånger i veckan.

På diagram 3 svarade 10 av 24 elever att de brukar spela ensamma.

På frågan hur många timmar per dag eleverna spelar (diagram 4), svarade 8 av 24 elever att de spelar 0-1 timmar. 7 av 24 elever spelar mer än 4 timmar per dag.

På diagram 5 svarade 9 av 24 eleverna att de lägger ner 30 minuter - 1 timme. 4 av 24 elever tillbringar minst 1 timme eller mer till läsläsning.

14 av 24 elever anser att TV- och datorspel inte påverkar deras läsläsning i skolan. 10 av 24 elever tycker att det påverkar dem (diagram 6)

Diagram 7 visar att minskad läsläsning påverkar några pojkar.

4.2 Sammanfattning av intervjuundersökning

De fyra eleverna som deltog i intervjuundersökningen går i årskurs 5 och 6.

4.2.1 Undersökning om elevers spel

Respondent "Johan" brukar spela mest krigsspel, men även äventyrsspel. Då respondent "Anders" spelar fantasyspel. Både "Benjamin" och "Martin" spelar krigsspel.

"Johan" anser att krigsspel och äventyrsspel är det roligaste som finns och att det är bättre än de andra spelen. "Anders" spelar fantasyspel för att han får syn på nya saker hela tiden. Han ser att på spelet kan han få magiska krafter. "Johan" sa även att fantasyspel inte är så mycket blodspel. Man ramlar istället för att blöda. Respondent "Benjamin" spelar krigsspel för att han anser att det är roligt och när han spelar krigsspel är han koncentrerad på spelet och inte på någonting annat än spelet. Respondent "Martin" spelar krigsspel för att han anser att det roligt.

På frågan om hur de kände sig när de spelade ett spel svarade både "Johan" och "Anders" att deras mål är att vinna hela spelet. "Benjamin" brukar känna sig normal,

men när han inte klarar av banan blir han arg. ”Martin” känner ingenting speciellt.

Alla respondenter vill vara en superhjälte för att kunna rädda världen. ”Benjamin” uttryckte sig så här: ”jag vill vara en superhjälte för att då får jag beröm ifall jag räddar världen”. Respondent ”Martin” vill vara en god hjälte för att han älskar att slåss mot de onda.

På frågan om eleverna önskar/leker ha samma krafter som den favorit karaktären på spelet svarade både ”Anders” och ”Martin” att de brukar inte önska/leka det. Respondent ”Johan” önskar/leker ibland att han har samma krafter som karaktären på spelet och då brukar han leka att han styr världen där han då bestämmer över allting. Medans ”Benjamin” svarade att han brukade önska/leka när han var yngre. Då önskade/lekte Benjamin att han räddade världen.

Både ”Martin” och Benjamin skulle skapa ett spel om äventyrsspel och de anser att det spännande och roligt. Respondent ”Anders” spel skulle handlat om krigsspel och fantasyspel. Han skulle blandat dessa två spelen och skapat till egen version. ”Johans” skapande skulle handlat om att rädda världen från monster.

På frågan om hur gamla eleverna var när de började spela TV- och datorspel svarade respondent ”Johan” att han var nio år gammal och ”Benjamin” svarade att han var sex år gammal. Resten av respondenterna svarade att de var fem år gamla när de började spela TV- och datorspel för första gången.

4.2.2 Undersökning om föräldrarna

På frågan om vem som köper elevernas spel svarade alla respondenterna att det är deras föräldrar som köper spelen.

”Benjamin” får inte köpa vilket spel som helst av sina föräldrar. Han uttryckte sig så här: ”Spel som är mycket blod och som dödar varandra hela tiden får jag inte köpa. Jag vill helst spela sådana spel, men jag får inte det av min pappa”. Respondent ”Johan” får köpa bra spel utan att det är för mycket blod i spelet. ”Martin” svarade att han får lov att köpa vilket spel han vill av sina föräldrar. ”Anders” får inte köpa vilka spel som helst av sina föräldrar. Han uttryckte sig så här: ” Jag har en lillebror som är yngre än mig själv och jag vill inte att det ska påverka honom”.

När frågan ställdes om vad föräldrar säger om krigsspel svarade ”Benjamin” att hans

pappa brukar säga till honom att han ska göra sina läxor istället för att spela krigsspel. Däremot anser "Johans" föräldrar att det är okej att spela krigsspel. "Martins" mamma brukar bli arg när Martin spelar krigsspel. Respondent "Anders" svarade att hans föräldrar säger att det är okej att Anders spelar krigsspel, men att han inte ska spela för länge.

4.2.3 Undersökning om onlinespel

På frågan om varför eleverna spelar onlinespel svarade samtliga respondenter att det är roligt att spela onlinespel för att man kan kommunicera och att få kontakt med andra människor på nätet. Respondent "Johan" brukar inte spela onlinespel.

Respondent "Benjamin" brukar ringa till sina vänner för att bestämma tid när de ska spela onlinespel. "Anders" brukar inte bestämma tid med sina vänner. "Martin" brukar bestämma tid med sina vänner genom MSN, facebook eller efter skolan.

4.2.4 Undersökning om barns sociala liv gällande TV- och datorspel

På frågan om TV- och datorspel är en stor del av elevers sociala liv ansåg "Benjamin" att det är lite och det är för att när han har tråkigt så känner han att TV- och datorspel gör hans vardag till roligare. Respondent "Anders" svarade desamma och han ansåg att när han känner sig ensam så är TV- och datorspel en del av hans liv. Anders uttryckte sig så här: "TV- och datorspel gör att jag har roligt och jag tänker på någonting annat när jag har tråkigt".

Respondent "Anders" anser att det inte är riktigt en del av hans sociala liv för att han anser att TV- och datorspel inte gör ditt liv till ett bättre liv. "Martin" tycker att det inte är en del av hans sociala liv. När han har tråkigt brukar han spela.

En av frågorna som jag ställde till respondenten var om eleverna brukar prata om spel på lektionstid? "Benjamin" berättade att om hans vänner börjar småprata om spel på lektionstid så är det lätt att han också gör det. "Anders" sa att han inte brukar prata om spel på lektionstid, men det kan hända att han gör det innan lektionen börjar.

”Martin” berättade att han brukar prata om spel på rasterna. ”Johan” pratar inte om spel på lektionstid.

4.2.5 Undersökning om lärarna

På frågan om vad elevernas lärare säger om TV- och datorspel berättade ”Johan” att hans lärare brukar säga att man ska göra sina läxor innan man spelar TV- och datorspel. ”Martin” berättade att hans lärare brukar säga att hon inte tycker om krigsspel eftersom det är för mycket våld i spelet. Både ”Johans” och Benjamins” lärare säger ingenting om TV- och datorspel.

Alla respondenterna svarade nej på frågan om de har diskuterat om TV- och datorspel i klassen med lärare.

När jag frågade om respondenten vill spela spel på lektionstid sa ”Benjamin” att han inte vill spela på lektionstid för att han vill få kunskap i skolan. ”Anders” vill inte heller spela för att då kan han få IG på sina betyg. ”Johan” berättade att han inte vill spela på lektionstid för att då lär han sig ingenting i skolan. ”Martin” svarade att han kanske vill spela lite på lektionstid och då skulle han vilja spela krigsspel.

5. Analys

I min undersökning har jag valt att göra en enkätundersökning samt intervjua fyra elever. Jag har valt att analysera och redovisa enkätundersökningen och intervjuerna separat. Jag kommer att inleda resultatanalysen av enkätundersökningen och går sedan vidare med intervjuerna. Jag kommer att citera elevernas svar och diskutera det i analysen.

5.1 Enkät

I den tidigare forskningen har ungdomsstyrelsen (2006:8) skrivit att TV- och datorspel har blivit populär sysselsättning för unga pojkar. I min undersökning såg jag tydligt att TV- och datorspel har en betydande del av pojkars liv. I min enkätundersökning svarade ingen av pojkarna att de aldrig spelar TV- och datorspel, men istället svarade att 9 av 24 elever att de spenderar sin tid framför TV- och datorspel varje dag. Jag vill poängtera att det endast är vissa pojkar som spelar varje dag. Kan det vara att pojkarna anser att det är roligt att spela varje dag och att de saknar någonting inom sig själva ifall de inte spelar varje dag? Det kan även vara att så att spelandet utvecklas till en vana och att det har blivit ett moment i deras vardag.

I enkätundersökningen ställde jag frågan hur länge eleverna spelar per dag, då 7 av 24 elever spelar minst 4 timmar om dagen. En intressant aspekt som jag såg på undersökningen är att 7 av 24 elever spelar 1-2 timmar per dag. Det kan då betyda att det är vissa pojkar i min studie som inte spelar länge per dag. Vissa pojkar spelar bara 0-1 timmar per dag och jag anser att spelandet inte behöver påverka de negativt. I Bruns (2005:27) undersökning deltog 2143 elever och i hans undersökning visar det sig att 52 procent av dessa elever spelade minst en gång i veckan och hälften av dessa 52

procenten spelade varje dag.

Jag ville även se hur mycket eleverna lägger sin tid till läxläsning och om TV- och datorspelet kan påverka vissa pojkar? I min studie visar det att 9 av 24 elever lägger ner 30 minuter – 1 timme för läxläsning. Räcker verkligen tiden för dessa elever till läxläsning? Det kan förstås bero på hur mycket läxor eleverna har. Om eleverna inte har mycket läxor kan tiden för läxläsning självfallet räcka, men om de har prov konstaterar jag att eleverna behöver lägga mer tid för läxläsning. En fara med att eleverna lägger så mycket tid för spelet är att de inte heller rör på sig tillräckligt mycket, eftersom de sitter ner och tittar på en skärm. Ellenby (2005:67–68) menar att barn inte ska sitta still framför en skärm. Raustorp (2004: 11) betonar att barn måste röra på sig och inte sitta och spela TV- och datorspel.

I min undersökning ställde jag frågan om eleverna tror att TV- och datorspele påverkar deras läxläsning i skolan och vissa pojkar svarade att det påverkade dem. 10 av 24 elever anser att det påverkar de, medens 14 av 24 elever tycker att det inte påverkar de. Det kan då tyda på att de pojkar som inte anser att det inte påverkar de kan alltså klara av skolan. Det behöver inte tyda på att TV- och datorspel påverkar de negativt.

De 10 elever som svarade att TV- och datorspelet påverkar de negativt genom att de blir trötta. Det var en pojke som sa att spelet kan påverka honom positivt genom att han lär sig engelska. Brun (2005:147–148) betonar att en av de positiva aspekterna är att barnens engelska kan bli bättre eftersom de flesta av spelen är på engelska. Några pojkar anser att TV- och datorspelet påverkar de genom att de blir trötta och lata. Kan det bero på att dessa pojkar rör på sig för lite och spelar istället? Det kan vara så att ju mindre barnen rör på sig desto mindre orkar de med sina studier. Ylva Ellenby (2005:67–68) belyser att om alla lekar genomförs genom dataskärm kan det skapa en generation som kommer vara fall för sjukvården. Det har kommit spel på Nintendo Wii där man kan röra på sig och jag anser att det börjar gå framåt för TV- och dator arenan, det innebär att man inte sitter ner utan man rör på sig också.

Brun (2005:125) skriver att risken med att spela mycket är att eleverna inte klarar skolan, att eleverna inte kan koncentrera sig och att de upplever för mycket stress, vilket innebär att de inte sover ordentligt och just därför orkar de inte med skolan. Brun (2005: 125) nämner även att kroppen måste återhämta sig efter spelet och det viktigaste är att man får sömn annars fungerar man inte som människa. I Bruns (2005:27) undersökning visade det sig att 84 procent av lärarna klagade på att barnen är trötta samt

inte orkar med skolan på grund av att de spenderar tid med TV- och datorspel.

10 av 24 elever svarade i min enkätundersökning att de brukar spela ensamma, det är nästan hälften av eleverna. Brun (2005:87) intervjuade Clara Gumpert och hon påpekade att om man spelar TV- och datorspel 30 procent av sin lediga tid då samspelar man mindre med andra människor. Hon nämnde även att många barn har svårt att fungera i klassen samt svårt med socialt samspel. Det finns även positiva effekter med att spela ensam på nätet och det är att barn får nya kontakter med omvärlden och att barnen har kul när de spelar (Brun, 2005:147–148). Några av mina respondenter kommenterade detta i de djupgående intervjuerna, vilket jag kommer att diskutera längre fram.

5.2 Intervjuer

Jag valde att gå vidare med min undersökning genom att genomföra fyra kvalitativa intervjuer.

Under intervjuens gång ville jag undersöka hur identitet påverkas av TV- och datorspelande. Stier (2003:13) betonar att det finns olika sätt att se på identitet som man kan titta djupare på och få bättre förståelse för mänsklig identitet. Det kan vara genom att undersöka mänsklig identitet utifrån hur den har uppfattats.

I min undersökning visade det sig att respondenterna brukade leka att de hade eller önskade att de hade samma krafter som den karaktär i spelet de gestaltade när de var yngre. Fick följande svar:

”Jag vill vara en super hjälpte för att då kan jag rädda världen och då får jag mer beröm.”
(Benjamin 12 år)

Jag vill vara en bra gubbe på spelet som är stark så att jag vinner över de andra.” (Anders 12 år)

”Ibland gör jag det. Jag vill vara Prins Solomon och jag vill rädda världen. Jag önskar att jag kunde bestämma över vad/vem som helst.” (Johan 11 år)

”Jag vill vara god gubbe för att jag älskar att slåss mot de onda.”(Martin 11 år)

Respondenterna sätter sig själv in i spelrollen och byter då identitet. Nordin (2004: 167-168) betonar att när människan byter roller brukar det vara normalt att byta roller i olika miljöer. Barn blir på olika sätt i relation till de potentialer och normer som utgörs av de olika miljöer samt aktiviteter de medverkar i.

Det intressanta är att respondenten "Benjamin" vill få beröm när han räddar världen. Kan det vara så att barn vill få beröm när de byter karaktär? Det kan ju också vara så att de vill göra något som de får beröm för. De vill bli sedda och uppmärksammade och detta får Benjamin då han spelar TV- och datorspel. Även Stier (2003:64) anser att barn försöker leva upp till den omgivning de befinner sig i och provar ta efter någon annan. Det kan bero på att de är behov av uppmärksamhet, acceptans och bekräftelse. Pojkars karaktär handlar om att status, konkurrens och prestationer. Även respondent "Anders" vill vara en bra karaktär när han spelar, att han är stark och att han vinner över de andra. Det kan vara ett sätt för "Anders" identifiera sig genom att vara en god person. Persson (2000:16) betonar att i musiken, film TV-spelande, rollspel och Tv-serier finner ungdomar ett sett att använda i det egna identitetsskapande. Respondent "Anders" skapar en identitet genom TV- och datorspelandet. Linderoth betonar att spelandet är en arena där människan sätter sig själv i spelet och spelaren skapar en egen omvärld och byter karaktär. Även Turkle (1995:69) skriver i boken *datorspelandets dynamik* att spelaren kan bli *vem som helst* i spelet och skapar en ny identitet. Det ser ut som att dessa pojkar som jag har intervjuat sätter sig själv in i karaktären och byter sin identitet. De vet att det är en lek och att när de är klara med spelandet kommer de tillbaka till verkligheten. I Bruns (2005:20) undersökning sägs det att barn skiljer på verkligheten och spelens värld, men att barn spelar spel för att må bra. Stier (2003:1) skrev även att en individs identitet kan ses som ett porträtt av vem och vad hon/han är.

Frågor som jag ställde under intervjun var vilka spel eleverna brukar spela. Jag ville se om eleverna såg karaktärerna i spelet som sig själva, alltså om de kunde byta sin identitet mot karaktären i spelet. Säljö (2005:70) skriver i boken *datorspelandets dynamik* att med sociokulturellt perspektiv på identitet menas att individers kommunikation utförs i så kallade situerade aktivitetssystem som ger människan olika identiteter eller roller. Respondenterna "Johan", "Martin" och "Benjamin" brukar spela krigsspel där det förekommer våldsamma inslag. Vissa av respondenterna upplyste om att de blir arga om de inte vinner spelet. Forskaren Cecilia Von Feilitzen (2001: 3, 11) betonar att våldsspel kan leda till aggression bland barn, men däremot anser Brun (2005: 133) att barnet reagerar våldsamt efter att ha spelat våldsamma spel. Ingen av mina respondenter upplyste att de kan reagera våldsamt efter att spelat krigsspel, däremot är det tvärtom eftersom några pojkar svarade att de vill rädda världen, medan några pojkar blev irriterade när de förlorade spelet. Det behöver inte poängteras att alla

pojkar påverkas negativt.

Respondenterna i min intervju anser att TV- och datorspel inte är en del av deras sociala liv. Eleverna anser att när de har tråkigt brukar de spela TV- och datorspel eller när de känner sig ensamma så spelar de. I Bruns (2005:27) undersökning visas att 20 procent av respondenterna blir irriterade eller rastlösa ifall de inte får spela TV- och datorspel. Respondenterna antydde inte att de blir irriterade när de inte får spela TV- och datorspel.

Under intervjuens gång ställde jag frågan om eleverna ville spela spel på lektionstid? Vad som är positivt är att tre av fyra elever faktiskt inte skulle vilja spela spel på lektionstid. Respondenterna anser att de inte får tillräckligt med kunskap i skolan ifall de spelar spel på lektionstid. Nedan följer elevernas svar:

”Nej, då förlorar man mycket tid och får IG på mina betyg”. (Anders 12 år)

”Nej, jag tänker mest på att jag ska plugga så att jag lär mig.” (Benjamin 12 år)

”Nej, för att man lär sig ingenting i skolan.” (Johan 11 år)

”Kanske lite”. (Martin 11 år)

I min undersökning svarade respondenterna att de inte talar om spel på lektionstid med sina klasskamrater eftersom de pratar om spel på rasterna. Jag nämnde i inledningen att pojkar samtalar om TV- och datorspel i skolan och min hypotes stämmer överens med mitt resultat. Kan det då stämma att dessa elever fungerar i klassen och att de kan fokusera på sina studier?

I min undersökning visar det sig att lärarna inte diskuterar med eleverna om TV- och datorspel, det innebär att läraren inte påpekar vilka faktorer spelandet kan påverka. De negativa effekterna av TV- och datorspel är att man tränar ena sidan av hjärnan samt får svårt att klara skolan eftersom man inte kan koncentrera sig (Brun, 2005:147–148).

I Bruns (2005:27) undersökning nämns att 84 procent av lärarna anser att TV- och datorspel skapar problem i skolan. Det innebär att eleverna är trötta, inte orkar göra läxorna, och att de upplevs som aggressiva och får hälsoproblem. Å andra sidan om pojkarnas lärare inte tar upp och betonar vikten av att inte spela för mycket TV- och datorspel kan det i sin tur innebära att lärarna kanske inte anser att för mycket spelande påverkar pojkarnas studier. I min enkätundersökning svarade några pojkar att de blir trötta och lata när de spelar för mycket TV- och datorspel och jag anser att spelandet inte behöver påverkas som negativt aspekt i skolan.

6. Slutsats och diskussion

Syftet med denna studie är att undersöka hur TV- och datorspel inverkar på pojkars studier och deras identitetsskapande. I tidigare forskning anser Hamid Ghatam, överläkare för klinisk neurovetenskap att det sker mycket under barns uppväxt som är viktigt för framtiden (Brun, 2005:124–125). Ämnet TV- och datorspel är stort i samhället och det blir en vanlig vardag för barnen. Även Pernilla Karlsson (2007:6) skriver att spel framställs som en kultur, men även som populärkultur. Populärkultur innebär att personen använder det, vilket i det här fallet är TV- datorspel i det vardagliga livet (Andersson m.fl. 1999:147). I min undersökning framgår det att elevernas spel är som en kultur för de eftersom nästan alla pojkar i min studie spelar spel någon gång i veckan. Jag var intresserad av att undersöka hur pojkar påverkas av TV- och datorspel. Jag blev positivt överraskad över att se att det är några pojkar som kan påverkas av TV- och datorspel. Först trodde jag att resultatet skulle bli negativt, men sedan fick jag även intressanta svar från eleverna. 14 av 24 elever anser att TV- och datorspel inte påverkar deras läsläsning. 10 av 24 pojkar tycker dock att spelandet påverkar deras läsläsning genom att de blir trötta och lata. Under undersökningens gång räckte en pojke upp handen och sa: ”det kan även påverkas positivt genom att jag lär mig mer engelska”. När eleven uttryckte sig på det viset blev jag positivt överraskad eftersom TV- och datorspel ses som en negativ aspekt. Som blivande pedagoger bör vi vara medvetna om hur och varför elevernas påverkas i skolan och om vilka effekter den sociala omgivningens inställning till bl.a. TV- och datorspel har på elevernas identitet. Genom att man som pedagog har en ökad förståelse för sambandet mellan TV- och datorspel och identitet kan man lättare stötta sina elever.

Jag såg ett samband mellan individens förhållningssätt till sin spelande, den sociala relationen och förhållandesättet till sin identitet. Elevernas svar under intervjuens gång överraskade mig positivt, där då några elever ansåg att de inte vill spela TV- och datorspel på lektionstid samt att de inte pratar om spel under lektionen. Jag trodde att

elevernas svar skulle vara tvärtemot och blev väldigt glad för deras svar. Jag anser att det är en positiv aspekt att spelandet inte följer elevernas skolgång. Med det menar jag att eleverna har förstått att när det är skola brukar de inte tala om spel på skoltid.

En annan fundering som jag tänkte på var att hur kan lärare och föräldrar vara en del av barnens TV- och datorspelande? Jag anser att det är bra att Fair Play finns, eftersom projektet är för föräldrars och barns medvetenhet om TV- och datorspel (Fair Play:2006). Mina egna åsikter är att lärare och föräldrar ska diskutera om TV- och datorspel hemma och i skolan för att upplysa barnen om olika aspekter. Jag konstaterar att barnen är vår framtid och det är vi blivande pedagoger som ska lära ut kunskap. Det är även föräldrars ansvar att säga till barnen hur länge de får spendera tid med TV- och datorspel. På min undersökning fanns det några föräldrar som lät deras barn köpa vilket/vilka spel som helst. Jag intresserade mig mest för *krigsspel*, eftersom de teorier som jag har läst står det tydligt att våldspel påverkar elever. I Von Feilitzens (2001:12) undersökning visar det sig att när pojkar spelar våldsamma spel betyder det att utföra hinder, skapa makt, visa sin maskulina sida samt att få kontroll på ett symboliskt plan. Von Feilitzens (2001:12) nämner även att våldsspel kan bidra till aggression bland barn. Jag blev förvånad över att vissa föräldrar låter att deras barn kan köpa vilket/vilka spel som helst och jag önskade att föräldrarna hade lite mer kunskap om det. Jag vill även nämna att det inte är alla elever som påverkas av krigsspel.

Jag var även intresserad av att undersöka hur identitet påverkas av TV- och datorspelande enligt några pojkar. Utifrån litteratur som jag har läst och de teorier som jag har fått kunskap av har jag sett att barn byter rollspel. Det har framställts att barn kan påverkas av TV- och datorspel och det kan bero på att spelarens identitet ofta hamnar i fokus och att nya medier ställer till med moralpanik (Linderoth, 2007:69–70). Barn skiljer på *virtuella* och *verkliga* identiteter. Det innebär att de förstår att TV- och datorspel är en maskin. Turkle betonar att barn mellan sju- åtta års ålder såg datorer som spel och kamp. De prövade sina krafter mot datorn genom att vinna över det. Barnen kände igen datorn genom spel (Qvarsell, 1997:59).

Jag har märkt att pojkar vill visa att de är starka och att de vill rädda världen exempelvis respondenten "Benjamin" som ville rädda världen. Benjamin vill skapa en ny identitet och samtidigt kommer han ut från verkligheten. Det intressanta med barn är att barn leker, funderar och spekulerar över sin identitet. Det kan innebära att barnet vill vara som sin idol, som sin mamma/pappa eller som någon annan rollkaraktär eftersom

barn ofta experimenterar med olika karaktärer och byter roller.

Jag anser att min uppsats har stor yrkesrelevans och kan läsas av studenter samt pedagoger för att skapa en medvetenhet kring TV- och datorspel.

7. Förslag till fortsatt forskning och brister i arbetet

En fortsatt forskning inom detta ständigt aktuella område är viktigt, då vi lever i en globaliserad värld där internet kommer fortsätta vara en stor del av barns och ungdomars liv. En relevant aspekt att belysa är om ungdomar som spelar våldsspel har en ökad benägenhet att begå våldsbrott. Från tidigare forskning vet vi att våldsamma spel påverkar barn, men kan det gå så pass långt så att personen kan begå våldsbrott. Gäller det då bara pojkar eller kan flickor också påverkas? Jag anser att forskningen inom området kan komma till nytta för mig i min lärarroll och att det är intressant studie.

Det som jag kunde gjort annorlunda med mitt arbete och som jag tidigare har tänkt på är att jag skulle kunnat intervjua flera elever istället för att göra enkätundersökningen. På det viset kunde undersökningen blivit djupare och fått bättre kontakt med eleverna.

Som helhet vill jag påpeka att TV- och datorspel har sina positiva och negativa sidor. Det är viktigt att som förälder och som framtida pedagog vara insatt i om TV- och datorspel att det är en del av människans liv. Det vill säga att spelandet börjar i ung ålder till vuxen livet.

Referenser

Andersson, L, G. Persson, M. Thavenius, J. (1999) *Skolan och de kulturella förändringarna*. Lund: Studentlitteratur.

Backman, Jarl. (2008) *Rapporter och uppsatser*. Studentlitteratur.

Brun, M. (2005) *När livet blir ett spel*. Mats Brun och Bokförlaget Langenskiöld.

Eliasson, P. Oscarsson, H. Gilljam, M. Wängnerud, L. (2010) *Metodpraktikan*, Nordstedts Juridik AB.

Ellenby, Y. (2005) *Cyberungar eller vad barn verkligen behöver*. Ylva Ellenby och Bokförlaget Natur och Kultur, Stockholm.

Holme, I. Solvang, B. (1997) *Forskningsmetodik – om kvalitativa och kvantitativa metoder*. Lund: Studentlitteratur. Andra upplagan

Johansson, B. (2000) *Kom och ät! Jag ska bara dö först, – datorn i barns vardag*. Göteborg: Avhandling.

Linderoth, Jonas. (2000) *Datorspelandets dynamik – lekar och roller i en digital kultur*. Författarna och Studentlitteratur.

Raustorp, A. (2000) *Att lära fysisk aktivitet*. Uppsala: Kunskapsföretaget 2004. Första upplagan.

Repstad, P. (1999) *Närhet och distans*. Lund: Studentlitteratur AB.

Persson, M. (2000) *Populärkulturen och skolan*. Lund: Studentlitteratur

Stier, J. (2003) *Identitet: människans gåtfulla porträtt*. Lund: Studentlitteratur

Säfström, O. (2007) *250 TV-spel Från Action till Äventyr*. Författaren och BTJ Förlag/BTJ Sverige AB, Lund 2007.

Trost, J. (2010) *Kvalitativa intervjuer*. Studentlitteratur AB, Lund. Fjärde upplagan.

Von Feilitzen, C. (2001) *Medievåldets påverkan – En kortfattad forskningsöversikt*. Göteborg: Nordicom.

Qvarsell, B. (1997) *Barn, kultur och inläring - om skolbarns utvecklingsuppgifter i ett "mediesamhälle"*. Barnkulturforskning vid Stockholms universitet. Tredje upplagan.

Elektroniska dokument

Fair Play (2002-2008) Online. Internet. (Läst 14.10.2010) <http://www.fair-play.se/>

Fröjd, D. (2008) Examensarbete i lärarutbildningen. *Data och tv-spel*. Karstads universitet (Läst 5.11.2010)

Johanna Blomqvist. (2006) (Läst 10.10.2010)
<http://www.uu.se/nyheter/nyhet.php?id=514&typ=artikel>

Karlsson, P. (2007) Självständigt vetenskapligt arbete. *Jag kanske är lite nörd men jag är ändå ganska snygg... och tjej... och jag bor inte i källaren*. Södertorns högskola (Läst 5.11.2010)

Ungdomsstyrelsen (2006). *New Game – om unga och datorspel*. Stockholm: Ungdomsstyrelsen. (Läst 10.11.2010) www.ungdomsstyrelsen.se

Ungdomsstyrelsen (2007). *Unga och nätverkskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik*. Stockholm: Ungdomsstyrelsen. (Läst 10.12.2010)
www.ungdomsstyrelsen.se

Vetenskapsrådet, (2010) *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning* (Läst 10.10.2010). <http://www.vr.se>

Bilagor

Bilaga 1

Enkätundersökning: TV- och datorspel vanor

Åk 5 Åk 6

1. **Hur ofta brukar du spela TV- och datorspel?**

Aldrig(gå vidare till fråga 5)

mellan 2-5 ggr i månaden

mellan 2-3 gånger i veckan

Fler än 3 gånger i veckan

Varje dag

2. **Vilket/vilka spel spelar du för närvarande?**

(skriv om det är t.ex. krigsspel, sportspel, äventyrsspel o.s.v.)

3. **Hur brukar du oftast spela?**

Ensam

Ensam på nätverk med flera andra

Med en kompis i rummet

Hemma hos kompisar spelar mot nätet med flera andra

4. **Hur många timmar per dag spelar du uppskattningsvis TV- och datorspel?**

0-1 timmar

1-2 timmar

2-3 timmar

mer än 4 timmar

5. **Hur lång tid använder du till läsläsning i genomsnitt per dag?**

0-15 minuter

15-20 minuter

30 minuter – 1 timme

Minst 1 timme eller mer

6. **Tror du att ditt TV- och datorspelande påverkar din läsläsning negativt?**

Ja

Nej

7. **Om du har svarat ja på fråga 6, på vilket sätt påverka det skolan negativt?**

Minskad läsläsning

Man blir lat

Man blir trött på dagarna

Annat

Bilaga 2

Djupgående intervju

Undersökning om elevers spel

1. Vad brukar du helst spela för spel t.ex. krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?
 - Varför spelar du helst krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?
 - Kan du berätta hur du känner när du spelar ett spel?
 - Vad/vem vill du helst vara i spelet och varför?
 - Brukar du önska/leka att ha samma krafter som den favorit karaktären på spelet?
 - Vad brukar du då önska/leka?
 - Om du någon gång fick chansen att skapa ett eget TV- och datorspel, vad skulle det handla om?
 - Hur gammal var du när du började spela TV- och datorspel?

Undersökning om föräldrarna

2. Vem är det som köper dina spel?
 - Får du lov att köpa vilka spel du vill av dina föräldrar?
 - Vad säger dina föräldrar om krigsspel?

Undersökning om onlinespel

3. Varför spelar du onlinespel?
 - Hur bestämmer du tid med dina vänner?

Undersökning om barns sociala liv gällande TV- och datorspel

4. Tycker du att TV- och datorspel är en stor del av ditt sociala liv?
 - På vilket sätt?
 - Brukar du prata om spel med dina vänner på lektionstid?

Undersökning om lärarna

5. Vad säger dina lärare om TV- och datorspel?

- Har ni någon gång diskuterat om TV- och datorspel i klassen med er lärare?
- Skulle du vilja spela spel på lektionstid?
- Vilka spel vill du då spela på lektionstid?

Bilaga 3

Brev för eleverna att ta hem

Hej,

Jag är en lärarstudent som skriver examensarbete om TV- och datorspelens inverkan på pojkars studier. Jag undrar om jag kan intervjua ditt barn i ca 5 minuter? Undersökningen är anonym och alla uppgifter kommer att behandlas privat.

Kryssa i rutan

JA mitt barn får medverka

NEJ mitt barn får inte medverka

Underskrift

Tack på förhand!

Monireh Darzi

Om ni vill kontakta mig för frågor går det bra att nå mig via mejl.

monireh_darzi@hotmail.com

Bilaga 4

Transkribering

Transkribering 1 ("Benjamin" år 6)

Djupgående intervju

1. Vad brukar du helst spela för spel t.ex. krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?

Jag brukar spela krigsspel mest.

- Varför spelar du helst krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?

Jag tycker att det är roligt när jag spelar krigsspel och jag vill ha någonting att göra. Jag är inne i spelet och koncentrerar mig på spelet.

- Kan du berätta hur du känner när du spelar ett spel?

Det känns normalt, men någon gång känner jag mig arg när jag inte klarar av olika banor.

- Vad/vem vill du helst vara i spelet och varför?

Det är lite svårt att säga det eftersom jag spelar olika spel. Jag vill vara en superhjärte för att då kan jag rädda världen och då får jag mer beröm.

- Brukar du önska/leka att ha samma krafter som den favorit karaktären på spelet?

Ja det brukade jag göra när jag var yngre. Jag brukade leka då att jag räddade världen.

- Vad brukar du då önska/leka?

Rädda världen

- Om du någon gång fick chansen att skapa ett eget TV- och datorspel, vad skulle det handla om?

Då skulle det handlat om äventyrsspel eftersom det är spännande och kul

- Hur gammal var du när du började spela TV- och datorspel?

Jag tror att jag började spela när jag var 6 år gammal. Då brukade jag spela super Nintendo.

2. Vem är det som köper dina spel?

Min pappa brukar köpa mina spel och min bror brukar också köpa mina spel.

- Får du lov att köpa vilka spel du vill av dina föräldrar?

Nej, jag får inte köpa blodspel. Spel som är mycket blod och som dödar varandra hela tiden. Får inte köpa zombiespel och monsterspel. Jag vill helst spela sådana spel, men jag får inte det av min pappa.

- Vad säger dina föräldrar om krigsspel?

Någon gång brukar min pappa säga att jag ska stänga av spelet och han säger att jag ska göra mina läxor.

3. Varför spelar du onlinespel?

Det är mycket roligare än att spela själv. Du kan typ träffa nya folk och då kan ni bli vänner genom nätet. Du kan spela spel med andra människor på nätet.

- Hur bestämmer du tid med dina vänner?

Vi brukar ringa till varandra och säger att vi ska logga in. Sedan när vi har loggat in och vi brukar spela call of duty.

4. Tycker du att Tv-spel är en stor del av ditt sociala liv?

Mmm lite

- På vilket sätt?

För att när man har tråkigt så kan man spela. När jag inte orkar plugga så brukar jag spela och då kan man ha lite roligt också.

- Brukar du prata om spel med dina vänner på lektionstid?

När min kompis börjar småprata om spel så brukar jag också småprata då.

5. Vad säger dina lärare om TV- och datorspel?

Jag vet inte.

- Har ni någon gång diskuterat om TV- och datorspel i klassen med er lärare?

Nej det brukar vi inte göra

- Skulle du vilja spela spel på lektionstid?

Nej, jag tänker mest på att jag ska plugga så att jag lär mig.

- Vilka spel vill du då spela på lektionstid?

Inget svar.

Transkribering 2 ("Anders" år 6)

Djupgående intervju

1. Vad brukar du helst spela för spel t.ex. krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?

Jag brukar spela fantasyspel.

- Varför spelar du helst krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?

Det är roligt. Man ser något nytt och det är bättre än de vanliga spelen. För att man kan göra andra saker t.ex. hoppa högre. T.ex. när man att man skjuter pilbåge som är magiskt och när den träffar en annan gubbe så kan man få deras krafter. Fantasyspel är inte så mycket blodspel, utan istället så ramlar man.

- Kan du berätta hur du känner när du spelar ett spel?

Jag tycker att det är roligt, men jag vill vinna spelet.

- Vad/vem vill du helst vara i spelet och varför?

Jag vill vara en bra gubbe på spelet som är stark så att jag kan vinna över de andra.

- Brukar du önska/leka att ha samma krafter som den favorit karaktären på spelet?

Nej det brukar jag inte.

- Vad brukar du då önska/leka?

Inget svar

- Om du någon gång fick chansen att skapa ett eget TV- och datorspel, vad skulle det handla om?

Lite krigsspel och lite fantasyspel. Jag skulle nog blanda olika spel som jag spelar och göra egen version av det.

- Hur gammal var du när du började spela TV- och datorspel?

Jag kan chansa att jag var 5-6 år.

2. Vem är det som köper dina spel?

Mina föräldrar

- Får du lov att köpa vilka spel du vill av dina föräldrar?

Bara så länge det inte är blodspel. Jag har en lillebror som är yngre än mig själv och jag vill inte att det ska påverka honom.

- Vad säger dina föräldrar om krigsspel?

Det är okej för mina föräldrar att spela krigsspel, men bara så länge så att jag inte spelar för mycket.

3. Varför spelar du onlinespel?

Därför att man kan chatta och få kontakt med andra människor.

- Hur bestämmer du tid med dina vänner?

Vi brukar inte bestämma tid. Det beror på vilket spel man ska spela. Annars spelar jag med andra människor.

4. Tycker du att Tv-spel är en stor del av ditt sociala liv?

Lite ja

- På vilket sätt?

När jag känner mig ensam så känner jag att TV-spel är en del av mitt liv. Det gör så att jag har roligt och tänker på någonting annat när jag har tråkigt.

- Brukar du prata om spel med dina vänner på lektionstid?

Inte på lektionstid. Ibland brukar vi prata om spel precis då innan skolan börjar.

5. Vad säger dina lärare om TV- och datorspel?

Nej

- Har ni någon gång diskuterat om TV- och datorspel i klassen med er lärare?

Nej

- Skulle du vilja spela spel på lektionstid?

Nej då förlorar man mycket tid och får IG på mina betyg.

- Vilka spel vill du då spela på lektionstid?

Inget svar.

Transkribering 3 ("Johan" år 5)

Djupgående intervju

1. Vad brukar du helst spela för spel t.ex. krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?

Jag spelar helst krigsspel och äventyrsspel.

- Varför spelar du helst krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?

Jag tycker att det är roligare än de andra spelen som t.ex. sportspel.

- Kan du berätta hur du känner när du spelar ett spel?

Det känns som att jag vill vinna spelet och att jag ska klara av alla banor på spelet.

- Vad/vem vill du helst vara i spelet och varför?

Jag vill vara Prins Solomon och jag vill rädda världen.

- Brukar du önska/leka att ha samma krafter som den favorit karaktären på spelet?

Ibland gör jag det

- Vad brukar du då önska/leka?

Jag önskar att jag kunde bestämma över vad/vem som helst.

- Om du någon gång fick chansen att skapa ett eget TV- och datorspel, vad skulle det handla om?

Det skulle då handla om ett spel så att man kan rädda världen av monster.

- Hur gammal var du när du började spela TV- och datorspel?

Jag var 9 år gammal

2. Vem är det som köper dina spel?

Mina föräldrar

- Får du lov att köpa vilka spel du vill av dina föräldrar?

Inte alla spel. Jag får köpa bra spel, men inte sådana spel som är mkt blod.

- Vad säger dina föräldrar om krigsspel?

De säger att det är okej att jag spelar.

3. Varför spelar du onlinespel?

Jag brukar inte spela onlinespel.

- Hur bestämmer du tid med dina vänner?

Ej svar

4. Tycker du att Tv-spel är en stor del av ditt sociala liv?

Nej inte riktigt

- På vilket sätt?

Jag tycker att TV-spel inte gör ditt liv till bättre.

- Brukar du prata om spel med dina vänner på lektionstid?

Nej

5. Vad säger dina lärare om TV- och datorspel?

Mina lärare säger att man ska göra sina läxor innan man spelar. Sedan har man fri tid.

- Har ni någon gång diskuterat om TV- och datorspel i klassen med er lärare?

Nej det har vi inte

- Skulle du vilja spela spel på lektionstid?

Nej för att man lär sig inte på skolan.

- Vilka spel vill du då spela på lektionstid?

Ej svar.

Transkribering 4 ("Martin" År 5)

Djupgående intervju

1. Vad brukar du helst spela för spel t.ex. krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?

Jag spelar krigsspel mest.

- Varför spelar du helst krigsspel/sportspel/äventyrsspel o.s.v.?

För att det är kul och för att i vissa spel kan man spela med andra vänner.

- Kan du berätta hur du känner när du spelar ett spel?

Normalt och det känns roligt

- Vad/vem vill du helst vara i spelet och varför?

Jag vill vara god gubbe för att jag älskar att slåss med de onda.

- Brukar du önska/leka att ha samma krafter som den favorit karaktären på spelet?

Nej

- Vad brukar du då önska/leka?

Ej svar

- Om du någon gång fick chansen att skapa ett eget TV- och datorspel, vad skulle det handla om?

Det skulle handla om äventyrsspel

- Hur gammal var du när du började spela TV- och datorspel?

Jag var ungefär 5 år gammal.

2. Vem är det som köper dina spel?

Mina föräldrar och mina syskon

- Får du lov att köpa vilka spel du vill av dina föräldrar?

Ja

- Vad säger dina föräldrar om krigsspel?

Min mamma brukar bli arg när jag spelar krigsspel

3. Varför spelar du onlinespel?

Man brukar chatta med varandra och det är jätte roligt.

- Hur bestämmer du tid med dina vänner?

Vi brukar bestämma efter skolan, msn eller facebook.

4. Tycker du att Tv-spel är en stor del av ditt sociala liv?

Nej, det tycker jag inte.

- På vilket sätt?

När jag har tråkigt då brukar jag spela.

- Brukar du prata om spel med dina vänner på lektionstid?

Inte på lektionstid men på rasterna.

5. Vad säger dina lärare om TV- och datorspel?

Mina lärare brukar säga att de inte tycker om krigsspel eftersom det inte är bra för en.

- Har ni någon gång diskuterat om TV- och datorspel i klassen med er lärare?

Nej

- Skulle du vilja spela spel på lektionstid?

Kanske lite

- Vilka spel vill du då spela på lektionstid?

Krigsspel