



Höskolan Kristianstad  
291 88 Kristianstad  
044-20 30 00

[www.hkr.se](http://www.hkr.se)

# EXAMENSARBETE

***Våren 2015***

*Grundlärarutbildningen med  
inriktning mot arbete i fritidshem*

## **En ny generation av lärande**

En kvalitativ studie om fritidspedagogers  
upplevelser av datorspelade

**Författare**

Rasmus Cato

Pontus Böcker

**Handledare**

Madeleine Beckman Arenhill

**[www.hkr.se](http://www.hkr.se)**



# En ny generation av lärande

## En kvalitativ studie om fritidspedagogers upplevelser av datorspelande

Rasmus Cato, Pontus Böcker

### **Abstract**

Syftet med studien är att reda på hur fritidspedagoger upplever datorspelande på fritidshemmet och deras uppfattningar av hur datorspelande kan bidra till lärande i relation till verksamhetens uppdrag med fokus på en meningsfull fritid. Vår forskningsbakgrund behandlar lärande i datorspel och uppfattningar kring datorspel i skolan och kommer att bearbetas tillsammans med resultatet från vår kvalitativa intervjustudie.

Vi utgår ifrån den fenomenologiska livsvärldsteorin där vi studerar uppfattningar och erfarenheter kring fenomenet datorspelande. Vi intervjuar ett antal fritidspedagoger och får ta del av deras erfarenheter och upplevelser av datorspelande.

I intervjuerna framgår det att fritidspedagogerna, oavsett egen erfarenhet, är positiva till datorspelande som komplement till andra aktiviteter på fritidshemmet, men att många saknar den kunskapen som krävs för att det ska kunna göras med ett pedagogiskt innehåll. De upplever också att barnen lär sig bland annat språk, samarbete, social kompetens och problemlösning genom datorspelande.

Ämnesord: Datorspelande, fritidshem, fritidspedagog, upplevelse, erfarenhet, lärande.

# Innehåll

1 Inledning.....	6
1.1 Syfte.....	7
2 Litteraturgenomgång .....	8
2.1 Datorspel.....	8
2.2 Olika typer av lärande.....	8
2.3 Spelens litteracitet.....	9
2.4 Datorspelens pedagogiska moment .....	10
2.5 Uppfattningar om datorspel .....	12
2.5.1 Datoranvändning i pedagogisk verksamhet .....	12
2.5.2 Negativa aspekter ur vuxnas perspektiv .....	12
2.5.3 Positiva aspekter ur vuxnas perspektiv .....	13
3 Teoretiskt perspektiv .....	14
3.1 Fenomenologi .....	14
3.2 Fenomenologin i relation till studien.....	15
4 Metod .....	17
4.1 Metodval.....	17
4.2 Urval .....	17
4.3 Genomförande .....	18
4.4 Bearbetning av insamlad data.....	18
4.5 Etiska ställningstagande .....	19
4.6 Metodkritik .....	19
5 Resultat och analys.....	21
5.1 Erfarenhetens betydelse för datorspelare i verksamheten.....	21
5.2 Datorspelare i verksamheten.....	22
5.3 Datorspelarens lärande.....	23
5.4 Grunder för ett mer lärorikt datorspelare .....	24

5.5 Datorspelade och meningsfull fritid .....	26
5.6 Fenomenets essens.....	27
6 Diskussion .....	28
7 Sammanfattning .....	30
8 Litteraturlista .....	31
Bilagor .....	33



# 1 Inledning

Datorspelsbranschen växer explosionsartat och idag spelas det mer än någonsin. Idag spelar svenska barn och ungdomar i snitt 10,000 timmar innan dess att de har hunnit fylla 21. Enligt en sammanställning från SCB (Statistiska Centralbyrån) spelar 92 % av flickor och pojkar i åldrarna 9-16 minst någon gång i veckan (Kroksmark, 2012).

Vad är det som gör att barn och ungdomar spelar så mycket som de gör? Sett till den forskning som finns (Kroksmark, 2012, Linderöth, 2004) har spelutvecklarna lyckats med något som skolan inte har – nämligen att fånga spelarens intresse. I takt med att datorerna blir mer avancerade blir också datorspelen djupare och mer komplicerade samt kräver mer av spelaren. Finns det en potential i datorspelen som går att ta tillvara på i skolan och fritidshemmet, eller är det helt enkelt bortkastad tid?

Enligt Skolverket (2014) ska fritidshemmet i sin målsättning utgå ifrån att ge alla elever en stimulerande och utvecklande fritid. Det ska finnas utrymme för att varje elev får en meningsfull upplevelse under sin vistelse i verksamheten. Elevernas sociala gemenskap ska utvecklas och stärkas.

För att vistelsen på fritidshemmet ska bli så meningsfull som möjligt bör personalen i så stor mån som möjligt försöka att anpassa verksamheten på individnivå till de elever som befinner sig där. Att arbeta för att eleverna ska klara att leva upp till de mål som finns i verksamheten är av stor vikt. I dessa mål ingår samarbete och att utveckla elevernas förmåga till kommunikation (Skolverket, 2014). Att flera spelare samarbetar i datorspel är inget ovanligt och i många spel är just samarbetet en grundstomme för hur upplevelsen är uppbyggd och i lärandesammanhang har det visat sig ge positiva effekter (Kirriemuir, 2002).

Skolan ska stimulera alla elevers kreativitet, deras vilja att utforska och utveckla deras självförtroende. Genom att arbeta entreprenöriellt ska eleverna få möjlighet att prova egna idéer och ta eget ansvar både enskilt och i grupp (Skolverket, 2011). Vidare ska eleverna få möjlighet att utforska olika uttrycksformer, känslor och stämningar. Detta genom exempelvis digitalt skapande arbete i bland annat bild och form i verksamheten (Skolverket, 2011). I datorspelens värld florerar mängder av information som spelaren behöver ta till sig för att ta sig vidare, genom att prova olika idéer och tillvägagångssätt (Johansson, 2000).

Att få använda sig av tal, skrift och läsning är en stor del av skolans vardag. Att skapa möjligheter för användning av dessa förmågor är centralt i uppdraget. Användningsområdet ska även rikta sig mot modern teknik och digital kommunikation för skapande och lärande (Skolverket, 2011). Datorspel använder sig i stor utsträckning av text, som kan vara skrivet på ett språk som dessutom inte är spelarens modersmål. Här kan spelaren öva sig på att läsa och skriva på ett nytt språk och dessutom i olika sammanhang så som i kommunikation men även som kommandon i själva spelet. I många datorspel krävs det att spelaren tar åt sig av skriven information som finns att tillgå i form av till exempel lappar och e-mail för att kunna ta sig vidare (Gee, 2007).

Motivationen bakom studien är till stor del att vi som genomför studien är uppväxta med datorspel i vår vardag och ser potential i datorspelandet som kan tyckas försummas i fritidshemmets verksamhet. De aktiviteter som planeras på fritidshemmet har en genomgående koppling till aktuella styrdokument och så ter sig fallet inte vara när det gäller datorspelande.

## **1.1 Syfte**

Vårt syfte är att ta reda på hur fritidspedagoger upplever datorspelande på fritidshemmet och deras uppfattningar av hur datorspelande kan bidra till lärande i relation till verksamhetens uppdrag med fokus på en meningsfull fritid.

För att närma oss syftet utgår vi ifrån följande forskningsfrågor:

- Hur talar fritidspedagoger om datorspelande som ett redskap för att nå verksamhetens mål?
- Vilka typer av lärande beskriver fritidspedagoger som framträdande i elevernas datorspelande på fritidshemmet?
- Hur upplever fritidspedagoger att deras egna erfarenheter kring datorspelande speglar av sig på elevernas spelande på fritidshemmet?



## **2 Litteraturgenomgång**

Det finns forskning som visar att det existerar lärandesituationer i datorspel som är utformade utan ett pedagogiskt syfte, alltså datorspel som är konstruerade för att underhålla. Denna forskning står dock inte oemotsagd då det även påvisas negativa aspekter av datorspelandet. Här kommer vi att delge en del av den forskning som finns i ämnet angående olika typer av lärande, de pedagogiska moment som kan återfinnas i datorspelande, spelens litteracitet samt vuxnas uppfattningar kring datorspelande.

### **2.1 Datorspel**

Datorspel per definition är ett spel i mjukvaruform som är avsett för att användas på datorer (Nationalencyklopedin, u.å.) som PC, Mac, med flera. Tillhör gör även spel på spelkonsoler som exempelvis Xbox och Playstation.

Den typ av datorspel som är studiens fokus är underhållningsspel, skapade av större spelutvecklingsstudior som inte har ett uttalat lärandesyfte men som ändå kan tänkas ha lärandepotential (Linderoth, 2004). Exempel på sådana spel är: Minecraft, som utspelar sig i en öppen värld konstruerad av block där spelaren är fri att skapa, forma och raffinera sina omgivningar, endast begränsad av sin fantasi. I Sim City skapar spelaren en stad och måste ha en fungerande infrastruktur, ekonomi och diplomatiska förbindelser med omvärlden. I spelet Rollercoaster Tycoon träder spelaren in i rollen som nöjesfältägare och får i uppdrag att skapa ett framgångsrikt nöjesfält. Även här hanterar spelaren nöjesfältets ekonomi, infrastruktur, personal och så vidare.

### **2.2 Olika typer av lärande**

Gee (2007) menar att vi har trätt in i en ny generation av lärande. Informationsteknologin, som har lett till denna nya generation, skapar nya vägar till att finna information och kunskap. Han menar att datorspelande bidrar till nya sätt att tänka. Spel ser olika ut och har olika förutsättningar och mål, vilket gör varje spel till en ny utmaning som uppmuntrar spelaren att finna nya strategier för att klara av dem.

Pillays, Brownlee & Wilss (1999) studie kring datorspel handlar om att datorspelare har positiva effekter på lärande och kan användas i undervisningssyfte. De menar att det finns flera förmågor som utvecklas genom datorspelare. Dessa förmågor är

- *Problemlösning*, förmågan att analysera ett problem och lösa det utifrån de förutsättningar som finns.
- *Metakognition*, förmågan att vara medveten om sitt eget tänkande och lärande.
- *Spatiala förmågor*, som handlar om rumsuppfattning och förmåga att hantera färger, former och mönster.
- *Slutledningsförmåga* förmågan, att utifrån de förutsättningar som finns kunna komma fram till logiska resonemang.
- *Induktivt resonande*, att på ett flexibelt sätt kunna analysera okänd information och komma fram till logiska lösningar.

Ovan nämnda förmågor kan tänkas vara viktiga även i skolans värld (Linderoth, 2004).

### **2.3 Spelens litteracitet**

Datorspelens värld är full av bilder, grafer, diagram, artefakter och andra symboler som ofta är mer eller mindre gemensamma eller har samma betydelse, olika speluniversum emellan. Att lära sig innebörden av dessa och hur de kan tolkas samt användas kan i det närmaste beskrivas som en form av litteracitet. Litteracitet är förmågan att läsa, skriva och tolka bilder och symboler i det verkliga livet (Gee, 2007). Att ta vara på de kunskaper som spelaren har tillgodogjort sig sedan tidigare för att sedan implementera dessa i nya spel och i verkligheten är något som Grizzle & Wilson (2012) kallar för *Games literacy*.

Spel och litteracitet kan knytas ihop på ytterligare ett stadie menar Steinkuehler (2010) och talar om sambandet mellan ett framgångsrikt spel och den community (grupp) som växer fram runt detta. Här tränar alla medlemmar i gruppen på sin skriftliga litteracitet när de kommunicerar med varandra.

## 2.4 Datorspelens pedagogiska moment

I en studie av Kroksmark (2012) menar han att datorspelen innehåller ett antal kategoriska moment som bidrar till lärande:

- *Episk pedagogik* – Huruvida skolans innehåll saknar ett narrativ, alltså en kontext för själva lärandet, med en miljö, karaktärer och en historia bakom, och förankring till verkligheten är något som tål att diskuteras. Men till skillnad från skolan så innehåller datorspelen ofta en intressant historia med karaktärer som man utvecklar omtanke om och sympati för och vill att denne kan nå sina mål. Här sätts alltså de nya kunskaper man får på prov i praktiska situationer som får konsekvenser för de inblandade karaktärerna, och kunskapen blir mer handfast.
- *Tävlingsmomentet* - Att tävla, elever emellan, är något av ett tabu i skolan, även om det händer på regelbunden basis så leder det ofta till konflikter elever emellan. I datorspelens värld är det en väsentlig motivationsmetod, då man inte bara tävlar mot andra utan även mot sig själv och blir hela tiden mer sporrade att klara uppdragen på kortare tid eller få högre high-score.
- *Individuell variation och nivågruppering* - Datorspelen är i grunden konstruerade efter uppfattningen att ingen spelare är den andre lik. Detta resulterar i att uppdragen går att lösa på olika sätt, beroende på hur man som spelare vill slutföra dem. Spelaren kan heller inte ta sig vidare i spelet om denne inte har klarat av uppdragen i kronologisk ordning vilket förutsätter att kunskaper om spelets förutsättningar och utmaningar utvecklas, detta gör att spelet alltid är på den spelandes svårighetsnivå, genom hela äventyret.
- *Känslan av att vara smart* - Ett viktigt moment för datorspelen är att få spelaren att känna sig smart. Eftersom spelen är konstruerade att hela tiden hålla sig till spelarens närmsta utvecklingszon. Det handlar om att spelet analyserar spelarens förmåga att med speldesignens hjälp lösa problemen, och å andra sidan utan spelets hjälp. Här antas inläring ske igenom kvalitativa förändringar i hur spelaren identifierar och uppfattar spelets förutsättningar och grundkonstruktion. När spelaren är införstådd med de aktuella spelmekanikerna och förutsättningarna och kan lösa problem i ett flytande tempo får detta spelaren att känna sig smart.

- *Den sofistikerade instruktionen* - All pedagogik bygger på att den lärande får instruktioner av något slag. Det som utmärker sig i datorspelens pedagogik är att instruktionerna är väldigt sofistikerade och tydliga, men ändå så subtila att spelaren inte lägger märke till hur denne blir vägledad av just instruktioner hela tiden. I spelens grundstomme finns hela tiden inbyggda sensorer som skannar vart spelaren befinner sig och vilken typ av instruktioner denne behöver för att ta sig vidare. För att kunna konstruera en lyckad basmekanik för instruerande i spelet måste utvecklaren förutspå en rad olika sätt som olika spelare kan ta sig an spelet på för att därefter konstruera instruktioner utefter detta så att alla spelare kan få sina behov av instruktioner uppfyllda. Detta löser utvecklarna genom att exempelvis skicka ut spelet under en begränsad period som en så kallad *betaversion* så att de spelarna som har tänk införskaffa spelet kan lämna feedback på vad *just de* saknar i spelet för att de ska passa dem. Här kan man dra en parallell till forskning som kvalitativt studerar olika uppfattningar av innehåll som leder till didaktiska val.
- *Anonymt teamwork* - I takt med att internet blir mer sofistikerat sker allt mer datorspel online. Många datorspel har en djup och bred mytologi som kan vara av vikt att känna till för att ta sig framåt i handlingen, och det kan te sig orimligt att varje spelare ska tillgodose sig själv med all information som finns tillgänglig om spelet, utanför spelets värld för att kunna ta sig vidare. När spelaren möter andra spelare anonymt i spelets värld kan de utbyta erfarenheter sinsemellan och hjälpa varandra att ta sig vidare. Det kan handla om allt från informations- och erfarenhetsbyte som leder till ny kunskap för spelarna och progression i spelet, till rent praktiskt samarbete under problemen de stöter på. Även här finns en parallell till skolvärlden då hela grundtanken med detta sätt att spela är att nätet och samarbete blir läroboken för spelaren, eller i vårt fall eleven.
- *Oändlig repetition* - En grundstomme i datorspelens värld är repetition. Spelaren ska kunna starta om varje uppdrag på nytt och därför kunna ta tillvara på olika förutsättningar varje gång och där spelaren tidigare har misslyckats kan han eller hon ta tillvara på de kunskaperna och använda dessa till sin fördel. När spelaren då misslyckas får denne heller ingen permanent stämpel av misslyckande, eftersom spelaren kan prova uppdraget på nytt (Kroksmark, 2012).

## **2.5 Uppfattningar om datorspel**

Ett antal studier beskriver några av de uppfattningar kring datorspel som finns bland föräldrar och pedagoger. Här presenteras ett utdrag ur dessa.

### **2.5.1 Datoranvändning i pedagogisk verksamhet**

En studie kring användandet av datorer och datorspel i verksamheten (Ljung-Djärf, 2004) belyser problematiken kring implementerandet i praktiken. Efter att ha lärt sig grundläggande datorkunskaper så som musanvändning, att öppna och stänga mappar och så vidare, är en förutsättning för fortsatt lärande att eleverna får prova sig fram och utforska på egen hand. Vikten av att elever lär sig hantera tekniken står i fokus, men samtidigt sätts det upp en rad restriktioner som är direkt kontraproduktiva för elevernas fortsatta lärande. De pedagoger som blivit intervjuade är rädda för att ge eleverna fria händer med datorerna eftersom de kan stöta på problem som inte går att reda ut. Detta leder till funderingar om det skulle kunna vara så att det är pedagogernas begränsade (o)kunskap som leder till att datorerna och datorspelen inte kan utnyttjas till sin fulla potential i rädsla för maskinhaveri (Ljung-Djärf, 2004).

Eftersom datorspel är uppbyggda på olika sätt och har olika huvudpunkter i fokus är det enligt Alexandersson (m.fl, 2001) problematiskt med föreställningar om att generella slutsatser kring användandet av datorspel i verksamheten finns.

### **2.5.2 Negativa aspekter ur vuxnas perspektiv**

När datorspel diskuteras i en negativ kontext är ett vanligt argument att våldsamma datorspel har en negativ effekt på barnen då de kan få en skev uppfattning om vad som är moraliskt accepterat i verkligheten. I Johanssons (2000) studie, där föräldrar och barn har blivit intervjuade angående barnens datorspelande, diskuteras relationen mellan barnens lek och moral. En lek som ser våldsam ut, med exempelvis låtsasbrottning som resulterar i simulerade dödsrosslingar och krampryck kan te sig hemsk ur en vuxen persons perspektiv, *men* Johansson menar att applicerandet av verklighetens moral inte är logisk i sammanhanget eftersom den våldsamma leken är en fantasi och barnen är vid gott mod även om de precis har tagit kol på varandra. Vidare talar Johansson för att samma resonemang skulle kunna användas i diskussionen angående datorspelande. När ett barn spelar ett våldsamt spel gör denne det med

gott mod, eftersom spelet är underhållande även om våldet kan vara brutalt. Målet med spelandet är inte våldet i sig, utan att vinna.

I Johanssons (2000) studie har det även gjorts en mindre sammanställning av föräldrars tankar kring negativ påverkan på barn som spelar mycket datorspel. Bland annat finns oro om risk för att barnen blir beroende, att de blir socialt isolerade och får dålig fysisk form.

### **2.5.3 Positiva aspekter ur vuxnas perspektiv**

I Johanssons (2000) studie flätas föräldrars positiva uppfattningar samman med den forskning som har presenterats tidigare i litteraturgenomgången. De intervjuade föräldrarna uppfattade att datorspelandet skulle kunna ha positiv inverkan på två större områden: *Intellektuella kompetenser* så som kreativitet, problemlösning, uppfattningsförmåga och inläring av språk samt *social kompetens*, det vill säga kommunikation, samarbete och sociala relationer.

### 3 Teoretiskt perspektiv

I detta avsnitt presenteras det teoretiska perspektiv som studiens utgångspunkt grundar sig i samt dess relevans till studien syfte.

#### 3.1 Fenomenologi

Vårt syfte är att ta reda på hur fritidspedagoger upplever datorspelande på fritidshemmet och deras uppfattningar av hur datorspelande kan bidra till lärande i relation till verksamhetens uppdrag med fokus på en meningsfull fritid. I denna studie har vi därför valt att utgå från Husserls (1913) fenomenologiska perspektiv. Fenomenologin handlar om att gå direkt till fenomenet och studera det som är givet, utan att kontaminera det med förutfattade meningar och filosofiska teorier. Det handlar alltså inte om att försöka komma fram till en ”absolut sanning” utan snarare att objektivt analysera människors subjektiva uppfattningar och erfarenheter om ett eller flera fenomen (Husserl,1913).

Brinkkjaer & Höjen (2003) menar att för att studera människors uppfattningar och erfarenheter måste forskaren frigöra sig från förutfattade meningar och sätta sina egna eventuella erfarenheter angående fenomenet åt sidan för att istället låta de studerades uppfattningar vara startpunkten för analysen. Brinkkjaer & Höjen (2003) beskriver hur den fenomenologiska metoden kan arbetas med i fyra steg:

*Epoché* – I detta steg ska forskaren ta avstånd från alla sina tidigare erfarenheter och sätter dessa åt sidan, för att på så vis kunna sätta sig in i den studerades perspektiv och se fenomenet ur dennes ögon. Epoché kan härledas till intervju stadiet i studien där vi som forskare helt tar avstånd från våra personliga åsikter och den forskning vi har tagit del av tidigare, för att våra respondenter inte ska bli påverkade i sina utsagor. Svårigheten i detta steg ligger i att vi som erfarna datorspelare redan har en förutfattad mening om hur datorspelande kan bidra till lärande och utveckling. Inför studien har vi även tagit del av forskning som stärker våra uppfattningar. Dock är grundtanken, och fenomenologins utgångspunkt, att vi ska hålla oss så objektiva som möjligt under intervjuerna men spår av subjektivitet kommer säkerligen synas i de frågor och följdfrågor som ställs. För att kunna ta avstånd från dessa tidigare erfarenheter krävs övning. Att förhålla sig kritisk till studier av detta slag ser vi därför som lämpligt.

*Fenomenologisk reduktion* – Detta innebär att ta ett steg tillbaka och försöka se fenomenet ur sin helhet, hur det har tagits emot och hur sinnet har bearbetat det. Efter att intervjuerna är utförda transkriberas de inspelade samtalen från talform till textform. Här börjar arbetet med att bekanta oss med vårt material där vi följaktligen väntas kunna se en helhet, där skillnader och likheter i fritidspedagogernas utsagor framträder.

*Fantasivariation* - Detta innebär fenomenet bryts ner och struktureras upp i olika delkategorier för att till slut kunna sammanfattas. Genom noggrann genomgång och sortering av det insamlade materialet och plockas det som, med syftet som utgångspunkt, är relevant för studien ut och delas upp i olika kategorier för att slutligen kunna sammanställas och analyseras.

*Syntes* – Här sammanfattas fenomenet och fritidspedagogernas uppfattningar kring detta genom bearbetning i de tidigare tre stegen, vilket gestaltar sig i en analys av varje delkategori och en avslutande diskussion där det insamlade materialet ställs mot den forskning som presenterats tidigare i studien med inslag av reflekterande frågor. Syntesen bidrar även till att skapa en mer nyanserad helhetsbild av fenomenet.

Brinkkjaer & Höjen (2003) betonar här det faktum att ett fenomen aldrig kan beskrivas fullständigt eller absolut inom fenomenologin, utan är en beskrivning av fenomenet utefter de uppfattningar och erfarenheter som delgivits av de studerade människorna.

Det vi vill belysa är kärnan i fritidspedagogernas utsagor, alltså det som knyter samman deras uppfattning om fenomenet datorspelande. *Essensen* i deras utsagor är det som kommer att resoneras kring i diskussionen.

### **3.2 Fenomenologin i relation till studien**

Fenomenologi innebär att fenomenet studeras i sin helhet och inom vissa avgränsningar. För studien innebär detta att vi bland annat behöver belysa fritidspedagogers egna erfarenheter kring datorspelande både i den privata sfären och på fritidshemmet för att på så sätt skapa en helhetsbild av deras upplevelser av datorspelande. Vi är alltså inte ute efter att försöka komma fram till en absolut sanning utan snarare belysa de olika upplevelser som finns bland fritidspedagoger. Fenomenologins relevans i förhållande till studien grundar sig i teorins filosofiska utgångspunkt, där fokus ligger på individens uppfattning om ett eller flera fenomen



och varför dessa har uppstått. Som vi tidigare nämnt är vårt syfte att ta reda på hur fritidspedagoger upplever datorspelande på fritidshemmet och deras uppfattningar av hur datorspelande kan bidra till lärande i relation till verksamhetens uppdrag med fokus på en meningsfull fritid.

## 4 Metod

I detta kapitel beskrivs valet av kvalitativa intervjuer, urvalsprocessen, genomförande, bearbetning av insamlad data, etiska ställningstagande och metodkritik.

### 4.1 Metodval

För att få svar på frågan hur fritidspedagoger upplever datorspelade på fritidshemmet och deras uppfattningar av hur datorspelade kan bidra till lärande i relation till verksamhetens uppdrag med fokus på en meningsfull fritid så har vi valt att göra en intervjustudie. För att studera människors upplevelser kring ett fenomen måste vi vända oss till de som erfar fenomenet (Gadamer, 2004). Därför har vi valt att genomföra en intervjustudie av kvalitativ form där respondenterna är utbildade fritidspedagoger. Kvalitativa intervjuer bygger på den intervjuades erfarenheter och upplevelser om det aktuella ämnet (Patel & Davidson, 2011). På detta sätt skapas möjligheter att få en djupare inblick i den intervjuade personens tankar kring ämnet. (Eriksson-Zetterquist & Ahrne, 2012). Vår struktur genomsyras av öppenhet och frågorna bygger vidare på föregående svar. För att underlätta för intervjuaren använde vi oss av en intervjuguide, med ett antal stödfrågor. Detta bidrog till att intervjuklimatet ble så bekvämt som möjligt för respondenten (Patel & Davidson, 2011). Genom den kvalitativa formen på intervjuer ville vi belysa den intervjuade personens uppfattning om datorspelade på fritidshemmet. Kvantitativa metoder är i detta fall inget vi kommer att ha användning för, då den formen av metod syftar till jämförelse av något utifrån en större grupp individer och är mer anpassningsbar till studier med fokus på jämförelse och statistik (Björndal, 2007). Intervjuerna spelades in för vi ska skulle kunna försäkra oss om att ingen viktig information saknas vid analysen. Inspelningen var även en förutsättning för att möjliggöra transkriberingen av utförda intervjuer (Björndal, 2007).

### 4.2 Urval

Vi utgick ifrån två grundpelare inför val av undersökningsgrupp:

Bekvämlighet– I val av fritidshem och respondenter utgick vi ifrån ett bekvämlighetsurval som innebar att intervjuerna genomfördes i verksamheter som var lättillgängliga för oss (Bryman, 2011). Det geografiska läget har ingen relevans för studien, sett till syftesformuleringen. Vi tog

även i beaktning att de fritidshem vars fritidspedagoger vi bjöd till intervju hade tillgång till datorer och spelkonsoller i verksamheten.

Kunskap – Vi valde att endast intervjua utbildade fritidspedagoger, då kunskap om fritidshemmets uppdrag och verksamhetens utformning var avgörande för syftet.

Antalet intervjuobjekt blev sju stycken. Den ursprungliga planen var att genomföra intervjuer med totalt åtta fritidspedagoger men fallet blev att vi inte lyckades få med alla vi bjudit in att delta. Antalet är en slutsats av diskussionen kring mängden av det slutgiltigt insamlade materialet. Vid lågt antal intervjuer finns risk för att materialet kontamineras på grund av påverkan respondenterna emellan (Eriksson-Zetterkqist & Ahrne, 2012).

### **4.3 Genomförande**

För att komma igång med intervjuerna började vi med att skicka ut förfrågningar via mail till olika fritidspedagoger. I förfrågningarna presenterade vi oss och beskrev kortfattat vad som skulle behandlas i vår studie och därefter ställde vi frågan om de ville medverka. I de fall där vi inte fick någon respons på våra förfrågningar via mail kontaktade vi de inbjudna fritidspedagogerna via telefon. När sju fritidspedagoger hade valt att medverka och intervjuerna hade blivit inbokade, delade vi upp dessa om tre respektive fyra intervjuer var.

### **4.4 Bearbetning av insamlad data**

Efter att intervjuerna var genomförda transkriberade vi själva de intervjuer vi deltagit i. Själva transkriberingen skedde i direkt anslutning till intervjuerna för att säkerhetsställa att inget material glömdes bort. När transkriberingen var slutförd bearbetade och sammanställde vi tillsammans det insamlade materialet utifrån de fenomenologiska stadierna som beskrevs tidigare i studien. Vi började med den fenomenologiska reduktionen som innebär att vi, efter transkriberingen av intervjuerna, försökte skapa oss en helhetsbild av materialet. Efter att vi har skapat en helhetsbild av materialet gick vi vidare med fantasivariationen. Där kategoriserade vi de delar av materialet som var relevanta i förhållande till syftet och forskningsfrågorna. Slutligen gick vi in på syntesen som förmedlas genom analys och diskussion (Brinkkjaer & Höjen, 2003).

## 4.5 Etiska ställningstagande

Deltagandet i vår studie gick tillväga på ett etiskt korrekt sätt. I vår förfrågning till utvalda fritidspedagoger, utgick ifrån *Vetenskapsrådets forskningsetiska principer*. I detta formulär beskrivs de punkter som gäller deltagarnas rättigheter i studien.

*Informationskravet* – Alla deltagare blir informerade till den grad att de får helt klart för sig vad studien handlar om och vad deras medverkan kommer att innebära. Vi skickade ut ett informationsbrev med en kort beskrivning av studiens syfte och vad som förväntades av deltagarna.

*Samtyckeskravet* - Alla deltagare har rätt att bestämma över sin medverkan. I informationsbrevet samt inför intervjuerna var vi tydliga med att informera om att deltagarna hade rätt att avbryta sin medverkan när som helst under intervjuens gång.

*Konfidentialitetskravet* – Alla deltagare kommer att vara anonyma, genom användandet av fiktiva namn, samt obehöriga kommer inte att få ta del av materialet. Respondenterna kommer även få information om den tystnadsplikt som gäller för oss som genomför intervjuerna. Vi berättade för fritidspedagogerna att deras identitet inte skulle kunna vara urskiljbar, att obehöriga inte skulle få ta del av materialet och att vi arbetade under tystnadsplikt. Fritidspedagogerna blev tilldelade fiktiva benämningar i studien.

*Nyttjandekravet* – Insamlad information får endast användas i forskningssyfte och får inte lånas ut för kommersiellt bruk. Vi har inte delat med oss av transkriberingarna till obehöriga, vilket vi var tydliga med att nämna för deltagarna.

## 4.6 Metodkritik

Sett till syftet med studien och det perspektiv vi har valt att använda oss av är kvalitativa intervjuer en relevant och lämplig metod. Det skulle kunnat vara en flaskhals i sammanhanget att intervjuer kan ge en smal syn på fenomenet som ska studeras och är begränsat till det som respondenterna delgett oss (Eriksson-Zetterqvist & Ahrne, 2012). Detta var dock inget problem, sett till det fenomenologiska perspektivet. En utmaning var att som forskare försöka hålla sig objektiv till fenomenet under intervjuerna.

Att vi spelade in intervjuerna skulle kunnat leda till att respondenterna kände sig obekväma i situationen. Dock förelåg ett godkännande från dessa angående just inspelningen *innan* intervjuerna tog vid. Om någon av respondenterna skulle ha gått med på att bli intervjuad under förutsättning att inspelning inte tas vid hade vi valt att ställa in intervjun till följd av att respondenten inte godkänt alla parametrar i den skickade förfrågan.

Ett problem som vi stött på under studiens gång var valet av teoretisk ansats. Vi kom fram till att fenomenologin inte var helt optimal för vår studie, då den livsvärldsfenomenologiska ansatsen är något för bred för att kunna begränsas till ett enda fenomen. Ett lämpligare val av teoretisk ansats skulle kunna vara det fenomenografiska perspektivet som bygger på kvalitativt skilda uppfattningar kring ett fenomen.

## 5 Resultat och analys

Nedan följer resultat och analys av de intervjuer som genomförts med totalt sju fritidspedagoger. Resultatet och analysen kategoriseras efter följande: *Erfarenhetens betydelse för datorspelande i verksamheten, datorspelandets lärande, grunder för ett mer lärorikt datorspelande samt datorspelande och meningsfull fritid.*

I varje kategori görs först en resultatbeskrivning, därefter en analys.

### 5.1 Erfarenhetens betydelse för datorspelande i verksamheten

Erfarenheten av datorspelande är blandad bland de intervjuade fritidspedagogerna. Vissa spelar dagligen, och har gjort detta sedan de själva var barn, samtidigt som andra har spelat väldigt lite eller inte alls. Den erfarenhet som de har kommer från observationer av egna barn eller elever på fritidshemmet.

R: Av datorspel har jag ju inte mycket erfarenhet. Utan det är ju väldigt, väldigt fårigt. Jag har ju vuxna barn nu. Annars brukar man vara insatt i det om man har egna barn. Utan det är ju vad jag lyssnar av barnen här och vad dem berättar om spel och sen så har man ju sett och följt lite. Som genom massmedia osv.

De fritidspedagoger som har mer gedigen erfarenhet tenderar att vara mer positiva till datorspelande, både i verksamheten och i hemmet.

R: Ja, alltså jag har ju spelat datorspel själv och jag har ju. Mina barn spelar datorspel och jag har använt mycket datorspel i jobbet också.

Av de som inte har så mycket erfarenhet uttrycks en viss vilja att få lära sig mer om fenomenet. En av fritidspedagogerna uttrycker sig såhär:

R: Men jag har ju inte jätte mycket erfarenhet av datorspel. Det är nog något som jag skulle behöva träna upp mig på.

### Analys

I resultatet av intervjuerna framgår det att fritidspedagogernas erfarenheter av datorspelande är betydande för hur de upplever elevernas spelande på fritidshemmet. En avgörande faktor för hur fritidspedagogerna upplever datorspelande beror på om de själva spelat datorspel eller inte. De med mer erfarenheter som tidigare har spelat eller som spelar i dag, upplever datorspelandet

mer positivt än de med mindre erfarenhet. Dock finns viljan bland de med mindre erfarenhet att skaffa sig mer kunskap kring datorspelade på fritidshemmet.

## 5.2 Datorspelade i verksamheten

Datorspelade på de fritidshem vars fritidspedagoger vi har intervjuat är varierande. Några fritidshem har fler regler gällande datorspelade än andra. Det som tydligast skiljer sig åt är i vilken utsträckning eleverna får spela på datorn eller liknande spelmaskiner. Något fritidshem har rejäla begränsningar gentemot andra som har ett friare system kring spelade. Begränsningarna används enligt fritidspedagogerna för att bland annat säkerställa att eleverna inte enbart spelar datorspel i verksamheten, utan får uppleva andra aktiviteter.

R1: Dem fick bara sitta två gånger i veckan och sitta 20 minuter åt gången. Bara sitta två vid datorerna.

R2: De kan boka och använda playstation eller xbox en halvtimme om dagen, sen får de lov att använda datorn en halvtimme också.

Även tanken bakom datorspelade skiljer sig åt mellan de olika verksamheterna. I en av verksamheterna uppfattas datorspelade som ett moment för eleverna att fördriva tiden, medan i andra verksamheter utgår fritidspedagogerna från att datorspelade ska ske med en bakomliggande pedagogisk tanke.

R1: Ehm, Jag vet inte riktigt. Jag tycker nog mer att det är som ett tidsfördriv.

R2: Jag ser det som så att när barnen spelar tillsammans vid datorn går det att jämföra med när de spelar brädspel tillsammans. Vi försöker att köpa in spel där de kan spela fyra stycken samtidigt och så.

## Analys

Som resultatet visar, skiljer sig fritidshemmen åt gällande hur datorspelade sker och vilket syfte det har. Tiden för datorspelade är det som upplevs mest olika. Skillnaden beror på hur fritidspedagogerna uppfattar datorspelade. En av fritidspedagogerna berättar att spelade kan liknas vid brädspel och är något som kan göras i grupp. På detta fritidshem sker även spelade mer fritt med mindre restriktioner. I jämförelse med ett annat fritidshem där den fritidspedagogen uttrycker att datorspelade mest sker som ett tidsfördriv och i verksamheten har det därför satts upp fler restriktioner på hur länge eleverna får spela.

Hur datorspelandet sker på fritidshemmet kan kopplas till fritidspedagogernas egna upplevelser av fenomenet. I återkoppling till resultatet och analysen i föregående rubrik, är den fritidspedagog som uppfattar datorspelandet som ett tidsfördriv mindre erfaren. Samtidigt är den fritidspedagog som berättar om datorspelande som en gruppaktivitet mer erfaren.

Förutsättningarna på fritidshemmet är även en avgörande faktor i hur fritidspedagogerna upplever datorspelande i verksamheten. De fritidshemmen med ett friare system vid datorspelande, är även de med större utbud. Variationen ger fler möjligheter för eleverna i datorspelandet.

### **5.3 Datorspelandets lärande**

Språkkunskaper var något som fick stort fokus i undersökningen. Många av de intervjuade fritidspedagogerna berättar om hur de upplever att elevernas engelska utvecklas. Någon fritidspedagog beskrev hur elever som inte börjat läsa engelska i skolan ännu kunde kommunicera med en elev ifrån USA.

R: Engelskan är en fördel, absolut. Vi har ju ett barn som kommer från USA, hon kan ganska bra svenska nu men hon pratar engelska med ett annat barn som har lärt sig engelska från spelen.

En annan fritidspedagog talar indirekt om litteraciteten i datorspelandet.

R: Dom vet vad orden innebär i spelet, men de kan inte översätta det till svenska.

En fritidspedagog lyfter samarbetet, det strategiska tänkandet och problemlösning i datorspelandet.

R: Strategiskt tänkande. Med strategier och hur man tar sig vidare. Absolut. Det är ju. Vi har till och med suttit och pratat om att man skulle utnyttja det här egentligen i undervisningen också. Just för att man ser att barnen, att den har en sån effekt på dem. Just det här att man ska ta sig vidare till nästa steg och nästa steg. [...] Det finns spel som, man kan vara flera. Du kan ju få det här, alltså att man samarbetar i spel till exempel. Också. Ehm, Och problemlösning.

En annan fritidspedagog pratar om det matematiska lärandet i datorspelen.

R: Alltså det är jätte mycket matematiskt, att sitta och tänka. Det är jätte mycket att kunna läsa och ta instruktioner. Det är ju mycket det här med att få ihop, ungefär som ett pussel. Och det säger man. Det har ju lite grann att göra med, det är ju matematiken det där och få ihop helheten. Så att, där ligger ju mycket i ett datorspel, verkligen. Om det är bra utformat. Så finns det ju säkert jätte stora möjligheter.



Fritidspedagogerna upplever också att datorspelandet kan vara ett komplement till andra aktiviteter på fritidshemmet. Att enbart använda sig av datorspel anses negativt men i samband med andra moment tycks datorspelandet ha en positiv effekt på lärandet.

R1: Så, det är ju inte så att det är det enda redskapet så, men jag kan se det som ett komplement då, att det finns ju delar av målen som man så väl skulle kunna göra med datorn också, om man gör det på rätt sätt.

R2: Om man hittar spel som är bra och pedagogiskt bra. Så, jag tror jätte mycket på att använda det medlet tillsammans med annat. Man får ju inte glömma kreativiteten och de andra sakerna då man arbetar med kropp och händer osv. Men, att man har detta som ett komplement.

R3: Det är det jag menar med måtta också, vi ska inte vara rädda för det men vi får ju också lära dom lite att lagom är bäst med sådana grejer, så att de får lite av varje. Jag tror att det finns mycket man kan lära sig när man spelar, jag menar, de som gör datorspel är oftast ganska kloka människor som fångar vårt intresse.

## **Analys**

Fritidspedagogerna upplever både ett direkt språklärande hos eleverna som spelar datorspel men även en form av litteracitet. De beskriver hur eleverna pratar engelska med varandra och hur de använder ord som de inte kan översätta direkt till svenska, men som de ändå kan förklara vilken funktion det uppfyller i datorspelen. Fritidspedagogerna upplever även att de övar sitt samarbete, sitt strategiska tänkande och sin problemlösningsförmåga med hjälp av datorspelen. Fritidspedagogerna talar också om matematiskt lärande och att eleverna får hantera och tolka instruktioner. Sett till användandet av datorspel överlag på fritidshemmet upplever pedagogerna att lagom är bäst och att datorspelandet är ett bra komplement till klassiska lekar, pyssel och så vidare

## **5.4 Grunder för ett mer lärorikt datorspelande**

Av de fritidspedagoger som vi har intervjuat är det tydligt att de som är drivande vad gäller datorspelande på fritidshemmet är de som själva har mycket erfarenhet av det och ett personligt intresse.

R1: Jag är ju väldigt intresserad av det och nu här har jag ju hand om, i mitt arbetslag om Ipaden.

R2: Jag försöker hålla mig uppdaterad vad gäller datorspel, dels för att jag själv tycker att det är kul och dels för fritids skull, men det går ju tyvärr inte med alla spel.

De som saknar egen erfarenhet uttrycker en rädsla för datorspelandet och har önskemål om fortbildning och satsningar från ledningens håll för att de ska kunna hänga med i utvecklingen och kunna följa med elevernas intresse. En av fritidspedagogerna berättar följande.

R: Jag tror, alltså jag tror att det är lite rädsla. Rädsla för att man inte riktigt vet hur det fungerar och hur dem är och man är rädd för där är moment i dem som inte är bra för barnen. [...] För att det skulle fungera hos oss. Då tror jag att vi för det första, borde vi få lite utbildning. [...] Det skulle vara om ledningen istället stöttar oss och vill visa oss och tycker det är viktigt. Då hade det haft en betydelse ju. [...] Att dem då genom en föreläsning en kväll eller genom att vi samlas vid någonting som har just med detta att göra och hur vi använder det. Det skulle kunna vara en positiv bemärkelse.

Fritidspedagogerna är överens när de talar om hur ett fungerande system för datorspelande på fritidshemmet bör genomföras. Det som krävs är ett samarbete i både arbetslag och arbetsplats. Planeringen är grunden till hur datorspelandet ska genomföras och de lägger vikten på att spelandet utformas efter diskussioner kring vad som ska spelas, hur det ska spelas, varför det ska spelas och vad som ska uppnås med spelandet.

R1: Vi håller ju på med ett projekt nu i Minecraft. Vi gav barnen vars ett rutigt häfte där de fick göra en ritning över sitt eget hus. Varje ruta motsvarar ett block i spelet. När de har ritat sitt hus får de gå in i minecraft och börja bygga men vi håller hårt på att de bygger efter sin ritning. Kommer de på att ”detta blev ju inte så bra” så får de logga ut och göra om i ritningen innan de får fortsätta bygga. De är ju det här med att planera, genomföra och utvärdera.

R2: Ehm, jag tycker framförallt att vi ska ta oss tid till att sätta oss in som personal i vad som finns och vad det är vi vill, att barnen ska få med sig. Och då med kopplingen till våra mål.

R3: Så tror jag naturligtvis att man i arbetslaget måste ha en diskussion om var vi ligger någonstans från början eftersom vi är olika kollegor och tänker olika. Vad våra tankar är med det hela. Hur man ska använda, när vid vilka tillfällen, hur man ska presentera det och det får man ju ta i arbetslaget.

## **Analys**

När det finns intresse men saknas kunskap önskar fritidspedagogerna att ledningen går in och fortbildar. Vidare upplever fritidspedagogerna att de måste vara vakna och lyssnar på vad eleverna är inne i just då och vara snabba med att införskaffa de spelen, förutsatt att de inte är åldersmärkta för äldre än tolv år. Av resultatet går att utläsa att fritidspedagogerna upplever att det krävs samarbete i arbetslagen för att planera och lägga upp datorspelandet. Precis som vid

andra aktiviteter på fritidshemmet fordras ett syfte. Vad, hur och varför är något som bör genomsyra fritidshemmets dagliga verksamhet och pedagogerna ser inte datorspelandet som ett undantag.

### **5.5 Datorspelande och meningsfull fritid**

Några av fritidspedagogerna berättade om hur de ser på datorspelande i relation till verksamhetens mål, att ge eleverna en meningsfull fritid, där de ser datorspelande som en genuin del av verksamheten.

R1: Vi har ju föräldrar som säger att barnen spelar så mycket hemma och att de inte behöver göra det på fritids, men vi tänker ju att det är ändå deras intresse liksom. De ska ju inte spela hela tiden men de måste ju få göra det också om de tycker att det är roligt.

R2: Vi vill ju att vårt fritids ska spegla samhället... eller ja, de goda bitarna av samhället. Vi brukar säga att vi blandar modern teknik med klassiska lekar och om barnen vill spela datorspel så får de göra det, med måtta.

I en av intervjuerna ställs frågan *När du sa att du jobbade med datorspel innan, hur gjorde du det då?* Fritidspedagogen berättar då att hen utgick från elevernas intresse, vilket var spel på internet. De fritidspedagoger som intervjuats är alla positiva till att verksamheten ska utformas utifrån elevernas intressen. En av fritidspedagogerna berättar även att elevernas drivkraft och motivation framhävs när de får spela på datorn.

R: De söker ju själv sin kunskap. Och har en egen drivkraft.

### **Analys**

Fritidspedagogerna upplever att datorspelandet faktiskt är elevernas intressen och att de bör få spela när de är på fritidshemmet. I samtliga verksamheter där intervjuer har tagit plats är datorspelandet en del av elevernas valbara aktiviteter även om det ofta är tidsbegränsat. Fritidspedagogerna ser datorspelandet som en del av samhället och upplever att det bör vara en del av verksamheten för att kunna erbjuda de spelintresserade barnen en meningsfull och givande fritid.

## 5.6 Fenomenets essens

Resultatet visar att essensen är att upplevelsen av datorspelandet i fritidshemmet är fritidspedagogernas egna erfarenheter kring fenomenet. Trots att det finns markanta skillnader i hur fritidspedagogerna har erfärit och upplevt datorspelade så visar sig en gemensam vilja att ta sig an datorspelandet och implementera det i fritidshemmet med ett planerat och genomförbart pedagogiskt syfte. Erfarenheten i sig visar sig vara en grundläggande faktor till hur datorspelandet i verksamheten ser ut i dagsläget *men* inte till hur det kan utvecklas. Andemeningen i fritidspedagogernas utsagor är att det finns en viss rädsla för användandet av ny teknik och i synnerhet datorspelade eftersom det råder en brist på kunskap och fortbildning. Inom detta område återspeglas återigen erfarenheten och dess betydelse för upplevelsen av fenomenet. Fritidspedagogernas sammanfattade upplevelse är att datorspelandet är ett lämpligt komplement till andra aktiviteter på fritidshemmet och bör, precis som med övriga aktiviteter, genomsyras av en pedagogisk tanke samt inte användas i större utsträckning än andra aktiviteter. Som komplement upplever de datorspelade som ett användbart redskap, ihop med annat, till att forma verksamheten efter elevernas intressen och på så sätt kunna erbjuda eleverna en meningsfull fritid.

## 6 Diskussion

I likhet med det som framgår i studien av Ljung-Djårf (2004) menar fritidspedagogerna att de är intresserade av att arbeta med datorspel på fritidshemmet men upplever att det är utmanande, då det finns mycket de måste lära sig för att kunna följa med i utvecklingen som datorspelandet ständigt genomgår. Här spelar fritidspedagogers egna erfarenheter, enligt deras egna upplevelser, en betydande roll. Även om den egna erfarenheten tenderar att begränsa nyttjandet av datorspelandet på fritidshemmet så vill fritidspedagogerna ändå lära sig mer om det för att kunna använda det som ett pedagogiskt redskap.

För att fritidspedagoger ska kunna driva datorspelandet framåt som en verklig del av fritidshemmets verksamhet krävs först och främst kunskap och intresse. Att de som jobbar i verksamheten är intresserade av och känner till datorspelande är en grundläggande faktor för att ett lärorikt spelande ska kunna ske. Det skulle kunna jämföras med att en idrottslärare är intresserad av och kan idrott när han/hon ska använda sig av det på fritidshemmet. Det behöver vara planerat och ha ett pedagogiskt syfte så att datorspelandet inte reduceras till en sysselsättning som endast är till för att fördriva tiden.

När det kommer till datorspelande så tenderar föräldrar, enligt fritidspedagogernas upplevelser, att se det ur ett negativt perspektiv, och i resultatet ser vi hur föräldrar ber fritidspedagogerna försöka locka deras barn att gå ut och leka istället för att spela. Sett till studien av Johansson (2000) så kan denna motvillighet mot att eleverna spelar på fritidshemmet grunda sig i rädsla för att de inte får röra på sig tillräckligt mycket och att de blir socialt isolerade. Detta skulle även kunna vara förklaring till fritidspedagogers bestämmelser vad gäller tidsbegränsat datorspelande i verksamheten. Vad som kan diskuteras i detta sammanhang är ifall datorspelande inte skulle kunna ses som en form av lek. Bland fritidspedagogerna som har deltagit i studien framkommer det upplevelser om att datorspel skulle kunna likställas med brädspel där det sociala samspelet och samarbetet finns. Likaså kommunikation och utveckling av social kompetens. Detta skulle kunna relateras till det Kroksmark (2012) uttrycker om samspelets aspekter av datorspelandet. Kroksmark talar förvisso om anonymt samarbete över nätet, men det skulle även kunna ses som applicerbart när barnen sitter i samma rum och spelar med varandra. Även Kirriemuir (2002) talar för att samarbetet är en betydande del av datorspelandet och har positiva effekter på eleverna.

Fritidspedagogerna gav exempel på ett flertal olika lärande som de upplever existerar i datorspelandet. Bland det som nämns finner vi problemlösningsförmåga och strategiskt tänkande men även språkutveckling och literacitet. Detta lärande i datorspel tas upp av Gee (2007) och Grizzle & Wilson (2012), där Gee talar om problemlösning, induktivt resonerande och slutledningsförmåga, vilket skulle kunna ses som en kategorisering av det strategiska tänkandet fritidspedagogerna talar om. Grizzle & Wilson beskriver den typ av literacitet som fritidspedagogerna upplever, där barnen inte kan översätta ett ord direkt till svenska men ändå förstår innebörden.

Fritidspedagogerna i studien har belyst det faktum att datorspelandet är en del av elevernas intressen och upplever därför att det är viktigt att erbjuda detta, i likhet med andra aktiviteter som baseras på elevernas intressen, i fritidshemsverksamheten, då detta är en del av fritidshemmets uppdrag (Skolverket, 2014). Att utgå från elevernas intressen är en del i att skapa en meningsfull fritid på fritidshemmet och spelar roll i hur eleverna stimuleras och utvecklas, då de har en egen drivkraft och själva söker kunskap i sitt datorspel.

Eftersom datorspel är en så stor del av elevers vardag så upplever vi att det borde vara en fokusfråga när det kommer till fritidshemmets verksamhet. Fritidshemmets uppdrag är att erbjuda alla elever en stimulerande och utvecklande fritid och om datorspel är ett av deras intresse kanske det skulle uppmuntras och praktiseras under pedagogiska former. Som blivande fritidspedagoger står vi inför en utmaning, inte bara när det kommer till datorspel utan att vi bör sätta oss in i så många av barnens olika intressen som möjligt för att kunna erbjuda en stimulerande fritid.

Bristen på kompetens och erfarenhet kring datorspel bland de som arbetar på fritidshemmet är något som genomsyrar resultatet i studien. För att införa lärorika tillfällen med datorspel bör fritidspedagoger få möjlighet att utveckla sin kompetens inom området. Fortbildningsdagar där fritidspedagoger själva får prova på att spela de spel som är populära bland eleverna och utforska lärandepotential i dessa skulle kunna ha en positiv effekt på hur datorspelandet ska planeras och genomföras för att nå den lärandepotential som ter sig finnas i datorspel. Med fokus på kompetens och erfarenheter skulle forskningen kunna fortsätta med syftet att tydliggöra hur datorspelandet kan implementeras i fritidshemmet och göras tillgänglig för all personal i verksamheten.

## **7 Sammanfattning**

Denna studie syftar till att undersöka hur fritidspedagoger upplever datorspelande på fritidshemmet och deras uppfattningar av hur datorspelande kan bidra till lärande i relation till verksamhetens uppdrag med fokus på en meningsfull fritid. I texten presenteras en del av den forskning som finns kring lärande genom datorspelande, uppfattningar och upplevelser kring datorspelande och hur det används i skolan idag.

Studien analyseras ur ett fenomenologiskt perspektiv där syftet inte är att komma fram till en absolut sanning utan att lyfta fritidspedagogers egna erfarenheter och upplevelser kring datorspelande på fritidshemmet.

Vi har under våren 2015 genomfört kvalitativa intervjuer med ett antal fritidspedagoger där det har framkommit att fritidspedagogerna har varierad erfarenhet av datorspelande både i sitt arbete och i sitt privatliv. De upplever att det finns ett antal olika lärande i datorspelande och att de vill utveckla sin kompetens för att kunna använda datorspelande på ett pedagogiskt sätt i fritidshemmet.

Studiens slutsats är att fritidspedagoger upplever att de vill lära sig mer om datorspelande för att kunna använda det pedagogiskt på fritidshemmet och att det finns lärande som är relevant för verksamheten i datorspelande.

## 8 Litteraturlista

Alexandersson, M, Linderöth, J, Lindö.R. (2001). *Bland barn och datorer, Lärandets villkor i mötet med nya metoder*. Lund: Studentlitteratur.

Bjørndal, C.R.P. (2007). *Det värderande ögat: observation, utvärdering och utveckling i undervisning och handledning*. Stockholm: Liber AB.

Brinkkjaer, U. & Höjen, M. (2003). *Vetenskapsteori för lärarstudenter*. Lund: Studentlitteratur.

Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 2., [rev.] uppl. Malmö: Liber.

Denscombe, M. (2012). *Forskningshandboken – för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur AB.

Eriksson-Zetterquist, U & Ahrne, G. (2012). Intervjuer. I Ahrne, G & Svensson, P. (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber AB, ss. 36-57.

Gadamer, H.-G. (2004/1960). *Truth and Method*. New York: The Continuum Publishing Company.

Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Grizzle, A. and Wilson, C. (red.) (2012). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*. Paris: UNESCO. <http://tinyurl.com/3qdo8m5> [2015-02-05].

Husserl, E. (1913). *Idéer till en ren fenomenologi och fenomenologisk filosofi*. Stockholm: Thales.

Johansson, B. (2000). *Kom och ät! Jag ska bara dö först... Datorn i barns vardag*. Diss. Göteborg: Etnologiska institutionen.

Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-Lib magazine*. 8(2)

Kroksmark, T. (2012). Den sofistikerade instruktionen. *Didaktisk Tidskrift*, 22(2), ss. 375-386

Linderöth, J. (2004). *Datorspelandets mening: bortom idén om den interaktiva illusionen*. Diss. Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis.



- Ljung-Djärf, A.(2004). *Spelet runt datorn, Datoranvändande som meningsskapande praktik i förskolan*. Diss. Malmö: Lärarutbildningen.
- Patel, R. & Davidson, B. (2011). *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur.
- Pillay, H., Brownlee, J., & Wilss, L. (1999). Cognition and Recreational Computer Games: Implications for Educational Technology. *Journal of research on computing in education*, 32(1), ss. 203-215.
- Rudin, H. Wiklund, M. Möller, S. (u.å). *Nationalencyklopedin, datorspel*. <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/datorspel> [2015-02-11].
- Skolverket. (2011). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011*. Stockholm: Fritzes
- Skolverket. (2014). *Allmänna råd för fritidshem*. Stockholm: Skolverket.
- Steinkuehler, C. (2010). Video Games and Digital Literacies. *Journal of adolescent & adult literacy*, 54(1), ss. 61-63.
- Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

# Bilagor

## Bilaga 1

Hej!

Vi är två studenter som läser sista terminen i Grundläroartutbildning med inriktning mot arbete i fritidshem på högskolan i Kristianstad och vi skriver just nu vår C-uppsats. Genomgående under vår studietid har vi båda haft ett stort intresse för hur datorspel används på fritidshem och huruvida datorspelandet kan ha en positiv effekt på elevernas lärande. Vår nyfikenhet ligger i hur fritidspedagoger upplever datorspelande i verksamheten, vilket vår studie fokuserar på.

För att undersöka detta skulle vi vilja intervjua verksamma fritidspedagoger för att på så vis belysa deras uppfattningar i denna kvalitativa studie. Intervjuerna kommer att ske med ljudupptagning för att underlätta efterkommande transkribering och analys.

Alla deltagare kommer att skyddas genom de forskningsetiska principerna. Detta innebär att alla deltagare är anonyma, har rätt till att avbryta sin medverkan samt att materialet endast används i studien och inte kommer publiceras i kommersiella eller andra syften.

Vi skulle vara tacksamma om du skulle vilja delta i en intervju och ge oss just din syn på datorspel i verksamheten.

Är du intresserad av att delta når du oss via både mail och telefon:

Rasmus Cato

Telefon:

Mail:

Pontus Böcker

Telefon:

Mail:

Med vänliga hälsningar

Rasmus & Pontus

**Intervjufrågor**

1. Vilka erfarenheter har du av datorspel?
2. Använder du datorspel på fritidshemmet?
3. Vilken effekt tror du datorspelare har på eleverna i verksamheten?
4. Hur ser du på datorspelare i relation till läroplanen och verksamhetens mål?