



Högskolan  
Kristianstad

Högskolan Kristianstad  
291 88 Kristianstad  
044-250 30 00  
[www.hkr.se](http://www.hkr.se)

Självständigt arbete, Grundlärarprogrammet med inriktning mot arbete i  
fritidshem, 15 hp  
VT24  
Fakulteten för lärarutbildningar

# **Digitala spel: ”Det är en utveckling vi inte kan stoppa”**

## **En fenomenologisk undersökning av digitala spel i fritidshemsverksamheten**

**Isabella Ljungberg & Samuel Reimer**

**Författare**

Isabella Ljungberg & Samuel Reimer

**Titel**

Digitala spel: ”Det är en utveckling vi inte kan stoppa”: En fenomenologisk undersökning av digitala spel i fritidshemmet.

**Engelsk titel**

Digital games: “It’s a development we can’t stop”: An phenomenological investigation of digital games in after school.

**Handledare**

Thomas Clementson

**Bedömande lärare**

Mattias Nilsson Sjöberg

**Examinator**

Sara Lenninger

**Sammanfattning**

Syftet med studien är att undersöka fritidslärares upplevelser av digitala spel i fritidshemsverksamheten. Forskningsansatsen är fenomenologisk kombinerat med semistrukturerade intervjuer som metod med fyra olika fritidslärare. Resultatet av intervjuerna har sedan analyserats med hjälp av IPA (Interpretativ fenomenologisk analys) för att redogöra för vad informanterna erfar och finna essensen av fenomenet digitala spel. I resultatet framgår det av fritidslärarna att balans är centralt i olika delar både gällande förhållning, kompetens, användning och lärande. Effekter finns både positivt och negativt med digitala spel men där ett kritiskt förhållningssätt kan behövas för att tillgodose elevernas behov och intressen. Resultat och analys har sedan diskuterats i relation till den tidigare forskningen utav digitala spel i verksamheter där stora delar av forskningen styrker de utsagor som vårt resultat belyser. Studien har genomförts för att kunna lyfta fritidslärares syn på digitala spel och vara ett bidrag till utvecklingen av digitala spel i fritidshemmets verksamhet.

**Ämnesord**

Digitala spel, Effekter, Erfarenheter, Fenomenologi, Fritidslärare, Förhållningssätt, IPA, Upplevelser

**Author**

Isabella Ljungberg & Samuel Reimer

**Title**

Digital games: “It’s a development we can’t stop”: An phenomenological investigation of digital games in after school.

**Supervisor**

Thomas Clementson

**Assessing teacher**

Mattias Nilsson Sjöberg

**Examiner**

Sara Lenninger

**Abstract**

In this study, the aim is to investigate after-school teachers' experiences of digital games in after-school activities. It has been done based on a phenomenological perspective as theory with semi-structured interviews as method with four different after-school teachers. The results of the interviews have been analyzed using IPA (Interpretative Phenomenological Analysis) to account for what the informants experience and find the essence of the phenomenon of digital games. In the results, it is clear from the after-school teachers that balance is central in various parts both regarding attitude, competence, use and learning. There are both positive and negative effects with digital games, but where a critical approach may be needed to meet the students' needs and interests. The results and analysis have then been discussed in relation to the previous research of digital games in businesses where large parts of the research confirm the statements that our results highlight. The study has been carried out in order to be able to raise after-school teachers' views on digital games and to be a contribution to the development of digital games in after-school activities.

**Keywords**

After-school teachers, Approach, Digital games, Effects, IPA, Phenomenology

## **Förord**

Vi vill tacka alla fritidslärare som har deltagit i vår studie. Vi vill även tacka vår handledare Thomas Clementson som har stöttat och väglett oss genom processen med vår studie. Ett stort tack till övriga lärare, kurskamrater, familj och vänner som har stöttat samt pushat oss igenom denna process.

Slutligen vill vi även tacka varandra för ett gott samarbete och stöttning av varandra genom hela studien.

# Innehåll

<b>1 Begreppsdefinition .....</b>	<b>7</b>
1.1 Fritidslärare .....	7
1.2 Digitala spel .....	7
1.3 Fenomen .....	7
1.4 Fenomenologin .....	7
<b>2 Inledning .....</b>	<b>8</b>
<b>3 Syfte och frågeställningar .....</b>	<b>11</b>
3.1 Syfte .....	11
3.2 Frågeställningar .....	11
<b>4 Bakgrund .....</b>	<b>12</b>
4.1 Spelens utveckling genom tid .....	12
<b>5 Forskningsöversikt .....</b>	<b>13</b>
5.1 Digitala spelens olika aspekter .....	13
5.2 Digitala spel i fritidshemsverksamheten .....	15
<b>6 Teoretiskt perspektiv - fenomenologi .....</b>	<b>17</b>
6.1 Fenomenologi .....	17
6.1.1 Livsvärld och intentionalitet .....	17
6.1.2 Essens och tyglande .....	18
6.2 Evidens .....	19
<b>7. Metod för datainsamling och analys .....</b>	<b>19</b>
7.1 Datainsamling - semistrukturerad intervju .....	19
7.2 Genomförande .....	21
7.3 Metoddiskussion .....	22
7.4 Urval .....	23
7.5 Etiska ställningstaganden .....	24
7.6 Analysmetod .....	25
<b>8 Resultat och analys .....</b>	<b>26</b>
8.1 Fritidslärarnas upplevda förhållningssätt till digitala spel .....	26
8.1.1 Intresse och engagemang .....	26
8.1.2 Syfte .....	27
8.1.3 Kompetensen .....	28
8.1.4 Balans .....	29

8.2 Effekter av digitala spel .....	30
8.2.1 Trygghet och svårigheter .....	30
8.2.2 Gemenskap och samarbete.....	31
8.2.3 Konflikter .....	32
8.3 Användning av digitala spel.....	33
8.3.1 Utveckling .....	34
8.2.3 Lärande .....	35
8.2.4 Drivkraft.....	36
8.3 Sammanfattande tolkning.....	37
<b>9 Diskussion .....</b>	<b>37</b>
<b>Referenslista.....</b>	<b>42</b>
<b>Bilagor .....</b>	<b>45</b>
Bilaga 1 – Missivbrev .....	45
Bilaga 2 - Intervjufrågor.....	47
Bilaga 3 - Pilotintervjufrågor .....	48
Bilaga 4 - Översiktstabell.....	49

# 1 Begreppsdefinition

**1.1 Fritidslärare** - All högskoleutbildad personal med inriktning mot arbete i fritidshem.

**1.2 Digitala spel** - Spel som existerar på tv-konsoller som Xbox, Playstation, Nintendo Wii och Nintendo Switch samt på datorer, mobiler, Ipads och surfplattor.

**1.3 Fenomen** - Något som förekommer fysiskt eller i tanken och kan beskrivas eller visas upp.

**1.4 Fenomenologin** - Utforskning av en individs föreställningar om ett fenomen både inom sig själva och om sin omvärld. Upplevelser, erfarenheter, tankar och känslor bakom detta fenomen hos den enskilda individen.

## 2 Inledning

Digitala resurser inom skolan och fritidshemsverksamheten blir vanligare, där en fråga att ställa sig är hur fritidslärare upplever detta fenomen? – vilket också är ledmotivet i föreliggande examensarbete. Digitala världen utbreder sig i samhället och blir mer komplext där spel, sociala medier, datorer, Ipads och mobiler idag existerar. Fritidslärarna bör därför enligt *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet*, Lgr 22 (Skolverket, 2022, s.5), vara uppdaterade om digitaliseringen för att eleverna ska få större möjligheter att utveckla sin unika egenart i samhället. Digitala spel är ett intresse hos eleverna och kan därmed nyttjas i undervisningen för att motivera lärande. Att något är underhållande och roligt som en del av lärandeprocessen är viktigt när det gäller nya verktyg och färdigheter. Digitala spel kan vara motiverande och intressanta för eleverna där några av nyckelfaktorerna i spelen är fantasin, nyfikenheten och utmaningarna (Hsiao, 2007). Att fritidshemsverksamheten ska baseras på elevernas intressen och behov kan vara en anledning att involvera digitala spel i undervisningen (Skolverket, 2022, s.25).

Datorspel har en arena för lärande inom spel i att kunna förstå andra spel, deras regler och strategier. Slutsatser är svårt att dra om lärandet utanför spelet i relation till förmågor och färdigheter. Detta ger en inblick i hur spel kan vara komplext och svårt att föra vidare lärandet utanför spelvärlden (Oliver, 2005). Hernwall (2015, s.157) beskriver att redskap har betydelse inom skolan och undervisningen. Redskapets användning och syfte spelar roll i hur det blir meningsfullt för användaren vilket i detta fall blir eleverna. Digitala spel kan ses som ett redskap som är komplext och berör olika områden. Desto mer komplext ett redskap är desto viktigare är det för läraren att hitta en balans i hur det kan användas i undervisningen (Hernwall, 2015). Fritidslärare ska erbjuda eleverna en meningsfull fritid där digitala spel som redskap behöver beaktas och vara införstådda i komplexiteten inom spelet (Skolverket, 2022, s. 25–26).



Digitala spel har idag aspekter som lärare kan dra nytta av i sin undervisning. Däremot finns en del kritik om hur spelen är uppbyggda och vilka intryck de kan ge, som lärare behöver vara vaksam över (Gros, 2014, s.23). Kritiken riktar sig till spel som kan ha inslag av våld och förtryck som lärare bör vara medvetna om. Hernwall (2015) påpekar därför vikten av att finna en balans inom användningen av digitala spel i undervisningen.

Via digitala spelsammanhang skapas olika sociala samspel, att en viss stabilitet hittas och tid för rekreation (Øksnes, 2011). Rekreation är även en del av fritidshemmets uppdrag (Skolverket, 2022). Interaktionerna mellan både eleverna och fritidslärarna är vitala för lärandet genom spel. Det sociala samspel som sker i spelen inom den virtuella världen, är som Eek-Karlsson (2015) lyfter viktigt att ta hänsyn till. Kommunikation och interaktion som sker behöver behandlas med respekt för varje individ samt visa ömsesidighet inför varandra. Digitala världen vi lever i använder olika former av kommunikationssätt som är centralt för både eleverna och fritidslärarna att ta del av samt uppmärksamma (Eek-Karlsson, 2015).

Tidigare forskning beskriver fördelarna med spelets inverkan på undervisningen inom skolväsendet som väcker uppmärksamheten om digitala spel i fritidshemsverksamheten. Bristen på forskning inom svenska fritidshem i sin helhet trots den stora elevmängden är enligt Klerfelt (2020) att svensk utbildningspolitik inte har tillräckligt med kunskap av vad det innebär att fritidshemmet inkluderas i det svenska skolsystemet. Den befintliga forskningsbristen inom fritidshemsverksamheten återspeglas också inom denna aktuella studie. Trots att det tycks finnas gott om studier som undersöker användningen av digitala spel inom skolmiljön är denna kunskapsbas inte fullt ut utvidgad till fritidshemsverksamheten. Utifrån att det råder olika uppfattningar om digitala spel både positiva och negativa, där spelen kan motivera och engagera eleverna i undervisningen behövs dock en viss vaksamhet tas i beaktning gällande vilka intryck spelen kan ge även hur de används i verksamheten. Är detta något som fritidslärarna är medvetna om? Vi vill genom vår fenomenologiska studie

skapa oss en uppfattning av några verksamma fritidslärares upplevelser av digitala spel inom fritidshemsverksamheten.

## 3 Syfte och frågeställningar

### 3.1 Syfte

Syftet är att undersöka fritidslärares upplevelser av digitala spel i fritidshemsverksamheten.

### 3.2 Frågeställningar

1. Vilka förhållningssätt har fritidslärarna till digitala spel i fritidshemsverksamheten?
2. Vad upplever fritidslärarna för effekter av digitala spel i fritidshemsverksamheten?
3. Använder fritidslärarna digitala spel i fritidshemsverksamheten och i så fall hur?

## 4 Bakgrund

I detta kapitel kommer forskning presenteras i relation till digitala spelens utveckling över tid kopplat till pedagogiska inslag det vill säga edutainment<sup>1</sup> spel. Vi väljer att lyfta denna forskning för att synliggöra hur digitala spel har förändrats och vilken riktning de har haft genom tiden.

### 4.1 Spelens utveckling genom tid

Historiskt sett, påpekar Gros (2014, s.25–26), har så kallade edutainment-spel utvecklats på olika sätt. Utifrån tre olika generationer har spelen utvecklats från att i första hand rikta sig om specifika färdigheter, där designen i spelen utgick från att fokusera på upprepande övningar. I form av lärande var uppdragen dåligt designade och gav ingen vidare förståelse inom progression eller syftet bakom. Spelen utvecklades senare i andra generationen, mot en kognitiv inblick och där den som lär sig (spelaren) är i huvudfokus. Spelen utgick från att spelaren har tidigare erfarenheter, kunskaper, idéer samt föreställningar om sin omvärld. Andra generationens spel har fokus på att förmedla information som är relevant för spelaren. I tredje generationens edutainment-spel ligger fokus inte enbart om de specifika spelen, utan försökt närma sig en bredare syn på hur pedagogiska element kan användas i spelen. Det centrala är att kunna erbjuda en social kontext som främjar att kunna ställa de ”rätta” frågorna vid de ”rätta” platserna. Att utveckla spel på detta vis menar Gros (2014, s.25–26) ger läraren en större roll i att kunna förmedla spelens innebörd och anpassa det utefter deras verksamheter.

Gros (2014, s.26) lyfter sju huvudgenrer som representerar olika typer av spel som är vanliga idag: actionspel, strategispel, äventyrsspel, sportspel, stridande spel och rollspel. Spelen utgör centrala delar av diverse spelaspekter och kräver olika färdigheter. Emellertid innehåller vissa spel, element från flera genrer vilket gör

---

<sup>1</sup> **Edutainment:** Spel som innefattar pedagogiska inslag men samtidigt skall behålla den underhållande delen av spelet (Gros, 2014).

dem komplexa. Denna komplexitet ger spelaren en bred variation av innehåll, färdigheter, attityder och miljöer att utforska. Därför klassificeras flertalet av dagens spel oftast som andra eller tredje generationens spel (Gros, 2014, s.26).

## 5 Forskningsöversikt

I kommande kapitel kommer tidigare forskning presenteras relaterat till digitala spels olika effekter samt hur de används inom olika verksamheter. Den tidigare forskningen kommer att utgå från internationella verksamheter på grund av en bristande forskning inom svenska fritidshem med fokus på digitala spel (Klerfelt, 2020).

### 5.1 Digitala spelens olika aspekter

Gros (2014) har gjort en studie vars huvudfokus är att kunna förändra synen om vilka metoder lärare använder för att kunna förbättra elevernas färdigheter inom ett digitalt samhälle. Studien lyfter olika delar gällande digitala spels utveckling och aspekter samt hur dessa används inom undervisning. I Gros studie belyses även olika utmaningar och svårigheter som finns inom digitala spel.

Gros (2014, s.30) belyser att genom användandet av digitala spel så kan flera olika färdigheter utvecklas, bland annat konceptuellt lärande som ger spelaren en större kapacitet att kunna förstå olika innehåll och dess innebörd. Problemlösning är ytterligare en färdighet som spelaren utvecklar genom att i spelet stöta på och därmed behöva hantera olika problemlösningar. Genom att använda olika verktyg, resurser, guider och andra spelare till hjälp måste problemen lösas för att komma vidare i spelet. Att kunna samarbeta med andra i spel vare sig det är i eller utanför spelet, skapar en gemenskap där spelarna får möjlighet att interagera med och hjälpa varandra för att ta sig vidare i spelet. En annan aspekt som lyfts av Gros (2014, s.30) är det aktiva deltagandet hos en individ i ett spel, där spelaren behöver delta i flera aspekter av spelet. Det kan resultera i en förmåga att kunna förhålla sig till tider, engagemang och vara en aktiv deltagare även i andra delar av sitt liv. Å andra sidan kan spelens design skapa ett intryck hos spelaren på olika sätt, där kritiker till digitala spel menar att alla spel inte alltid har en design som är

önskvärd. Det finns flertalet spel som har våldsamma inslag och förespråkar i vissa fall skadligt beteende (Gros, 2014, s. 23).

Facer och Williamsson (2004) beskriver i sin artikel, ungdomars interaktion inom och utanför spelen i olika sociala sammanhang som kretsar kring elevernas engagemang gällande digitala spel. Genom att nyttja interaktionerna kan den formella undervisningen i verksamheten förbättras. I nämnda artikel analyseras ett projekt som försökte följa användaren för att hitta vikten av datorspelandet i deras dagliga liv. Artikeln lyfter även en textanalys om speltidningar och online-miljöer samt hur dessa påverkar ungdomarnas spelkultur. Idag har digitala spel utvecklats till att omfatta en mängd olika sociala aspekter och gemenskaper som varken fanns eller uppmärksammades förr. Den sociala världen inbyggda i flertalet av spelen bidrar till att göra spelen komplexa och utmanande vilket inkluderar plattformar, medieindustrin, E-sport och diskussionsforum av olika slag (Facer & Williamsson, 2004). Beskrivningen av digitala spel ger en annan syn på hur de kan användas för att integrera elevernas intressen i fritidshemsverksamheten. Facer och Williamsson (2004) belyser konkurrenskraften inom spel som inte kan undvikas. Konkurrensen uppstår vanligtvis genom att besegra motståndare på olika sätt inom spelen. Även om denna konkurrensmentalitet ofta undviks i klassrummen finns det relevanta aspekter att ta hänsyn till. En sådan aspekt är elevernas vilja att utnyttja tillgängliga resurser och medel för att uppnå sina mål i spelet. Denna vilja, som Facer och Williamsson (2004) framhäver, kan vara användbar för att driva eleverna mot entreprenörskap och målinriktat arbete. I sin tur kan detta utveckla expertis inom områden som skulle vara en styrka inom skol- och fritidshemsmiljön.

Populära spel har flera aspekter som bidrar till utvecklingen av en digital kompetens hos ungdomar. Spelen är ofta öppna, dynamiska och där du behöver fokusera på flera saker samtidigt på skärmen. Uppmärksamheten behöver därmed fördelas på olika aspekter inom spelet vilket ger eleverna färdigheter att manipulera teknologiska och vetenskapliga sammanhang via en skärm, som alltmer i dagens samhälle förlitar sig på den förmågan (Gros, 2014, s.29).

## 5.2 Digitala spel i fritidshemsverksamheten

Lecusay (2014) riktar sin artikel på att analysera ett UC Links program<sup>2</sup> där fokus ligger på att skapa kollaborativt lärande kulturer samt lyfta lärandet av deltagarna. Artikeln lyfter specifikt en händelse mellan två spelare på en UC Links plats och de etnografiska fältanteckningar som studenten genomfört under tre veckors tid.

Lecusay (2014) lyfter aspekten hur miljön är avgörande genom sin analys av två spelare inom ett digitalt spel, skapat för ett pedagogiskt syfte. Miljön var stödjande där personalens förhållningssätt uppmuntrade, stöttade och interagerade med eleverna i spelen. Förutsättningar skapades för eleverna att kunna göra val baserat på deras egna intressen, lära sig nya färdigheter, reflektera samt skapa egna mål och planer. Lecusay (2014) påpekar även vikten hur den proximala utvecklingszonen<sup>3</sup> kan nyttjas, särskilt inom fritidshemsverksamheten för att underlätta lärandeprocesserna och skapa praktiska lärmiljöer. Detta kan ses utifrån aspekten om de interaktiva miljöerna där eleverna tillsammans med andra elever och lärare genom stöttning kan uppnå den proximala utvecklingszonen med hjälp av digitala spel.

Ucus (2015) har i sin studie fokuserat på att undersöka grundskolelärares inställning till att använda sig utav Game based learning (GBL) inom sina verksamheter i Turkiet. GBL innebär att förbättra problemlösningsförmågan och göra det möjligt att tolka samhället, naturen och omvärlden genom erfarenheter. Ucus (2015) genomförde semistrukturerade intervjuer med totalt 24 grundskolelärare i skolor med olika socioekonomiska bakgrunder. Resultatet visar på att lärarna hade olika syner på hur GBL kan användas i sin verksamhet, men att överlag var lärarna skeptiska till en början. Det framkom senare att en stor faktor

---

<sup>2</sup> Nätverk av utbildningsprogram som kopplar samman samhälls- och universitetspartners och tillhandahåller digitala lärandeaktiviteter för skolbarn efter skoltid (Lecusay, 2014).

<sup>3</sup> Det utrymme som uppstår mellan barnets förmåga att klara uppgiften under vuxen vägledning och dess förmåga att utföra uppgiften på egen hand (Lecusay, 2014).

och anledning till att använda GBL var att det både motiverade eleverna att delta i aktiviteterna och främja deras lärande. Svaren genomsyrades även om de olika svårigheter som lärarna upplevde, inklusive kompetensen i användningen och förståelsen av olika GBL spel och deras funktioner. Ucus (2015) menar att det kunde försvåra för lärarna att använda sig utav GBL när de själva inte hade kunskapen i hur det kunde användas på ett effektivt sätt. Genom att utöka lärarnas kompetens kunde därmed GBL spel utvecklas utefter elevernas intresse och behov. Artikeln lyfter även olika förslag från lärarna på hur detta kan förbättras. Ett förslag var ett samarbete med skollledning och vårdnadshavare för att skapa förutsättningar ute i verksamheterna samt en implementering av GBL i de olika läroplanerna och kursplanerna. Det behövs även mer resurser då en del av lärarna valde att använda sig utav barnspel istället för multimodala verktyg av rent ekonomiska skäl. De olika bakgrunderna i skolorna påverkade svaren i den utsträckningen till de olika svårigheterna och utmaningarna de stötte på. Tid, planering och ekonomi kunde skilja sig åt beroende på vilken bakgrund de hade, påpekar Ucus (2015).

Den forskning som här redogjorts för påvisar hur digitala spel kan skapa förutsättningar för lärande och motivera elever att delta i undervisningen. Samtidigt existerar motsättningar som belyser den komplexitet som omger användningen av digitala spel, särskilt med avseende på spelens intryck, design, lärarnas digitala kompetens och olika individuella bakgrunder som kan påverka både förhållningssättet till användningen av spel samt i vilken utsträckning de används. Det är viktigt för lärare att vara medvetna om både fördelar och nackdelar med digitala spel. Å ena sidan kan spel främja den sociala gemenskapen bland eleverna genom interaktivitet och samarbete. Å andra sidan bör lärare vara medvetna om att designen av spel kan påverka elevernas uppfattningar och beteenden på sätt som inte alltid är önskvärda. Digitala spel kan vara ett stort intresse för eleverna och därmed behöver fritidslärare vara uppmärksamma på detta, då fritidshemsverksamheten ska utgå från elevernas behov och intressen, oberoende av fritidslärarnas egna upplevelser av digitala spel (Skolverket, 2022). Forskningen som lyfts är internationell och fokuserar på verksamheter efter



skoltid, men är inte direkt kopplat till svenskt fritidshem vilket vi upplever saknas särskilt gällande fritidslärares upplevelser ute i verksamheterna. En teori som lägger sitt fokus på att undersöka upplevelser och erfarenheter är fenomenologin, vilket även är temat för nästa kapitel.

## **6 Teoretiskt perspektiv - fenomenologi**

Studien grundas i en fenomenologisk forskningsansats där vi fokuserat på att analysera fritidslärarnas upplevelser av digitala spel i fritidshemsverksamheten. Deras erfarenheter och upplevelser av digitala spel har varit centralt för att söka essensen bakom fenomenet, vilket gjort att fenomenologin varit en bra användning i vår studie. I detta kapitel beskrivs fenomenologin och viktiga begrepp som varit till stor betydelse av analysen av empirin.

### **6.1 Fenomenologi**

Edmund Husserl lade grunden till dagens fenomenologi, som står för läran om det som visar sig. Centralt inom fenomenologin är intresset för det som händer i människors medvetande när de upplever olika fenomen innan det kan sättas in i olika system eller redan existerade strukturer (Brinkkjaer & Høyen, 2020, s. 95–96). Individens tolkning och uppfattning i sitt medvetande är det centrala i fenomenologin men intresserar sig även för hur individen förhåller sig till sin omvärld både med sig själv och i relation till andra (Brinkkjaer & Høyen, 2020).

#### **6.1.1 Livsvärld och intentionalitet**

Gemensamt inom fenomenologin är synen på livsvärlden där rummet mellan oss och världen är dess mening och innebörd. Världen är inte oberoende av oss och inte vi oberoende av den samtidigt som världen fortsätter att existera även när vi blundar. Relationen mellan människa och världen är aldrig enkelriktad utan existerar i en form av en dubbelhet, ett både och scenario. Det är i denna dubbelhet, detta mellanrum som allt händer (Bredmar & Dahlberg, 2019). Människans relation till världen både i och av världen skapar således det

ontologiska<sup>4</sup>, epistemologiska<sup>5</sup> och metodologiska<sup>6</sup> mellanrum som representerar begreppet livsvärld. Den förstås genom hur världen upplevs av eller hur den framträder för oss människor och ger oss en intentionalitet. Intentionalitet är ett centralt begrepp inom fenomenologin och hänvisar till den inbyggda riktningen eller strukturen i medvetandet som alltid är riktat mot eller syftar på något annat än sig själv. Varje handling eller mentalt tillstånd har en intentionell riktning mot något objekt, tanke, känsla eller upplevelse. Relationen innefattar inte bara oss och världen utan även förhållandet till varandra. Hur vidare vi kan erfara andras förståelse av livsvärlden och skapa en insikt om andras livsvärldar genom deras mederfareheter, hållning, känslor och tankar. Människors livsvärldar är unika, individ till individ skiljer sig åt hur världen erfars men grunden är fortfarande gemensam där vissa antaganden redan kan vara givna som att en dörröppning går att gå igenom, en fasad är ett hus eller att marken går att gå på. Grunden är något som vanligtvis inte ifrågasätts (Bredmar & Dahlberg, 2019).

### 6.1.2 Essens och tyglande

En central del inom fenomenologin, enligt Bredmar och Dahlberg (2019), är att söka essensen av ett fenomen, vilket syftar till att avslöja dess kärna. Inom ramen för digitala spel utgör essensen själva kärnan för deras existens. Genom att kombinera individuella livsvärldar tillsammans med forskarens insikter, kan essensen av ett fenomen förstås och identifieras. Detta innebär att gemensamt nå en djupare förståelse för varför fenomenet existerar inom vår värld (Bredmar & Dahlberg, 2019).

Att beakta kring essenssökandet inom ett vetenskapligt sammanhang är att försöka tygla vår inställning till det vi erfår (Bredmar & Dahlberg, 2019). Detta kan

---

<sup>4</sup> **Ontologiska:** Representerar vår syn på världen (Bredmar & Dahlberg, 2019).

<sup>5</sup> **Epistemologiska:** Representerar den syn på kunskap vi har (Bredmar & Dahlberg, 2019).

<sup>6</sup> **Metodologiska:** Representerar den väg eller metod vi väljer att undersöka denna värld och kunskap på (Bredmar & Dahlberg, 2019).

relateras till att vi sätter våra egna tankar och vad vi själva anser är sanning åt sidan. Det vi tror vi erfar är inte alltid det vi erfar, då varje individ är unik och har unika upplevelser samt förståelse av livsvärlden som kan skilja sig från vår uppfattning av livsvärlden. Inställningen är central för en forskare inom den fenomenologiska teorin. Att helt åsidosätta sin förförståelse om det vi erfar inte är möjligt, men vi kan stanna upp, reflektera, problematisera och därmed undvika att dra förhastade slutsatser om det vi tror oss erfara. Åsidosättningen behövs för att kunna gå till kärnan bakom fenomenet, att hitta essensen och på ett vetenskapligt sätt utveckla förståelsen för ett fenomen (Bredmar & Dahlberg, 2019).

## **6.2 Evidens**

Skola och fritidshemsverksamheten skall utgå från vetenskaplig grund och beprövad erfarenhet (SFS 2010:800). Hur kan kvalitativ fenomenologisk forskning kunna säkerhetsställa evidensen i studien? Dahlberg och Dahlberg (2019) menar att en kvalitativ fenomenologisk forskning kan säkerhetsställa evidensen genom att fenomenologin berör de ontologiska, epistemologiska och metodologiska fälten där forskaren ska finna essensen bakom det som ska utforskas. Evidensen gällande fenomenet digitala spel är något som har undersökts i denna studie, för att utveckla en förståelse för det inom fritidshemsverksamheten.

## **7. Metod för datainsamling och analys**

I denna studie har data samlats in genom individuella semistrukturerade intervjuer. Fyra fritidslärare har intervjuats. Vi kommer i detta kapitel beskriva vald metod för datainsamling, genomförande och redogöra för den fenomenologiskt inspirerade analysen som använts i undersökningen samt urval och etiska ställningstaganden.

### **7.1 Datainsamling - semistrukturerad intervju**

Vi har använt oss av semistrukturerade intervjuer som genomfördes individuellt. Innan vi gick ut för att genomföra vår studie gjordes två individuella

pilotintervjuer med fritidslärare som en första och provisorisk intervju, för att hitta eventuella brister i frågor och formuleringar som använts. Genom pilotintervjuerna fick vi möjlighet att identifiera eventuella problem och oklarheter samt hann korrigera dessa inför studien. Det gav oss möjlighet att träna vår roll som samtalsledare (Denscombe, 2018, s. 243). I en fenomenologisk undersökning ställs krav på att försöka tygla egna upplevelser, erfarenheter och sätta dessa i parentes, för att på ett så neutralt sätt som möjligt kunna fokusera på att hitta essensen bakom ett fenomen (Bredmar & Dahlberg, 2019). Inom en fenomenologisk studie hänvisas forskare till kommunikativa metoder för att klargöra informanternas upplevelser samt erfarenheter (Szklański, 2004, s.280–281). Vi valde därför att göra semistrukturerade intervjuer som metod för det gav oss möjlighet att anpassa strukturen av intervjuerna. Vi som samtalsledare använde därmed intervjufrågor (bilaga 3) som en övergripande riktlinje för det som intervjun handlade om. Utrymme fanns för oss att vara flexibla i att ställa frågor som annars inte är förutbestämda. Semistrukturerade intervjuer skapar en balans mellan en viss form av struktur och flexibilitet, vilket kan vara särskilt användbart för att få en djupare och öppen förståelse för studien (Denscombe 2018, s. 269). Våra intervjuer som hade riktade frågor och fördjupande följdfrågor ledde till att varje utsaga skapade en innebörd. Genom semistrukturerade intervjuer förmedlade vi oss en förståelse av det fenomen som vi valt att undersöka, i vårt fall digitala spel (Bredmar & Dahlberg 2019, s.115–116).

Vi har valt att använda ljudinspelningar då det mänskliga minnet anses opålitligt vid diskussioner ansikte mot ansikte (Denscombe, 2018, s. 284). Transkriberingen av ljudinspelningarna kan underlätta analysen av empirin och finna essensen bakom det som informanterna säger (Bredmar & Dahlberg, 2019). Vid intervjuer finns en risk att det blir förvrängningar och ofullständiga svar, samt att informanten till en början kan känna sig hämmad och obekvämt. Uppvärmnings- och icke-ställningstagande frågor samt placering under intervjun underlättar för informanten att känna sig avslappnad och trygg (Denscombe, 2018). I en fenomenologisk intervju är det viktigt att hitta en balans mellan distans och närhet för att ge informanterna det utrymme de behöver. Detta för att på ett detaljerat och utförligt sätt kunna återge sina upplevelser, erfarenheter och känslor. Är

informanterna trygga och avslappnade kan därmed validiteten i studien säkerhetsställas. Informanten underlättas att kunna prata fritt och för oss att kunna hitta essensen bakom de utsagor som delges (Bredmar & Dahlberg, 2019, s. 121–122).

Fördelen med direktkontakt i semistrukturerade intervjuer är att vi kunde kontrollera data på plats och vad som var relevant (Denscombe, 2018, s. 292). Vi kunde därmed gräva djupare med fördjupande följdfrågor under dialogerna för att skapa oss en större förståelse för fenomenet i vår studie (Bredmar & Dahlberg, 2019, s.121–122).

Data från intervjuer baseras på vad människor säger snarare än vad de gör. Det är inte alltid som uttryck och handling stämmer överens. Risken är att informanterna säger det de tror att vi vill höra, inte deras egna tyckanden vilket intervjuareffekten påpekar (Denscombe 2018, s. 293–294). Intervjuareffekten i vår fenomenologiska studie var viktigt för oss att beakta då vårt tyglade hade stor vikt i hur vår empiri kunde påverkats under intervjuerna, att vi lett informanten mot en viss riktning genom våra åsikter, tankar, upplevelser eller erfarenheter (Bredmar & Dahlberg, 2019, s. 121–122).

## 7.2 Genomförande

Vi har genomfört två pilotintervjuer (bilaga 3) där olika brister i våra frågeställningar upptäcktes och korrigeringar gjordes inför intervjuerna (bilaga 2). En upptäckt var att fler frågor behövdes samt en reflektion gällande följdfrågorna, att vi behövde vara mer aktiva i början av intervjuerna. En struktur skapades i hur vi valde att genomföra intervjuerna i vår studie där en av oss var samtalsledare och fokuserade på frågorna vi framställt medan den andre fokuserade på att observera och ställa fördjupande följdfrågor.

Intervjuerna med de fyra fritidslärarna genomfördes tillsammans enligt denna struktur förutom den sista där en av oss inte kunde delta. Vi har använt oss utav uppvärmnings- och icke-ställningstagande frågor samt placera oss i en triangel i intervjuerna, dock blev placeringen ansikte mot ansikte i den sista. I alla

intervjuerna användes ljudinspelare och placerades emellan oss och informanterna. Innan intervjuerna påbörjades informerades informanterna om hur vi kommer agera under intervjun utifrån vårt teoretiska perspektiv. Datorer användes där dokument med frågorna fanns med och där vi var noggranna med att datorerna inte tog fokus från intervjun. Alla intervjuerna varade mellan 30 – 40 minuter. Intervjuerna genomfördes i ett rum där vi kunde prata ostört. Efter intervjuerna transkriberades allt material från ljudinspelningarna.

## 7.3 Metoddiskussion

Efter pilotintervjuerna kunde vi korrigera frågorna inför intervjuerna i vår studie vilket ledde till fler riktade frågor. Vi blev därmed tryggare i våra roller som samtalsledare och blev förvissade om vilken struktur som fungerade vid genomförandet av intervjuerna. Möjligheten gav oss att reflektera om vårt eget agerande och att vi behövde vara mer aktiva i början av intervjuerna. Vi märkte att vi missade att fördjupa deras svar i början av pilotintervjuerna med följdfrågor. Genomförandet av pilotintervjuerna innebar att vi lärde oss att bli mer observanta på att fånga upp och ställa fördjupande följdfrågor tidigt.

Innan intervjuerna påbörjades förklarade vi för informanterna om vårt förhållningssätt utifrån det teoretiska perspektivet gällande vårt ansiktsuttryck, att inte visa eventuella känslor. Förhoppningen var att informanterna blev medvetna om vårt agerande och därmed fokuserade på sina utsagor. Vi har reflekterat ifall vi inte informerat om detta, hur det hade kunnat påverka informanternas svar. En risk hade funnits att informanten upplevt samtalet obekvämt och givit oss annorlunda svar. Å andra sidan kan dessa svar gett oss ett annorlunda resultat.

Datorerna med frågedokumentet användes under intervjuerna där vi var noggranna med att inte låta datorerna ta fokus. Vi upplevde inte datorerna som ett störande moment men kan inte svara för om informanten upplevde det annorlunda då vi missat att fråga om det. Hade vi gjort om detta skulle vi använt oss utav frågor i pappersformat eller ställt frågan om informanten upplever datorerna som störande moment i intervjun. Detta för att säkerhetsställa informanternas upplevelse av datorerna och anpassat oss därefter.

Genom att vi använt oss utav uppvärmnings och icke-ställningstagande frågor, placerat oss i en triangel i ett rum, där vi kunde prata ostört ledde det till en avslappnad och trygg miljö. Möjligheten ökade för både oss och informanten att fördjupa svaren.

Alla intervjuerna genomfördes tillsammans utom den sista utav privata skäl. Sista intervjun höll inte samma kvalitet då det var svårare att ställa fördjupande följdfrågor i samtalet, för att den som var kvar blev både samtalsledare och observatör i intervjun. En viss fördjupning av svaren har därmed eventuellt gått miste. Något som har reflekterats är ifall känslan förändrades i den sista intervjun hos informanten, då en risk fanns att informanten upplevde samtalet mer obekvämt än om vi båda två varit med då placeringen var ämnat för att skapa en avslappnad och trygg miljö. Det leder till att det finns en möjlighet att de utsagor som sagts av informanten inte nått det fulla djup som annars kunde skett. Trots dessa reflektioner anser vi att intervjun var relevant nog att ingå i studien. All empiri utifrån våra ljudinspelningar transkriberades efter intervjuerna som underlättade resultatet och analysen i vår studie.

## 7.4 Urval

Totalt fyra intervjuer med fritidslärare vid tre fritidshem har genomförts. Det har skickats ut missivbrev (bilaga 1) via mailkontakt till femton fritidshem. Av dessa femton fritidshem var det fyra som svarade. Ett bortfall skedde då ingen återkoppling gavs från fritidslärarna vid ett fritidshem. Två utav dessa tre fritidshem hade vi personliga kopplingar till och av både geografiska samt bekvämlighetsskäl valdes dessa att involveras i studien. Ett fritidshem valdes av rent geografiska skäl som låg emellan oss. Vår ambition var från början att involvera både fritidslärare och elever men tidsaspekten gjorde att vi valde att fokusera på en grupp i denna studie, i detta fall fritidslärarna. Vi efterfrågade specifikt fritidslärare oberoende av kön och ålder då vår studie strävar efter att ta reda på fritidslärarnas upplevelser om digitala spel inom verksamheten. Fokus ligger på fritidslärare med högskoleutbildning med inriktning mot arbete i fritidshem. Vi motiverar detta utifrån att de besitter kunskap om undervisningen

inom fritidshemmet och de lagar samt styrdokument som reglerar denna verksamhet. De som arbetar inom samhällsliga funktioner som skolan och fritidshemmet ska utgå från vetenskaplig grund det vill säga evidensbaserad forskning (Dahlberg & Dahlberg, 2019, s. 155).

## 7.5 Etiska ställningstaganden

Studien följer Vetenskapsrådets (2017) forskningsetiska grundprinciper. Principerna kan sammanfattas genom följande att informanterna behöver informeras gällande studiens syfte, de behöver ge sitt samtycke i deltagandet av studien, att se till att konfidentialiteten säkerhetsställs för deltagarna samt att materialets nyttjande försäkras (Vetenskapsrådet, 2017). Oavsett vilken forskningsmetod som används finns risken att konfidentiellt material hamnar i forskarens händer, exempelvis att informanten under en intervju nämner känslig information om sig själv eller andra och hänsyn till hur materialet används på ett etiskt korrekt sätt behöver därmed beaktas. Anonymitetskravet har efterföljts genom att informanternas namn och deras arbetsplatser inte nämns i studien. I och med detta används fiktiva namn, fritidslärares verksamheter eller ort nämns inte för att undvika avslöja någons identitet i vår studie (Denscombe, 2018).

Enligt Vetenskapsrådet (2017) krävs samtycke för deltagande i en studie för att garantera att ingen blir lidande av den valda metoden i studien. Samtycke skickades ut till fritidslärarna i samband med vårt missivbrev (bilaga 1). Fritidslärarna gav sitt samtycke till deltagande och ljudinspelning för att tillgodose principen om att deltagandet var frivilligt och baserat på informerat samtycke (Denscombe, 2018). Transparensen var även viktig att ta hänsyn till och därmed informera informanterna om det huvudsakliga syftet med studien för att tillgodose att de är medvetna om vad de deltar i (Vetenskapsrådet, 2017). Transparensen gav möjligheten för informanterna att bli införstådda i vad studien innebar innan samtycke gavs. I enlighet med konfidentialitetsprincipen (Vetenskapsrådet, 2017) var vi tydliga med att empirin endast kommer användas i studien och att alla data efter examensarbetet är godkänt kommer att förstöras. Detta har även informerats om muntligt inför varje intervju med informanterna. Informanterna har blivit



upplysta genom vårt missivbrev och även muntligt i hur de kan ta del av uppföljningen av studien.

## 7.6 Analysmetod

Vi har valt att använda oss utav analysmetoden IPA-metoden (interpretativ fenomenologisk analys) som är en tolkande analys och kvalitativ metodansats för att vår studie riktar sig till att utforska vilka upplevelser enskilda individer har av ett fenomen (Back & Berterö, 2019 s. 165). IPA-metoden använder sig utav 4 steg i sin analytiska process.

Steg 1: Forskarens första möte med texten där en noggrann läsning av transkriptet krävs för att skaffa en helhetsbild.

Steg 2: Identifikation av tema där en ny läsning av transkriptet görs med fokus att dela in stycken i beskrivande teman.

Steg 3: Kluster av överordnade teman där de beskrivande teman listas.

Steg 4: Genomförande av översiktstabell (bilaga 4) där kluster med underliggande teman sammanställs i en tabell där citat kopplas till varje underliggande tema.

Vi har använt oss utav dessa fyra steg i vår analys där första steget var vårt första möte med texten där vi har läst igenom transskript av informanternas svar för att skapa oss en helhetsbild. I detta steg gjordes inledande reflektioner när vi läste igenom transskripten där fokus låg på korta beskrivningar i utsagorna. Andra steget var att läsa igenom transskripten igen men fokusera på att dela in de olika styckena i diverse beskrivande teman. Fokus i detta steg låg på sammanhanget och innehållet. Tredje steget var att skapa kluster av överordnade teman där vi listade de olika beskrivande teman som gjorts innan i andra steget. Vi fokuserade på likheter och skillnader mellan de olika beskrivande teman. I detta skede uteslöts även vissa teman som inte passade in med de övriga. I fjärde steget genomförde vi en översiktstabell för att förse oss en sammanfattande tabell över de olika överordnade teman samt de teman som föll under i det klustret. I tabellen kopplades citat till varje underordnat tema från varje informant för att förse oss med en överblick avseende vilka teman vi skulle välja att behålla och vilka som

inte relaterade till våra forskningsfrågor. Tabellen användes sedan som ett verktyg för att skriva fram våra tolkningar av informanternas utsagor i vårt resultat och analys för att analysen inte blir fullgod ifall inte våra tolkningar skrivs fram. Citaten är endast underlag för tolkningen (Back & Berterö, 2019). Studiens resultat bygger på våra tolkningar av deltagarnas utsagor vilka tematiserats i analysen.

## 8 Resultat och analys

Efter att ha avkodat vårt material genom IPA-metoden via dess fyra olika steg landade analysen i tre olika överordnade teman. Vi har sedan jämfört våra frågeställningar med beskrivande teman kopplat till dessa. Det första överordnade temat går igenom fritidslärarnas förhållningsätt till digitala spel. Det andra belyser effekterna av digitala spel och det tredje och sista temat handlar om fritidslärarnas användning av digitala spel. Varje överordnat tema inbegriper olika underteman och redovisas genom våra beskrivningar och tolkningar utifrån citat från fritidslärarnas utsagor i intervjuerna. Fritidslärarna kommer att presenteras med fiktiva namn: Lärare 1, Lärare 2, Lärare 3 och Lärare 4. Dessa har skapats utan inbördes ordning för att säkerhetsställa anonymiteten. Vi har valt att justera vissa citat grammatiskt för att underlätta läsningen.

### 8.1 Fritidslärarnas upplevda förhållningsätt till digitala spel

Fritidslärarnas upplevda förhållningsätt till digitala spel avkodades till fyra olika teman *intresse och engagemang*, *syfte*, *kompetensen* och *balans*. Fritidslärarna hade både likheter och olikheter gällande upplevelser samt synsätt som påverkade förhållningen till digitala spel. Vi kommer redogöra för de olika teman här nedanför hur vi tolkat deras utsagor.

#### 8.1.1 Intresse och engagemang

Vid intervjuerna med fritidslärarna framkom att de flesta har positiva erfarenheter av digitala spel där intresset grundar sig på olika upplevelser och erfarenheter.

Däremot så lyfts även tankar om hur kollegors samt elevers intresse och engagemang kan påverka fritidslärarnas förhållning till digitala spel. Upplevelsen av att inte ha medarbetare som är engagerade och intresserade kan påverka ens eget förhållningssätt samt kan inverka i verksamheten enligt Lärare 4.

För jag tror hade jag haft medarbetare som var mer aktiva och mer haft intresse för det, så tror jag vi hade nyttjat det på ett annat sätt än vad vi gör i dagsläget. (Lärare 4)

Fritidslärarnas grundinställning kunde skilja sig åt när det gäller intresset där Lärare 1 och Lärare 2 påpekar att deras uppväxt kan lagt en grund för hur de förhåller sig till digitala spel idag. Lärare 2 beskriver:

Vad var det som fångade mitt intresse? Framför allt att man har ju alltid spelat med kompisar. (Lärare 2)

Intresset kan inverka på hur engagerad en lärare är inom olika delar av sin verksamhet. Lärare 1 uttrycker i detta sammanhang följande: ”med intresset kommer ju ett engagemang och det märks ju direkt”. Inställningen till digitala spel kan påverka olika val och förhållningen till spelen. Däremot är det inte enbart ens eget intresse som kan påverka, utan även elevernas. Lärare 3 beskriver sin upplevelse av ett spel där elevernas intresse minskade vilket kan påverka engagemang och intresse även från läraren.

Jag tror att det var intresset från kanske barnen som rann ut i sanden och sen fick jag inget jättestort intresse utav att själv fortsätta. Jag tror att det liksom försvann. Det rann ut i sanden helt enkelt. (Lärare 3)

### 8.1.2 Syfte

Fritidslärarna i intervjuerna talade om olika syften med användandet av digitala spel utefter olika behov som kan uppstå hos eleverna inom en fritidshemsverksamhet. Digitala spel kan upplevas som avslappnande och en form av rekreation för eleverna, vilket Lärare 2 säger: ”Jag tror det är en ganska skön grej för en del att försätta sig med ett spel”. Syftet med digitala spel i fritidshemsverksamheten kan sett olika ut genom tiden där Lärare 1 genom sitt arbete kunnat se en förändring.

Just nu så skulle jag använda det till det här som jag pratade om samarbetet, det man ser mest, hur de interagerar med varandra. Det här är den stora vinningen i det just nu. (Lärare 1)

Olika syften kan påverka hur fritidslärarna förhåller sig till digitala spel, särskilt när de inte ser någon större vinning av det som Lärare 3 belyser:

Att när intresset för Minecraft försvann så kanske det varit andra spel som varit intressanta som inte kändes som att vi inte tyckte att vi riktigt såg något. Ja alltså vi som pedagoger kanske inte såg som något riktigt lärandesyfte. (Lärare 3)

Lärare 4 uttrycker ”Där vi pedagoger bestämmer vad syftet ska vara” vilket skulle kunna tolkas olika. Förhållningen kan därmed vara annorlunda beroende på vart syftet riktar sig till samt vilken inställning fritidsläraren har till digitala spel.

### 8.1.3 Kompetensen

Fritidslärarna lyfter alla att kompetensen hos såväl Skolverket, kommunen och kollegor om digitala spel, kan ha betydelse för hur förhållningssättet kan påverkas inom fritidshemsverksamheten. Lärare 2 beskriver hur kompetensen om digitala spel inte enbart behöver ökas inom fritidshemsverksamheten, utan även i andra delar som skulle kunna skapa fler förutsättningar för att kunna bedriva undervisning med digitala spel.

Jag tror att kompetensen för det behöver generellt vara högre. Alltså hela vägen från Skolverket till kommuner till skola. Det behöver finnas en rätt typ av inställning till det. För att man ska kunna se det som ett lärande liksom för att det ska fungera och kanske prioriteras också. (Lärare 2)

Kompetensen inom digitala spel kan ha en betydande roll i hur något förmedlas om ett spel samt hur mottagaren kan komma att uppleva det. Saknas digitala kompetensen kan det eventuellt leda till att mottagaren tappar intresse för det som sägs. Lärare 1 lyfter:

Ställ dig och försök förklara något och du inte vet hur det funkar eller kan förklara då tappar du ju allihopa, då är ju inte det roligt att lyssna på. Är det någon som vet vad man pratar om och kan liksom? Nu blir det fel här ja, men då löser vi det. Man vet liksom hur det funkar då, då blir det helt annat. (Lärare 1)

Att förse sig med kunskap och kompetens inom området digitala spel kan då, enligt utsagan citerad här ovanför, skapa förutsättningar för att kunna bemöta

elevernas intresse och förstå vad eleverna involverar sig i samt möter i digitala spel. Något som även Lärare 3 nämner är viktigt:

För min del kan jag ju tänka mig att det är något bra om jag har någon liten koll på olika digitala spel så jag kanske har koll på vad barn pratar om och vad de håller på med. (Lärare 3)

Om inte kollegorna besitter en kompetens inom digitala spel kan det skapa en viss uppgivenhet som kan påverka fritidslärares förhållningssätt. En upplevelse av hur svårt och tufft ett arbete med digitala spel kan vara ifall motstånd möts av sina medarbetare på sin arbetsplats, är som Lärare 4 uttrycker:

Nu orkar jag inte, även om man är innerst inne brinner för det och tycker det är jättekul. Men så liksom nej, jag kämpar mig blodig. Jag får inte något gehör för detta. Det är inte mer än att jag ska behöva dra det själv, utan vi är tillsammans att dra igenom detta. (Lärare 4)

#### 8.1.4 Balans

Att det behövs en balans om digitala spel som exempelvis skärmtid är något som fritidslärarna är överens om. Deras förhållningssätt påverkas av olika anledningar bakom detta uttryck av en balans. En förståelse för att en balans behövs inte bara inom andra områden utan även inom digitala spel, som Lärare 1 nämner:

Att man sitter, det måste ju vara en balans mellan allting. Man kan ju inte vara ute och spela fotboll för mycket heller för man behöver vila i det också. Eller man kan inte läsa för mycket böcker heller för man behöver vila från att läsa också eller så här du behöver lagom av allt. (Lärare 1)

De intervjuade fritidslärarna tycks uppleva att användandet av digitala spel i fritidshemmets verksamhet på olika sätt kan stimulera eleverna både positivt och negativt. Användandet av digitala spel kan leda till en överstimulans där tid för reflektion över vad som finns att göra utöver spelandet, ofta försvinner. Överväganden finns som behöver tas hänsyn till vid användandet av digitala spel, vilket är något som Lärare 2 belyser.

Funderat vad jag ska göra sen och det kanske är det. Kanske är det negativa med det, liksom för att om du hela tiden får serverat nästa steg så kanske du inte är liksom. Det här med att måste sätta sig ner och fundera, vad vill jag göra är ju också nyttigt. Jag tror ju absolut på en balans i det, men alltså i den här stimulansen som jag tror finns där. (Lärare 2)

I intervjuerna framkommer det att elevernas förmågor och färdigheter utanför digitala spel kan riskera att förloras ifall inte fritidslärarna intar ett balanserat förhållningssätt gentemot denna aktivitet. Att inte enbart se vad digitala spel har att erbjuda utan även vad de förhindrar. Lärare 4 är kritisk till hur mycket tid som spenderas framför skärmarna, framförallt när eleverna är hemma. Men det framkommer även risker om detta på fritids, att eleverna kan tillåtas använda skärmar för länge.

Eleverna eller barn idag sitter alldeles för mycket vid skärmar, vilket gör att de inte utvecklar alla andra förmågor. (Lärare 4)

En medvetenhet hos Lärare 3 finns att digitala spel är här för att stanna och en utveckling som inte går att hindra. Däremot kan det behövas ett kritiskt förhållningssätt till digitala spel vilket Lärare 3 ger uttryck för i sin utsaga:

Det är en utveckling som vi inte kan stoppa och vi måste liksom se på den utvecklingen med digitala spel med lite sunt förnuft. (Lärare 3)

## 8.2 Effekter av digitala spel

Vår tolkning är att fritidslärarnas upplevda effekter av digitala spel är positiva och negativa samt berör olika teman. Under detta överordnade tema skapades tre underteman: *trygghet och svårigheter*, *gemenskap och samarbete* samt *konflikter*. Fritidslärarna belyser sina upplevelser av digitala spel genom sina utsagor som vi kommer redogöra och tolka.

### 8.2.1 Trygghet och svårigheter

De intervjuade fritidslärarna upplever att det finns för- och nackdelar med digitala spel särskilt inom områden som trygghet och svårigheter. En trygghet med spelen kan vara tid för rekreation och vila men däremot en svårighet kan vara hur tidsuppfattningen påverkas och att bli uppslukad av spelet. Fritidslärarna belyser olika delar inom detta tema där en fördel kan vara tryggheten av att bli någon annan i spelet, att kunna ta sig an en roll eller karaktär i spelet som kan skapa en trygg miljö. Både Lärare 1 och Lärare 4 belyser detta fast med lite olika ord.

Man blir någon annan i den digitala världen att det är något de här barnen är väldigt alltså trygga i det digitala. (Lärare 1)

Ja, men är du en individ som är introvert så kanske du kan ta dig an en roll i det här Minecraft igen som jag syftar på att du blir en helt annan person. Du väljer att bli någon annan för där kan du välja kanske karaktär på din person, du spelar eller du är i spelet. (Lärare 4)

Digitala spel kan ha en förmåga att genom sina spelregler och de ramar som spelet är designat efter, främja en trygg miljö där spelaren vet vad som förväntas av en. Dessa förväntningar kan skapa en tillvaro där spelaren är bekant och känner sig trygg i som Lärare 2 lyfter.

Jag tror det finns en trygghet också i den ramen att när du vet vad spelet innehåller så är det nog ganska skönt för ganska många barn att jag vet vad som förväntas. Jag vet vad som är här liksom. Det kommer inte ploppa upp något jätteoväntat. (Lärare 2)

Samtidigt som digitala spel kan vara en trygg miljö för användaren och en plats för rekreation och vila finns det svårigheter inom digitala spel. En svårighet kan vara att tidsuppfattningen försämras där användaren blir uppslukad av spelet och tappar därmed kontrollen av sitt spelande. Detta ger Lärare 3 uttryck för:

Jag tror också att på ett sätt till en början så tror jag det blir ett sätt att vila lite grann faktiskt och det köper jag liksom. Jag kommer hem kanske eller jag får spela mitt spel en stund så kan det vara en stunds vila att liksom bara få rensa hjärnan. Problemet tror jag blir när det inte blir någon gräns utan man bara spelar och spelar liksom i timmar. (Lärare 3)

## 8.2.2 Gemenskap och samarbete

Fritidslärarna nämner hur digitala spel kan skapa en bättre gemenskap på fritidshemmet. Både i och utanför spelet förs dialoger mellan elever och lärare där en gemenskap och ett samarbete kan bildas mellan dem. Digitala spel kan vara en social arena där användare kan mötas och spela tillsammans för att lära sig av varandra samt skapa nya kontakter. Lärare 2 nämner hur eleverna möts inom ett spel och genom spelet skapas en miljö där eleverna kan vistas tillsammans i.

Där de möts om vi tar till exempel spelar ett spel på fritids och så är det det spelet man hoppar in och spelar och så möts de i spelet. Tar säg ett något enkelt tar Snake till exempel. Så eleverna hoppar in i och spelar Snake då tillsammans så blir det ju att de möts eller barn som inte i vanliga fall pratar med varandra möts ju på något sätt där för att det händer saker i spelet. (Lärare 2)

Gemenskapen som digitala spel kan skapa behöver inte alltid existera endast i spelet utan även utanför. En diskussion, samtal och olika dialoger kan ske om, i

och omkring spelet. I citatet nedan uttrycker Lärare 1 hur det ser ut på dennes fritidshem gällande de samtal och diskussioner som användandet av digitala spel kan öppna upp till.

Du kan säga de dagar här på detta fritids så jobbar vi med olika teman olika dagar som vi har någon såhär utedag, pysseldag och så här så har vi en speldag och det är just den dagen som det är absolut mest högst ljudvolym för det är sånt samarbete alltså. De sitter verkligen och pratar med varandra alla alltså, det är inte så här den och den i den klassen eller vanliga kompisar utan alla som är i den här världen då det blir ett jättesamarbete alltså. Det är häftigt att höra eller bara stå och titta på det utifrån som man egentligen inte tänker när man tänker spel. (Lärare 1)

Samarbete kan ske mellan olika parter, både mellan elev och elev samt mellan elev och lärare. Att genom spelet kan läraren tillsammans med eleven skapa en förutsättning för att kunna skapa något eller bygga vidare på något som Lärare 3 nämner att ”jag kunde sitta tillsammans med ett eller två barn och att man liksom hjälptes åt att bygga någonting där”. Ett samarbete mellan elever kan ge upphov till nya kontakter och bilda en större gemenskap inom gruppen i fritidshemsverksamheten. Lärare 4 beskriver att på sitt fritidshem har de nyttjat de äldre eleverna att visa på spelets olika funktioner för de yngre som i sin tur skapar nya band sinsemellan.

En elev som inte vet hur den ska tas in bara i ett spel, eller hur spelet funkar så hänvisar vi dem till att fråga en kompis istället för att fråga en vuxen. Och då kanske frågar en kompis du inte leker med så mycket, vilket gör att då knyter de nya kontakter eller stärker banden till någon du bara känner ytligt, vilket gör i slutändan så får du en större gemenskapskänsla när man lär känna varandra på ett annat sätt. (Lärare 4)

### 8.2.3 Konflikter

Konflikter i anslutning till digitala spel var ett frekvent förekommande tema i samtliga intervjuer men på lite olika sätt. Digitala spel kan, enligt de intervjuade lärarna, leda till konflikter där eleven vägrar lyssna på läraren, när läraren anser att eleven behöver avbryta sitt spelande, på grund av att eleven kan upplevas som uppslukad av spelet. Lärare 1 berättar hur digitala spel har en tendens att ge snabba belöningar och det kan leda till att det blir svårt att avbryta vilket kan leda till en konflikt med den eller de elever som spelar.



Det blev belöningar och man är inne i det så kommer nästan. Jag måste bara klara. Nej, du måste inte göra klart det för nu har du gjort den och kommer nästa då måste ju alltså. Det är ju de här snabba belöningarna som man fastnar i eller så där. (Lärare 1)

Digitala spel kan också fungera som ett verktyg för att hantera konflikter, där spelet används som ett medlingsverktyg. Spelet utgör en gemensam aktivitet och intressepunkt för de inblandade parterna i konflikten. Lärare 2 nämner hur en konflikt lättare kan hanteras:

Det är ju lättare till exempel att ta en konflikt med två stycken som har gjort något tillsammans eller pratat lite med varandra innan att man har mötts någonstans i spelet. (Lärare 2)

Digitala spel kan skapa konflikter i fritidshemsverksamheten när eleverna möter motstånd från fritidslärarna gällande vilka spel som får spelas eller inte, gentemot vilka spel eleverna har tillgång till hemma. Lärare 4 beskriver vilket motstånd de möter från elevernas viljor att spela inte blir tillfredsställda av fritidslärarna.

Ja, det är väl åt det man ska fast i ja det här med GTA att när man hör föräldrar låter sina sexåringar spela det där hemma, jag vet inte om det är sextonårsgräns eller artonårsgräns på de spelen. Och sen tar de med sig det till skolan eller till fritids och där blir det konflikt. (Lärare 4)

Konflikter kan även uppstå i elevernas lekar när eleverna tar med sig sina erfarenheter från spelen hemifrån. Lärare 3 beskriver detta genom sin upplevelse av hur det påverkar elevernas lek i fritidshemmet.

Man tillåter barn spela digitala spel som är för de ifrån 16 år till och med 18 år. Det är ju någonting som jag är väldigt emot för det finns en anledning till att man har satt de åldersgränserna och där är det flera som säger att man kan se effekterna utav det att en del användare som just det här med att använda sparkar mot varandra och liksom slag mot varandra att man ser det på ett dataspel och kan liksom inte förstå att sparkar jag någon mot magen och det träffar då kan man bli väldigt skadad att liksom barn inte förstår liksom inte vad är riktigt och vad är fantasi? (Lärare 3)

## 8.3 Användning av digitala spel

Hur digitala spel används i fritidshemmet kan variera och förändras över tid beroende på hur det utvecklats både i spelen i sig och samhällssynen på dem. Användningen av digitala spel kan ge upphov till olika former av lärande som kan påverkas utav den drivkraft hos både fritidslärarna och eleverna. Dessa tre olika

teman *utveckling, lärande* samt *drivkraft* vilka i denna del analysen kommer att presenteras och tolkas.

### 8.3.1 Utveckling

Digitala spel har utvecklats genom tiden och kan därmed ge upphov till olika sorters förståelse för digitala spels funktioner. Lärare 1 upplever att innehållet i digitala spel inte är likadant som förr. Lärare 1 berättar att under sin uppväxt fick hen ta sig an olika svårigheter med digitala spel för att få det att fungera gentemot idag där funktioner finns som att endast en knapptryckning krävs.

Jag har ju växt upp utan internet och hur datorer var innan som man fick en större förståelse för grejerna. Ja, men nu liksom bara om man laddar hem en app så funkar det. Så var det ju inte. Då fick man ju kopiera någonting och så skulle man catchfila för att den skulle alltså. Man fick lära sig allt bakom för att det skulle funka. (Lärare 1)

Digitala spel kan ha förmågan att fånga sina användare genom dess design. Genom uppbyggnad av olika nivåer med olika element att klara av dem och nya mål, skapar en förutsättning för användaren att fortsätta spela. Det kan vara både positivt och negativt som Lärare 2 belyser.

Ja, jag tror att spel både gott och ont ska väl sägas. Att det hela tiden fortsätter de flesta spel, anser jag designade för att fortsätta. Att det hela tiden är nästa steg. Och ja, du kan klara ut spel, men ofta så kan man kanske hitta ett nytt spel då eller i fritidshemmen kanske det är lite mer styrt på vad som erbjuds, men många av de spelen vi har spelat i fritidshemmet i alla fall är ju såna som fortsätter. Så jag tror att det hela tiden blir någonting att göra. (Lärare 2)

Utvecklingen av digitala spel kan ge upphov till förändringar i fritidshemsverksamheten, där miljön både i samhället och hemma kan påverka fritidsläraarnas val av användning. Förr fanns det eventuellt ett annat behov och därmed ett annat fokus gentemot idag som Lärare 4 belyser.

Och så vet jag att det är ganska många barn som sitter väldigt mycket hemma, vilket gör att tankarna har börjat formuleras om att vi kanske inte ska ha det i lika stor utsträckning på fritids som vi har haft det tidigare. (Lärare 4)

En utveckling inom digitala spel är möjligtvis svår att förhindra vilket kan göra att en ökad medvetenhet om den behövs, för att ”det kanske hämmar viss utveckling”

som Lärare 3 beskriver. Förmågor och färdigheter finns en risk att gå miste om ifall digitala spel tar för stor plats i denna utveckling framåt.

### 8.2.3 Lärande

Att kunna lära sig genom spelen, där funktioner i spelet kan skapa en miljö för lärande på olika sätt är fritidslärarna överens om, men de lyfter även risker med det. Lärare 1 beskriver hur spel kan skapa förutsättningar för olika färdigheter som eleverna kan ha nytta av längre fram i sitt eget lärande.

Slår man på koordinat i Minecraft, då har du ju en X och Y kurva. Det är också en Z kurva för du kan gräva dig upp och neråt. Man märker det när barnen förstår och när man förklarar så här för att hitta varandra i spelet och de ser det här framför sig och då har ju de lärt sig. Då får de en bild hur det funkar med just sånt och då har de ju nytta av längre fram i en ekvation. (Lärare 1)

Olika former av lärande finns genom spelen där Lärare 2 belyser hur nya spel som introduceras för eleverna kan skapa en förutsättning för lärande, genom att det hjälper varandra i spelet. En ny erfarenhet introduceras där de bemöter de nya spelet tillsammans.

Och jag tycker också att det ger någonting när man kommer med ett nytt spel. Speciellt när om det inte är någon som spelat det innan. För att de blir liksom alla blir nollställda på något sätt, liksom de börjar på samma ställe och får dela med sig till varandra av det de hittar. (Lärare 2)

Digitala spel kan ha olika funktioner där de koncentrerar sig på att närma sig en viss riktning inom spelet. Pedagogiska spel är vanligtvis utformade med ett specifikt pedagogiskt syfte i åtanke medan andra spel kan vara så kallade lekspel som riktar sig mer till underhållning som syfte. Lärare 3 beskriver dock hur lekspel fortfarande kan innefatta lärande funktioner i sig som möjligen inte är uppenbara till en början.

Sen finns det ju spel som man säger liksom i grunden är ett lekspel, men som ändå ger ett visst lärande. Jag tänker det finns vissa spel på radioapan som är väldigt mycket lekspel, men där man märker att barnen lär sig vartefter de når vissa nivåer och det blir svårare och de man märker är att det finns ett lärande. (Lärare 3)

Att det finns lärande i digitala spel var fritidslärarna överens om men de lyfter även att behöva vara kritisk till det. Färdigheter och förmågor utanför spelandet

kan behöva tas hänsyn till i fritidshemsverksamheten ”Dom måste träna på annat också och inte bara det digitala spelandet.” (Lärare 4)

#### 8.2.4 Drivkraft

Att digitala spel har en viss dragningskraft och stimulerar på olika sätt är alla fyra deltagare i studien överens om. Däremot skiljer sig deras egna upplevelser något när det gäller hur spelet har påverkat fritidslärarnas användning av spelen i fritidshemsverksamheten. Digitala spel inrymmer olika aspekter som på olika sätt motiverar den som brukar spelet, det gäller såväl fritidslärarna som eleverna. Lärare 2 beskriver sin egen uppväxt och vad som lockade intresset för digitala spel hos hen.

Jag tror att i alla fall för mig så fångade jag av att det hela tiden finns ett nytt mål. Stressad människa heh, men att man hela tiden får liksom ett nytt mål. Man står liksom aldrig still och trampar på något sätt, utan det finns ofta hela tiden någonting att göra. (Lärare 2)

Användandet av spelen kan påverkas av olika drivkrafter som kan en vara ens eget intresse av digitala spel. Lärare 1 beskriver hur sitt intresse kan ha varit en drivkraft till att använda sig mer utav digitala spel i sin verksamhet.

Så det är ju ett intresse som jag tror har drivit mig och få in det mer. Hade inte jag haft intresset så kanske vi inte hade haft så mycket Minecraft här. (Lärare 1)

Digitala spel i sig kan ha en funktion som driver användaren att fortsätta spela och involverar sig alltmer i spelet. Lärare 3 beskriver hur spel kan ha förmågan att bibehålla användare att fortsätta spela, där olika mål och nivåer i spelet dyker upp efterhand för att locka till att investera mer tid till spelet.

Men dels tror jag det är det här om man är inne i ett spel och man spelar någonting att det blir ju liksom, nu ska jag gå och spela det här idag, jag är på den och den nivån och att det blir det här att man måste fortsätta. Man måste komma till andra nivån. (Lärare 3)

Att investera sin tid i spelet och bli uppslukad av det kan vara på både gott och ont. Lärare 4 beskriver hur det kan vara en tillflykt att försvinna in i en värld och bara vara för sig själv i den världen en stund. En stund för att slippa oroa sig för annat och fokusera endast på digitala spelet en har framför sig.

De slipper liksom alla andra intryck. De har bara sin lilla skärm eller sin telefon eller sin TV eller sin padda eller dator. Där är de i själva världen.  
(Lärare 4)

### 8.3 Sammanfattande tolkning

Digitala spel rymmer flera aspekter som är av olika betydande karaktär för hur fritidslärarna upplever och förhåller sig till spelen. Det är inte bara exempelvis *intresse* och *engagemang* utan i intervjuerna framkommer även att andra aspekter upplevs påverka användandet av digitala spel inom fritidshemmets verksamhet, allt från innehållet i styrdokument till kollegors olika kompetenser.

Fritidslärarnas upplevelser och erfarenheter av spelen skiljer sig något men berör områden där de har gemensamma synvinklar, exempelvis *balans* som lyfter hur skärmtiden kan påverka på olika sätt och därför kan det behövas en balans inom digitala spel. En slutsats vi drar utifrån empirin är att vara kritisk och hålla ett balanserat förhållningssätt till digitala spel i fritidshemsverksamheten.

Fritidslärarna har uttryckt och beskrivit olika fördelar och nackdelar med digitala spel som kan visa på en viss vaksamhet till hur spelen kan påverka.

## 9 Diskussion

I detta kapitel kommer vi att gå igenom vårt resultat relaterat till den tidigare forskningen samt redovisa våra tankegångar och reflektioner till vår studie.

Vårt resultat belyser att fritidslärarna påpekar att syftet i användandet av digitala spel i fritidshemsverksamheten förändras, beroende på vad som kan vara den stora vinningen av det, exempelvis interaktionen mellan varandra i olika sociala sammanhang men även för rekreation och vila. Förhållningssättet till digitala spel och i vilken utsträckning spel används kan däremot påverkas ifall fritidslärarna har svårt att se något syfte med det. Gros (2014) lyfter att digitala spel kan utveckla olika förmågor och färdigheter exempelvis problemlösning, samarbete och gemenskap men även hur spelen kan motivera samt engagera eleverna i undervisningen. En utveckling sker konstant av digitala spel som leder till att de förändras genom tiden i hur de kan användas på olika sätt inom verksamheter som skolan och fritidshemmet. Digitala spel har haft olika syften och kunnat beröra

olika ämnen genom tid. Fritidslärarna behöver därmed vara vaksamma på i vilket syfte digitala spel används i verksamheten exempelvis skärmtid då fritidshemmet, enligt läroplanen, ska erbjuda eleverna utveckling, lärande och en meningsfull fritid (Skolverket, 2022). Det kan därmed finnas en risk att olika färdigheter och förmågor utöver spelandet går miste ifall digitala spel används i för stor utsträckning.

Vårt resultat lyfter att fritidslärarnas upplevelser av kompetens inom digitala spel, generellt i såväl Skolverket, kommun, ledning och kollegor, kan påverka vilka förutsättningar som skapas för fritidslärarna ute i fritidshemsverksamheterna. Detta i sin tur kan ha en inverkan på hur det påverkar fritidslärarens förhållningssätt om digitala spel. Digital kompetens kan påverka i vilken utsträckning spel används inom olika verksamheter, där kunskap och förståelse för hur det kan användas på ett effektivt sätt behövs (Ucus, 2015). Denna medvetenhet är viktig för fritidslärarna att beakta för att kunna följa elevernas intresse och vad dem involverar sig i sin vardag som vårt resultat visar på. Ett tema som framkommer i intervju svaren är att fritidslärarna sägs behöva besitta kunskap inom digitala spel för att kunna använda spelen som ett lärorikt redskap i verksamheten, då spelen idag kan vara komplexa. Desto mer komplext ett redskap är, desto viktigare är balansen i hur det används som exempelvis att begränsa eller möjliggöra skärmtid i fritidshemsverksamheten, för att inte riskera att bli uppslukad av spelet. Denna balans kan skapa en meningsfullhet inom digitala spel för eleven (Hernwall, 2015).

Fritidslärarna i vår studie belyser hur digitala spel kan ge upphov till olika sociala miljöer både inom och utanför spelet. Hur eleverna interagerar med varandra och diskuterar sinsemellan om vad som händer i spelet men även utanför. Den tidigare forskningen belyser hur olika plattformar idag används för att prata om spel och skapar en miljö runt omkring detta. Miljön skapar olika sociala sammanhang som berikar erfarenheten av spelen (Facer & Williamsson, 2004). Gros (2014) belyser hur interaktioner inom spelen, men även utanför, kan skapa en större gemenskap i gruppen. Det är däremot inte oproblematiskt då fritidslärarna i vår studie påpekar vissa faror med spelens intryck och hur de kan spridas vidare genom olika lekar

på fritidshemmet där våld och konflikter kan förekomma. Gros (2014) påpekar även detta i sin artikel hur spelens design har kritiserats för att spelen kan innefatta vissa inslag av våld och förtryck som inte alltid är önskvärt särskilt inom skolmiljön.

Facer och Williamsson (2004) nämner hur konkurrenskraften inom digitala spel där spelarna tävlar och utmanar varandra, kan vara användbar för att elever ska kunna driva olika målinriktade arbeten vilket betyder att eleverna skapar olika mål samt planer för att kunna bemöta varandras utmaningar. På så vis kan eleverna utveckla sitt entreprenörskap genom att förse sig själva med strategier och verktyg för att möta samhällets utmaningar på ett liknande sätt, där de kan lära sig att se möjligheter istället för hinder. Fritidslärarna påpekar att spelen kan innehålla vissa element som stimulerar och driver en till att fortsätta spela. Att det alltid finns ett nytt mål att sträva efter vilket kan involvera eleven och engagera sig i det. Däremot framkommer det genom fritidslärarnas upplevelser, att eleverna kan bli uppslukade av att spela och behöver hjälp med att finna en balans gällande exempelvis skärmtid, för att inte gå miste om annat lärande som digitala spel inte kan erbjuda. Fritidslärarna behöver inte ett helhetsperspektiv och inte endast se till elevernas intresse utan även elevernas behov (Skolverket, 2022).

I vår studie lyfter fritidslärarna att användandet av digitala spel i fritidshemmets verksamhet kan skapa förutsättningar för samarbete mellan eleverna samt mellan elever och lärare, vilket upplevs öka gemenskapen i gruppen. Digitala spel upplevs av fritidslärarna ha förmågan att kunna engagera flera elever samtidigt där de kan lära sig av varandra och främjar nya relationer. Genom att involvera sig i spelet tillsammans med eleverna och engagera samt intressera sig för vad de gör i exempelvis Minecraft, kan det skapa förutsättningar för en lärandemiljö (Lecusay, 2014). Fritidslärare behöver dock vara vaksam till vad som sker bakom skärmen och hur eleverna interagerar med varandra inom digitala spel för att motverka all form av diskriminering och kränkande behandling (Skolverket, 2022).

Syftet med studien var att undersöka hur fritidslärare upplever digitala spel i fritidshemsverksamheten. Detta valde vi att undersöka då under vår uppväxt har

digitala spel varit en del av vårt vardagliga liv och varit ett starkt intresse hos oss. Då vår upplevelse har varit positiv och upplyftande där vi kan se fördelarna med digitala spel i fritidshemsverksamheten, ville vi undersöka ifall detta var detsamma för andra eller om det fanns andra sidor som vi själva inte funderat på. Något som reflekterats över efter vi analyserat resultatet var hur vi själva insåg att det finns aspekter som vi inte tänkt på, exempelvis hur olika förhållanden hemifrån kan påverka verksamheten genom digitala spel. Att behöva vara kritisk och att någon form av balans behövs var vi inställda på men inte i den utsträckningen som resultatet visar på.

Fritidshemmet ska bygga sin undervisning utifrån elevernas behov och intressen (Skolverket, 2022). Utifrån detta behövs ett balanserat förhållningssätt även här gällande digitala spel även om det finns ett stort intresse hos eleverna ute i verksamheterna. Vi som fritidslärare bör därför vara vaksamma på elevernas behov och intressen. Ett spel kan stimulera i bred utsträckning och därmed bli uppslukande vilket vi behöver ha i åtanke när vi använder oss utav digitala spel. Det kan däremot vara en form av ingång för att motivera eleverna att delta i undervisningen på ett annat sätt (Hsiao, 2007).

Vi har reflekterat över vår metod ifall vi hade gjort det annorlunda och i så fall på vilket sätt. Att använda semistrukturerade intervjuer som metod har gett oss ett användbart resultat, men något vi reflekterat över är att det hade behövt kombineras för att kunna fördjupa resultatet ytterligare. Genom att exempelvis kombinera metoden med observationer för att se ifall det informanterna har sagt stämmer överens med vad som sker i fritidshemsverksamheten. Vi hade funderingar på att göra en deltagande observation från början utefter vår tidigare forskningsplan, men då syftet och frågeställningen förändrades ansåg vi att intervjuer var mer lämpligt att använda. Vi har intervjuat fyra fritidslärare men att det eventuellt hade behövts fler för att skapa en större bredd och fördjupning gällande det undersökta fenomenet. Fler informanter hade därmed kunnat stärka essensen av fenomenet. Å andra sidan kunde det gett oss fler unika upplevelser som skiljer sig åt och på så sätt försett oss med ett annorlunda resultat.



Vi är medvetna om att det fenomenologiska perspektivet är svårt att behärska och har gett oss en utmaning i denna studie i form av hantering av intervjuer samt bearbetning av materialet. Hade vi varit mer införstådda i teorin och gjort om studien igen hade vi gjort annorlunda i att vi varit mer noggranna med vilka frågeställningar vi ställt och hur vi hade agerat utifrån dem. Ifall vi varit mer medvetna om den valda analysmetoden IPA från början anser vi att våra förutsättningar sett annorlunda ut då IPA är både en forskningsmetod och analysmetod som ger tydliga riktlinjer i hur du kan bearbeta och strukturera upp din studie utifrån teorin. Hade vi valt en annan teori hade det möjligtvis öppnat upp för att ha friare åsikter och tyckanden vilket fenomenologin inte tillåtit i samma utsträckning. En teori som vi hade i åtanke var TPACK (Technical Pedagogical Content Knowledge) som fokuserar mer på lärande av digitala verktyg eller spel. Att använda sig utav TPACK hade kunnat leda till andra frågeställningar och fokuserat mer på lärandet av digitala spel och därmed format vår studie annorlunda. Våra intervjuer hade därmed kanske sett annorlunda ut genom att det hade kunnat bli öppna diskussioner mellan oss som lett intervjuerna och informanterna och därmed eventuellt fått ett annat resultat. Vi ansåg att denna teori då vårt syfte och frågeställning förändrades inte passade in då vi riktar oss mot upplevelser och erfarenheter.

Förslag på vidare forskning är att intervjua eleverna för att undersöka deras upplevelser av digitala spel i fritidshemsverksamheten för att se ifall dem är detsamma som fritidslärares.

## Referenslista

- Back, C.H & Berterö, C. (2019). Interpretativ fenomenologisk analys. I Frejes, A & Thornberg, R. (red). *Handbok i kvalitativ analys*. (3. Uppl., s.165–178) Liber.
- Bredmar, A.C & Dahlberg, K. (2019). Fenomenologi – mellan-rummets filosofi och dess praxis. I Berndtsson, I & Rinnie, I. *Fenomenologiska sammanflätningar*. (s.107–128) Daidalos.
- Brinkkjaerm, U & Høyen, M. (2020). *Vetenskapsteori för lärarstudenter*. (2. Uppl.) Studentlitteratur AB.
- Dahlberg, H & Dahlberg, K. (2019). Den fenomenologiska forskningens evidensanspråk. I Dahlberg, H., Ellingsen, S., Martinsen, B & Rosberg, S. (red). *Fenomenologi i praktiken – Fenomenologisk forskning i ett skandinaviskt perspektiv*. (s.155–189). Liber AB.
- Denscombe, M. (2018). *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. (4. Uppl.). Studentlitteratur.
- Eek-Karlsson, L. (2015). *Ungas samspel i sociala medier: Att balansera mellan ansvar och positionering*. [Doktorsavhandling, Linnéuniversitetet, Växjö]. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:lnu:diva-46696>
- Facer, K & Williamson, B. (2004). More than 'just a game': the implications for schools of children's computer games communities. *Education, Communication & Information*, 4:2–3, 255–270. DOI: 10,1080/14 636 310 412 331 304 708
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education. *Journal of Research on Technology in Education*, 40:1, 23–38. DOI: 10,1080/15 391 523 2007 10 782 494
- Hsiao, H.C. (2007). "A Brief Review of Digital Games and Learning". *First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning (DIGITEL '07)*, 124–129. DOI: 10,1109/DIGITEL.2007.3.

Hwang, P & Nilsson, B. (2019). *Utvecklingspsykologi*. (4. Uppl.) Natur & Kultur.

Lecusay, R. (2014). Building zones of proximal development with computer games in U-C Links after-school program. *International Journal for Research on Extended Education*, 2(2), 13-26.  
<https://doi.org/10.3224/ijree.v2i2.19544>

Oliver, M. (2005). The Problem with Affordance. *E-Learning and Digital Media*, 2(4), 402–413. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.4.402>

Hernwall, P. (2014). Att uppmuntra ett varierat bruk av digitala medier. I Lantz-Andersson, A & Säljö, R. (red). *Lärare i den uppkopplade skolan*. (1. Uppl., s.151–168) Gleerups.

Skollagen. (SFS 2010:800). Utbildningsdepartementet.  
[https://www.riksdagen.se/sv/dokument-och-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/skollag-2010800\\_sfs-2010-800/](https://www.riksdagen.se/sv/dokument-och-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/skollag-2010800_sfs-2010-800/)

Skolverket. (2022). *Läroplan för specialskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2022*. (1. Uppl.). Stockholm.

Klerfelt, A. (25 september, 2020). *Fritidshemmet – en unik skolverksamhet på uppgång*. Stockholms universitet.  
<https://www.su.se/nyheter/fritidshemmet-en-unik-skolverksamhet-p%C3%A5-uppg%C3%A5ng-1.518462>

Szklarski, A. (2004). Empirisk fenomenologi. *Nordisk Psykologi*, 56(4), 274–288.  
<https://doi.org/10.1080/00291463200410637449>

Ucus, S. (2015). Elementary School Teacher's Views on Game-Based Learning as a Teaching Method. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 186, 401–409.

Vetenskapsrådet. (2017). *God forskningssed*. Vetenskapsrådet.  
<https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-rapporter/2017-08-29-god-forskningssed.html>

Øksnes, M. (2011). *Lekens flertydighet: om barns lek i en institutionaliserad barndom*. (1. Uppl.) Liber.

# Bilagor

## Bilaga 1 – Missivbrev

Till lärare i fritidshem på skolan:

Förfrågan om deltagande i studie om digitala spel på fritidshemmet.

Hej! Vi är två studenter som studerar grundlärarutbildning med inriktning mot arbete i fritidshem på Högskolan i Kristianstad. Vi är nu i startgropen på termin 6 där vi ska utföra ett självständigt arbete där vi valt att inrikta oss på digitala spel i fritidshemmet. Med digitala spel menar vi tv-spel, datorspel, spel på Ipad/surfplattor etc.

I detta arbete skall vi genomföra individuella semistrukturerade intervjuer med fritidslärare (all personal med högskoleutbildning med arbete mot fritidshemmet) där syftet är att undersöka hur de förhåller sig till digitala spel.

Detta planeras att ske enligt överenskommelse med er och önskas ske någon gång mellan torsdag v.7 till och med fredag v.9.

En intervju beräknas att ta ca 45 – 60 min och kommer att spelas in för att senare kunna transkriberas för att underlätta analysen av materialet och alla uppgifter kommer att behandlas konfidentiellt enligt forskningsetiska principer. Detta innebär att era uppgifter inte kommer tas med i studien utan kommer att göras åtgärder för att se till att era identiteter är skyddade exempelvis fiktiva namn.

Undersökningen är frivillig och kräver varken förkunskaper eller erfarenheter inom området. Medverkan kan när som helst avbrytas. Uppföljning av studien kommer att skriftligen gå att ta del av efter genomfört arbete.

Vi undrar därför om det finns något intresse av detta från någon av er fritidshemspersonal. Finns intresse delges vidare information.

Vi önskar få svar snarast innan den 7/2-2024 via mail.

Underskrift för samtycke av deltagande och ljudupptagning vid intervju:

\_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Vid övriga frågor kontakta oss via mail.

Mail: Isabella.ljungberg0002@stud.hkr.se

Mail: Samuel.reimer0019@stud.hkr.se

Mail till handledare i studien: Thomas.clementson@hkr.se

## Bilaga 2 - Intervjufrågor

### Inledningsfrågor

1. Vilken utbildning har du?
2. Hur länge har du arbetat inom fritidshemmet?
3. Vad är det som gjorde att du valde att arbeta som lärare i fritidshem?

### Övergångsfråga

1. Hur upplever du det är att undervisa i fritidshemmet?
2. Hur skulle definiera digitala spel?

### Nyckelfrågor

1. Vad har du för erfarenheter av digitala spel?
2. Hur förhåller du dig till digitala spel i verksamheten kontra i ditt privatliv? (Fördjupa med följdfrågor som varför, vad menar du där, tydliggörande, berätta mer i detalj...)
3. Hur använder du digitala spel på fritidshemmet? Vilka i så fall? (Varför just dem etc, följdfrågor...)
4. Vad ser du för effekter av digitala spel i verksamheten? (följ upp med följdfrågor kring varför etc)
5. Har du någon upplevelse som har påverkat ditt förhållningssätt kring digitala spel? (Nu eller bakåt i tiden)
6. Skulle du säga att kompetensen inom digitala spel påverkar undervisningen i fritidshemmet?

### Avslutning

- Har du något du vill tillägga till studien eller har några funderingar?

### Om tid finns:

- Skulle du säga att det finns en skillnad mellan lekspel och pedagogiska spel?

## Bilaga 3 - Pilotintervjufrågor

### Inledningsfrågor

1. Vilken utbildning har du?
2. Hur länge har du arbetat inom fritidshemmet?
3. Vad är det som gjorde att du valde att arbeta som lärare i fritidshem?

### Övergångsfråga

1. Hur upplever du det är att undervisa i fritidshemmet?

### Nyckelfrågor

1. Vad har du för erfarenheter av digitala spel?
2. Hur förhåller du dig till digitala spel i verksamheten kontra i ditt privatliv?  
(Fördjupa med följdfrågor som varför, vad menar du där, tydliggörande, berätta mer i detalj...)
3. Hur använder du digitala spel på fritidshemmet? Vilka i så fall? (Varför just dem etc, följdfrågor...)
4. Vad ser du för effekter av digitala spel i verksamheten? (följ upp med följdfrågor kring varför etc)
5. Vad har du för upplevelser av digitala spel? (Ställa följdfrågor för att fördjupa, eventuellt ifall det inte nämnts följa upp kring upplevelser utanför fritidshemmet.)

### Avslutning

- Har du något du vill tillägga till studien eller har några funderingar?



## Bilaga 4 - Översiktstabell

<b>Överordnade teman</b>	<b>Effekter av digitala spel</b>	<b>Fritidslärarnas upplevda förhållningssätt till digitala spel</b>	<b>Användningen av digitala spel</b>
<b>Underordnade teman</b>	Trygghet och svårigheter	Intresse och engagemang	Utveckling
	Gemenskap och samarbete	Syfte	Lärande
	Konflikter	Kompetensen	Drivkraft
		Balans	