

STOCKHOLMS UNIVERSITET  
Centrum för Barnkulturforskning  
Magisterkurs i Barnkultur, 20 p  
VT 2012  
Student: Kristina Karlberg  
Handledare: Karin Helander  
Examinator: Karin Helander/Catharina Hällström

## ”Datorspel – lek och lärande”

En undersökning av datorspel för små barn och föräldrars tankar kring barns spelande.

## ABSTRACT

Centrum för barnkulturforskning  
Stockholms Universitet  
106 91 Stockholm  
08-16 20 00 (vx.)

### ”Datorspel – lek och lärande”

En undersökning av datorspel för små barn och föräldrars tankar kring barns spelande.

Magisteruppsats i barnkultur  
Författare: Kristina Karlberg  
Handledare: Karin Helander  
Examinator: Karin Helander/Catharina Hällström  
Ventileringsstermin: VT 2012

Syftet med denna uppsats är att med hjälp av en enkätundersökning på tre förskolor på tre olika orter lyfta fram vad föräldrarna till barnen i undersökningen tycker om sina små barns datorspelande, hur mycket barnen spelar eller vill spela och om det finns restriktioner, om barnen spelar ensamt eller tillsammans med någon och vilka spel som föräldrarna helst ser att barnen spelar och vilka som är barnens favoritspel. Utifrån detta resultat analyseras de datorspel som framkommit som barnens favoriter. De spel som framträder som mest populära bland barnen och vad barnen tycker är roligast med datorn sätts sedan i relation till föräldrarnas synpunkter och avsikter.

Undersökningens utgångspunkter är föräldrarnas tankar kring sina barns datorspelaktiviteter, barns val av datorspel och dessa datorspels utformning när det gäller spelaktiviteter och form. Jag knyter i undersökningen an till socialkonstruktivismens teorier om hur man tillgodogör sig kunskap, erfarenheter och olika nya förmågor. Jag undersöker de spel, som framkommit som barnens favoritspel, utifrån teorier om lek, lärande, lärande leksaker och lärande genom lek samt kopplar dem till teorier om hjärnans utveckling och Vygotskijs teorier om den proximala utvecklingszonen.

Genom enkätundersökningen framgår att föräldrarna genomgående vill att barnen ska spela lärande och utvecklande spel och att barnen spelar ensamma eller tillsammans med ett syskon eller en förälder. Tiden barnen spelar varierar mycket från familj till familj. Spelen *Lek och lär: Förskolan – Husdjursakuten*, *Bolibompa – Drakens värld*, *Fem myror är fler än fyra elefanter*, *Alfons Åberg - bara överallt* och *Bamse* är de spel som flest barn i enkäten uppger som favoritspel. En analys av dessa visar att många av spelaktiviteterna i spelen hade lärande inslag. I *Lek och lär: Förskolan - Husdjursakuten*, *Fem myror är fler än fyra elefanter* och *Alfons Åberg - bara överallt* var de instoppade i lekfulla och roliga speluppgifter. I *Bamse* var fler av aktiviteternas avsikt enbart att roa, detsamma gällde *Bolibompa- Drakens värld*. Barnens önskan om att spela dataspel möter genom sina val av spel föräldrarnas önskan om att de ska spela lärande och utvecklande spel, samtidigt som de ibland väljer spel med enbart roande karaktär.

*Nyckelord:* Datorspel, lärande, lek, Vygotskij, proximal, utvecklingszon, datorspelanalys, lärande leksaker, Steinsholt.

# INNEHÅLL

<b>INLEDNING</b>	4
Bakgrund	4
Syfte och frågeställningar	4
Disposition	5
<b>TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER</b>	5
Barnperspektiv och barns perspektiv	6
Barndomssociologi	7
Lev S Vygotskij	9
Lek och lärande	10
Lärande leksaker	13
Hjärnans utveckling - i relation till stimulerande lekredskap	15
<b>FORSKNINGSÖVERSIKT</b>	16
Vad är datorspel	16
Lekforskning och datorspel	18
Leksaker och datorspel	20
Datorspel som aktivitet	21
Gruppaktivitet vid datorn	22
Barn och datorer	22
Klassificering av datorspel	23
<b>METOD</b>	24
Empiri	24
Enkätundersökning	24
Urval	25
Etiska regler och enkätens svar	25
Bearbetning och analys av enkätsvaren	26
Analys av datorspelen	26
<b>ENKÄTRESULTAT</b>	27
<b>SAMMANSTÄLLNING AV ENKÄTSVAR OCH RESULTATANALYS</b>	27
<b>SPELANALYSER OCH DISKUSSION</b>	34
<i>Lek och lär: Förskolan – Husdjursakuten</i>	34
Utformning	35
Handling och bilder	35
Beskrivning av speluppgifterna och deras syfte	36
Spelanalys	38
<i>Bolibompa Drakens värld</i>	39
Utformning	39
Handling och bilder	40
Beskrivning av speluppgifterna och deras syfte	40

Spelanalys	42
<i>Alfons Åberg - Bara överallt</i>	43
Utformning	44
Handling och bilder	44
Beskrivning av spelaktiviteterna och deras syfte	44
Spelanalys	46
<i>Fem myror är fler än fyra elefanter</i>	47
Utformning	47
Handling och bilder	48
Beskrivning av spelaktiviteter och deras syfte	49
Spelanalys	50
<i>Bamses cirkus</i>	51
Utformning	52
Handling och bilder	52
Beskrivning av spelaktiviteterna och deras syfte	52
Spelanalys	53
<b>JÄMFÖRELSE SPELEN EMELLAN</b>	54
Visuellt och audiellt	54
Utformning – spelstrukturer	54
Lek och/eller lärande	55
<b>SAMMANFATTANDE SLUTDISKUSSION</b>	56
Barns datorspelande	56
Lärande i leken med datorspel	59
Hjärnans utveckling och datorspel	60
Datorspel och Vygotskijs utvecklingszoner	60
Beröringspunkter gällande föräldrar och barns spelavsikter	61
<b>LITTERATUR- OCH REFERENSLISTA</b>	63

# INLEDNING

## Bakgrund

De fritidsaktiviteter som barn och unga ägnar sig åt påverkas av den sociokulturella miljö de växer upp i. Den barndom barn har idag omtalas som den digitala barndomen. Utvecklingen inom datorspelsindustrin pågår hela tiden och nya spelformer skapas ständigt. Barns lek med ny teknik i form av till exempel datorspel och vad denna nya lek för med sig har varit ämne för oro och spekulationer.<sup>1</sup> Datorn, datorspel och övriga digitala spel upplevs i dagens samhälle ofta som ett hot mot barns fantasi, lekförmåga, fysiska hälsa och sociala förmåga. Detsamma gäller oron för risken att barnet som spelar ska bli spelberoende.<sup>2</sup> Begreppet mediepanik har gått från att gälla TV och TV-tittande till att inkludera den digitala världen och det som den för med sig.<sup>3</sup> Trots denna mediepanik går trenden mot ökat antal bärbara datorer i hemmen och utvecklingen inom tekniken har fört med sig nya format i form av till exempel surfplattan och smarttelefonen, vilka båda har funktioner för mobilt internet. Mobilt internet gör att man bland annat kommer åt internetbaserade datorspel.<sup>4</sup>

Förändringarna när det gäller utbud och användande av datorspel går fort. Den här uppsatsen handlar om små barns datorspelsaktiviteter och de datorspel, både CD-rom och internetbaserade, som de spelade vid ett nedslag bland barn och föräldrar på tre förskolor våren år 2008. Jag var intresserad av föräldrarnas syn på barnens aktiviteter vid datorn och hur de stämde överens med barnens spelande och utformade därför en enkätundersökning.

## Syfte och frågeställningar

Syftet med den här uppsatsen är att undersöka de spel, som genom enkätundersökningen framkom som barnens favoritspel utifrån teorier om lek och lärande. Avsikten är också att koppla dem till teorier om hjärnans utveckling och Lev S Vygotskijs teorier om nästa utvecklingszon<sup>5</sup>, samt undersöka om det finns beröringspunkter mellan de spel barnen uppger

---

<sup>1</sup> Jonas Linderoth, ”Del 1, Datorspelande som aktivitet” ur: *Datorspeländets Dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011b, sid. 28, Louise Peterson och Anna Munters, ”Man kan beställa ett hembitråde: Om pojkars interaktion i The Sims”, ur *Datorspeländets Dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011, sid. 31.

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Jonas Linderoth, ”Besjälade spelpjäser: Avatarer som roll, redskap och rekvisita” ur: *Datorspeländets Dynamik*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011c, sid. 70, Margareta Rönnberg, *NYA MEDIER - men samma gamla barnkultur?*, Uppsala, 2006, sid. 122ff.

<sup>4</sup> Olle Findahl, *Svenskarna och Internet 2011*, <https://www.iis.se/docs/SOI2011.pdf>, sid. 8, 11f.

<sup>5</sup> Lev S Vygotskij, *Tänkande och språk*, Göteborg, 2010, sid. 329ff, Sandra Smidt, *Vygotskij och de små och de yngre barnens lärande*, Lund, 2010, sid. 13f.

som sina favoritspel och den typ av spel som föräldrarna helst ser att de spelar. Detta syfte mynnar ut i frågeställningarna:

- Vilka datorspel är små barns favoritspel?
- Hur ser aktiviteterna vid datorn ut när det gäller regler, när de får spela och vem de spelar med?
- Hur är de spel, som barnen i enkätundersökningen uppger att de helst spelar, utformade och vilka syften har spelaktiviteterna i dem?
- Finns det beröringspunkter mellan de spel som barnen helst spelar och de spel som föräldrarna vill att de ska spela?

## **Disposition**

Uppsatsen är disponerad så att den inleds med en redogörelse av syfte och frågeställningar. Efter det följer en presentation och redogörelse av de teoretiska utgångspunkter som uppsatsen och undersökningen bygger på. Därefter ges en forskningsöversikt där relevant forskning presenteras i korthet. Efter forskningsöversikten följer en beskrivning av metod och genomförande. Sedan kommer en redogörelse för enkätens resultat och en analys och diskussion kring dem. Därefter följer en redogörelse för de analyserade datorspelen och spelanalyserna. Avslutningsvis kommer en återkoppling till de teorier som jag fann intressanta att sammanföra med enkätundersökningen och de analyserade datorspelen, samt övriga reflektioner kring enkätundersökningens svar och spelanalyser.

## **TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER**

När man undersöker, och skriver om, datorspel för små barn och barns datorspelande, så är det utifrån en värld skapad av vuxna med syfte att nyttjas av barn under vuxnas overseende och maktutövning. Det är vuxna människor som utformar och producerar datorspelen och därmed gör sig till förespråkare för barns behov och smak. Det är vuxna som bestämmer vilka spel som ska köpas av familjen även om barnen säkert kan komma med önskemål. Det är också vuxna som bestämmer på vilket sätt, när och hur länge barnen får spela. Det är alltså en vuxendominerad värld som barnen befinner sig i när de spelar/tillåts spela datorspel.<sup>6</sup>

Undersökningens utgångspunkter kommer att vara föräldrarnas tankar kring sina barns datorspelsaktiviteter utifrån ett vuxenperspektiv, barns favoritdatorspel utifrån barns

---

<sup>6</sup> Barbro Johansson, *Kom och ät! Jag ska bara dö först.. Datorn i barns vardag*, Göteborg, 2000, sid.42ff.

perspektiv samt en analys av dessa datorspel och dess utformning när det gäller spelaktiviteter och form, även det utifrån ett vuxenperspektiv. Jag knyter i undersökningen an till den nya barndomsforskningens teorier om hur man konstruerar kunskap, införlivar erfarenheter och olika nya förmågor, samt den innebörd som ges begreppen barn och barndom.<sup>7</sup>

## **Barnperspektiv och barns perspektiv**

Barnperspektiv är ett begrepp som kan ges flera olika innebörder. Idag används begreppet flitigt. Flera forskare tycker att det överanvänts och därmed tappat sin analytiska precision. Gunilla Halldén går så långt i sin artikel ”Barnperspektiv” från 2009 att hon för fram att vi kanske bör undvika detta begrepp. Halldén reviderar därmed den syn på begreppet barnperspektiv som hon förde fram i artikeln ”Barnperspektiv som ideologiskt eller metodologiskt begrepp” år 2003.<sup>8</sup> I artikeln från 2009 skriver Halldén att begreppets innebörd genom sin rika användning de senaste åren har tagits för självklar och att det inte längre definieras när det brukas. Begreppet har på så sätt blivit oprecist vilket kan innebära problem när det nyttjas.<sup>9</sup>

Begreppet barnperspektiv kan ges olika innebörd beroende på i vilken kontext det används. Det kan användas ideologiskt och då exempelvis i politiska ställningstaganden gällande barns rättigheter. Begreppet kan även användas metodologiskt och innebär då en metod att använda sig av inom barnforskningen på.<sup>10</sup>

Dion Sommer, Ingrid Pramling Samuelsson och Karsten Hundeide anser även de att begreppet blivit oprecist och behöver en granskning. I sin bok, *Barnperspektiv och barnens perspektiv i teori och praktik* definierar de termen enligt följande:

Barnperspektiv riktar de vuxnas förståelse mot en förståelse av barns uppfattningar, erfarenheter och handlingar i världen.<sup>11</sup>

Sommer, Pramling Samuelsson och Hundeide skriver att för att vuxna ska kunna inta ett barnperspektiv måste det finnas en medveten strävan efter att återskapa barns perspektiv så ”sant” som möjligt. Barnperspektivet kommer dock hela tiden att utgöra vuxnas objektifiering

---

<sup>7</sup> Johansson, sid.42, 50f.

<sup>8</sup> Halldén, Gunilla, ”Barnperspektiv som ideologiskt eller metodologiskt begrepp”, ur *Pedagogisk Forskning i Sverige* 2003 årg 8 nr 1–2 sid. 12–23.

<sup>9</sup> Gunilla Halldén, ”Barnperspektiv” ur *Locus* 3-4/09, 2009, sid. 4f, 19, Dion Sommer, Ingrid Pramling Samuelsson och Karsten Hundeide, *Barnperspektiv och barnens perspektiv i teori och praktik*, Stockholm, 2011, sid. 38ff.

<sup>10</sup> Halldén, 2009, sid. 6.

<sup>11</sup> Sommer, Pramling Samuelsson och Hundeide, sid. 42.

av barn, detta trots vuxnas strävan efter att komma så nära barns värld av upplevelser och erfarenheter som det går.<sup>12</sup>

Sommer, Pramling Samuelsson och Hundeide anger kriterierna för en definition av barns perspektiv enligt följande:

Barns perspektiv representerar barns erfarenheter, uppfattningar och förståelse av sin livsvärld.<sup>13</sup>

Här är det barnet som person och subjekt i sin egen värld som är det centrala.<sup>14</sup>

Jag använder mig i undersökningen av barnperspektiv när det gäller att förstå barns villkor och vuxnas regler med avseende på barns spelaktiviteter vid datorn. Barns perspektiv syftar jag till att få fram då barnen som ingår i undersökningen tillfrågas om vad de tycker är bäst med datorn och vilka spel de helst spelar. Det sker genom den enkät som barnens föräldrar ombeds besvara genom att tillfråga sina barn. Föräldrarnas syn på barnens aktiviteter vid datorn och min analys av barnens favoritspel, studeras utifrån ett vuxenperspektiv. Föräldrarna som hjälpt till med att förmedla barnens svar i enkätundersökningen jag gjort för denna undersökning och uppsats, tillskrivs makt i sitt val när det gäller vidareförmedling av informationen.

## **Barndomssociologi**

Människan tolkar olika fenomen i samhället och i världen på skiftande sätt. Det vis vi gör det på och de begrepp vi använder för att benämna dem är kulturberoende och historiespecifika.<sup>15</sup> Olika sociala konstruktioner är sammanlänkade och förändringar i dessa konstruktioner och fenomen sker inte avskilt och utan inverkan från omgivningen.<sup>16</sup> Skapandet av sociala konstruktioner kan äga rum på olika sätt, dels till följd av att ett nytt fenomen blir till, dels genom ombildningar av redan förekommande fenomen.<sup>17</sup> TV var ett nytt fenomen som det producerades ny forskning om på 1970-talet.<sup>18</sup> Sedan en tid tillbaka förekommer en växande forskning kring hur datorn påverkar samhället och oss individer.<sup>19</sup> De sociala konstruktionerna är ett resultat av den kultur och det samhälle de skapas i, och de påverkas av

---

<sup>12</sup> Sommer, Pramling Samuelsson och Hundeide, sid. 42.

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Vivienne Burr, *SOCIAL CONSTRUCTIONISM*, New York, 2007, sid. 3.

<sup>16</sup> Patrik Aspers, "Vad skulle det annars vara? – Om socialkonstruktivism", ur: *Sociologi i dag*, årg. 31, nr.2/2001, sid. 25.

<sup>17</sup> Ibid, sid. 26.

<sup>18</sup> Magne Raundalen och Tora Synove Raundalen, *Barnens vardag 4000 intervjuer*, Lund, 1979, sid. 102ff.

<sup>19</sup> Rönnberg, sid. 195ff.

rådande sociala och ekonomiska förhållanden. När det gäller uppkomsten av dem så sker de i människors dagliga sociala samspel med varandra.<sup>20</sup>

När det gäller kunskap så är den utifrån ett socialkonstruktivistiskt perspektiv inte en omedelbar och oförändrad perception av verkligheten, utan att även den färgas utifrån det perspektiv som man upplever världen på. Det medför att även all kunskap är specifik och utmärkande för en viss kultur och en viss period i historien.<sup>21</sup> En vedertagen syn inom forskningen är idag, att man skaffar sig kunskaper, erfarenheter och utvecklar olika förmågor genom ett aktivt gemensamt samspel och utbyte mellan människan och dess omvärld. Denna inställning till aktivt lärande gäller både barn och vuxna.<sup>22</sup>

Barn fogas in under begreppet barndom. Både barn och barndom har tilldelats en särskild position i samhällsordningen och i systemet av generationer. Denna position och ordning i samhället tillskriver barn vissa rättigheter men inte andra.<sup>23</sup> David Buckingham menar att en vanlig definition av barn sker genom att undersöka vad de inte är i jämförelse med normen som är vuxna.<sup>24</sup> Den syn vuxna har på barndom är att det är en begränsad tid i livet då barn utvecklas enligt en utvecklingstrappa som leder uppåt och framåt enligt en bestämd ordning och inom bestämda tidszoner.<sup>25</sup>

Socialantropologen Allison James och sociologen Alan Prout förde fram ett nytt paradigm inom senare barndomsforskning. I boken *Constructing och reconstructing Childhood* framför de att barndom är ett fenomen som måste ses tillsammans med andra variabler som exempelvis kön, klass och etnicitet. Det finns inte en enda allmän barndom, utan den ser olika ut beroende på bland annat den sociala och kulturella omgivningen. Barn är aktiva och ska ses som medkonstruktörer i denna sociala konstruktion och de påverkar sin omgivning, samhället och sitt och andras sociala liv. James och Prout för också fram att det finns ett specifikt värde i att studera barns olika kulturer och relationer, för vad just de är. Barn ska betraktas som kulturvarer som både handlar, påverkar och reflekterar.<sup>26</sup>

Barndom och vad begreppet barn innefattar är sammantaget en social konstruktion som även barnen är medkonstruktörer av.<sup>27</sup> När man betraktar barndomen som en

---

<sup>20</sup> Burr, sid. 4.

<sup>21</sup> Ibid, sid. 6f.

<sup>22</sup> Johansson, sid. 42.

<sup>23</sup> Ibid, sid. 50f.

<sup>24</sup> <http://www.childrencyouthandmediacentre.co.uk/staff.asp?TableName=&RowID=9&PeopleID=1> (2007-10-19).

<sup>25</sup> Johansson, sid. 40. James, Allison & Prout, Alan, *Constructing and Reconstructing Childhood*, London/New York, 2003, sid 9.

<sup>26</sup> James & Prout, 2003, sid. 7f.

<sup>27</sup> Johansson, sid. 39.

konstruktion så medför det att man blir mer uppmärksam på att den speglar samhället och de maktmönster som finns.<sup>28</sup> När jag analyserar undersökningens enkätresultat kommer jag att göra det utifrån den nya barndomsforskningen som innebär att man ser på barn som sociala aktörer vilka aktivt handlar, deltar, tolkar, interagerar och influerar omvärlden.

## Lev S Vygotskij

Enligt den ryske teoretikern Lev S Vygotskij är motivationen till lek ouppfyllda önskningar. Han menar att barnet i sin lek kan ha hunnit längre i sin utveckling än man kan se i dess andra aktiviteter. Vygotskij resonerar inte om åldrar, eller som Piaget om stadier. Vygotskij kallar det utvecklingszoner.<sup>29</sup> Vygotskij är känd för sin teori om proximala utvecklingszoner. Han menar att leken utgör grunden för nästa utvecklingszon och barnet i samspel med andra barn, som befinner sig i på en högre utvecklingsnivå, kan sträcka sig mot nästa utvecklingszon.<sup>30</sup> Det innebär kortfattat att barnet i samspel med andra barn som har kommit längre i sin utveckling, kan hjälpa andra barn att sträcka sig mot nästa nivå av utveckling. Vygotskij menar att "det, som barnet kan utföra idag i en samarbetsituation, kan det utföra självständigt imorgon". För i leken befinner sig barnet alltid över sin ålder och det är som om det vore huvudet högre än sig självt.<sup>31</sup>

Lärarens roll i barnens lärande, utforskande, meningsskapande och utveckling är mycket viktig. Vygotskij tyckte sig ana att om läraren lyckades förstå vilka mål barnet självt sätter upp och har med sina handlingar, så kunde det hjälpa barnet in i utvecklingszonen.<sup>32</sup>

Vygotskij ansåg att undervisningen endast är till gagn när den går före utvecklingen och barnet får möjlighet att lära sig något nytt. När förutsättningarna är på det viset, så medverkar det till att frammana eller väcka till liv flera funktioner på ett visst mognadsstadium, dessa funktioner är på gång att utvecklas och befinner sig under tiden inom närmsta utvecklingszon.<sup>33</sup>

I leken överskrider barnet sin aktuella utvecklingsnivå och jag vill undersöka om detsamma kan gälla när barnet leker och lär med hjälp av datorspelet. När det gäller barns lärande, utforskande, meningsskapande och utveckling har läraren en viktig roll. Läraren inspirerar barnet att träda in i den närmaste utvecklingszonen.<sup>34</sup> Detsamma tänker jag kan

---

<sup>28</sup> Johansson, sid. 38ff.

<sup>29</sup> Vygotskij, 2010, sid. 329ff.

<sup>30</sup> Smidt, sid. 13, Vygotskij, 2010, sid. 329ff.

<sup>31</sup> Ibid.

<sup>32</sup> Smidt, sid. 14.

<sup>33</sup> Vygotskij, 2010, sid. 335.

<sup>34</sup> Ibid, sid. 14.

gälla i datorspelets värld. Där borde datorspelet kunna fungera som läraren genom de instruktioner som det ger och den möjlighet till att testa, försöka och försöka igen som det erbjuder. Jag använder mig av Vygotskijs teorier för att undersöka datorspelets möjlighet att fungera som ett pedagogiskt verktyg och som en stödjande byggnadsställning för att hjälpa, stötta, vägleda och inspirera barnet att träda in i den närmaste utvecklingszonen och på så sätt medverka till en utveckling hos barnet under spelandet.

Vygotskij såg att om läraren kunde förstå vilka mål eleven satt upp för sig själv och sina handlingar, så kunde det föra in barnet i utvecklingszonen.<sup>35</sup> Jag undrar om det kan fungera på samma sätt när det gäller spelaktiviteterna i datorspelen.

## Lek och lärande

Lek och lärande är två begrepp som traditionellt sett grundar sig på skilda teorier och betraktelsesätt. När det gäller lärandet har det sedan lång tid tillbaka sammanbundits med förmedling av kunskap från vuxna till barn vilken för det mesta ägt rum på olika institutioner.<sup>36</sup> Om man ser till leken så har den sin grund i något annat. Den har ansetts vara en del av barns innersta väsen och deras naturliga sätt att förhålla sig till omgivningen och världen runt omkring dem. Lek förekommer oberoende av omständigheter och i alla kulturer.<sup>37</sup>

Barnläkaren och psykoanalytikern Donald Woods Winnicott för fram leken som ömtålig och något som helst inte ska störas. Han ser lektillståndet som ett inre mentalt rum. Detta mentala rum och tillstånd är uppslukande men också ömtåligt. Därför ska det behandlas med stor försiktighet och respekt.<sup>38</sup>

Ett barn har redan från tvåårsåldern insikt i att leken handlar om fantasi och verklighet på samma gång, och det är denna spänning mellan det påhittade och det verkliga, utöver att man inte vet var leken ska sluta, som gör att leken bidrar till att skapa mening i barns värld.<sup>39</sup>

Barn vill hela tiden lära sig nya saker för att öka sin duglighet och kunskap. Genom de erfarenheter som barnet skaffar sig genom leken utvecklar det kunskaper och föreställningar inom flera olika områden. En viktig och utmärkande egenskap hos barn är deras förmåga att lösa problem som uppstår både i leken och i lärandet. Förutom problemlösningsförmågan,

---

<sup>35</sup> Vygotskij, 2010, sid. 14.

<sup>36</sup> Ingrid Pramling Samuelsson & Maj Asplund Carlsson, *Det lekande lärande barnet*, Stockholm, 2005, sid. 210.

<sup>37</sup> Birgitta Knutsdotter Olofsson, *I lekens värld*, Stockholm, 2003, sid. 22, 53.

<sup>38</sup> Donald W Winnicott, *Lek och verklighet*, Stockholm, 1995, sid. 90ff.

<sup>39</sup> Annika Claesdotter, "Lek är som förälskelse", ur *Förskolan*, nr 2, 2001.

utvecklar de genom leken även sin begreppsvärld och sin förmåga att tänka.<sup>40</sup> Lev Vygotskij anser att man bör se leken som en social process där den kognitiva och sociala utvecklingen samverkar. Enligt Vygotskij har fantasier alltid sin rot i och hämtar inspiration från de kulturyttringar vi har i vår omgivning. Det kulturella materialet barn leker med bidrar till nya sammansättningar tillsammans med tidigare upplevelser och erfarenheter.<sup>41</sup>

Kjetil Steinsholt är emot att blanda lek med lärande, och att utnyttja leken för lärandets skull.<sup>42</sup> Även forskarna Anders Nelson och Krister Svensson anser att leken har ett egenvärde som är av nytta för den som leker och att införandet av nyttan i leken kan riskera att förstöra dess egenvärde.<sup>43</sup> Lek är som förälskelse, anser Steinsholt, och förälskelse kan man inte tvinga fram utan den bara kommer och är utan mål eller syfte. Lekens huvudsakliga avsikt är att ge barnet en mening med vad det innebär att leva och klara sig i det vardagliga livet, inte lärande och kunskap. I leken kan allting hända och det som barn i första hand lär sig genom att leka är att leka ännu mer. Leken är glädje och han menar att barnen ska få leka för glädjens skull.<sup>44</sup>

Steinsholt menar att utveckling är något objektifierat, mätbart och som har ett mål. Det anser inte han stämmer in på lek. Om barn utvecklas när de leker så borde även vuxna som leker utvecklas enligt Steinsholt. Han ställer då frågan om det är för att förbereda sig för döden som vuxna leker. Det verkar inte så troligt, menar Steinsholt och anser att det kan vara så att såväl vuxna som barn leker utan att förbereda sig för något alls.<sup>45</sup> Han ser pedagoger och psykologer som några som frågar sig vad de kan få ut av barns förmåga att leka och tycker att mer kunskap om lek inte gynnar barnen, utan bara forskningen. Leken blir det forskningen anser att den är och vilka effekter barns lek anses ha styrs av rådande diskurser i samhället och han menar att det som barnen vill är att få tillbaka sin barndom.<sup>46</sup>

Ingrid Pramling Samuelsson och Maj Asplund Carlsson går tvärt emot Steinsholts tankar och menar att lärandet, precis som leken, är meningsskapande. De framhåller att lärandet utifrån ett barnperspektiv finns till för att förstå sig själv och sin omgivning, precis som leken.<sup>47</sup> Enligt Nelson och Svensson anser många pedagoger och även psykologer att leken, utöver det positiva med själva lekandet, även utvecklar barns motoriska, kognitiva och

---

<sup>40</sup> Ole Fredrik, Lillemyr, *Lek – upplevelse – lärande i förskola och skola*, Stockholm, 2002, sid. 79.

<sup>41</sup> Lev S Vygotskij, *Fantasi och kreativitet i barndomen*, Göteborg, 2006, sid. 15f, 19ff, 36f

<sup>42</sup> Kjetil Steinsholt, *Lett som en lek*, Trondheim, 1999, sid. 39f.

<sup>43</sup> Anders Nelson och Krister Svensson, *Barn och leksaker i lek och lärande*, Stockholm, 2005, sid. 77.

<sup>44</sup> Steinsholt, sid. 39ff.

<sup>45</sup> Ibid, sid. 42.

<sup>46</sup> Ibid, sid. 23ff, 41ff.

<sup>47</sup> Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, sid. 210, Ingrid Pramling Samuelsson, *Att förstå det lilla barnet med videons hjälp*, Stockholm, 1999, sid. 87ff.

sociala talanger, etiska förmågor, fantasi samt förmågan att föreställa sig, nyfikenhet och känslor.<sup>48</sup>

Lek beskrivs för det mesta som lustfylld, oflekterad, fri, symbolisk, medryckande och social och att det är processen som är det viktigaste och inte målet. Pramling Samuelsson och Asplund Carlsson anser att denna uppfattning och beskrivning av lek kan appliceras även på lärandet, och att alla dessa begrepp borde ingå i det "lustfyllda lärandet".<sup>49</sup> Så som tidigare nämntes finns det ett mål i lärandet och det i form av bekräftelsen på den ökade kunskapen, vilket inte är fallet i leken. Leken börjar för det mesta med förhandling om vad och hur det ska lekas, leken leks och utvecklas fritt inom de bestämda ramarna. Så småningom har leken ett slut, och slutet kan vara antingen definitivt eller tillfälligt. Lärandet skulle, enligt Pramling Samuelsson och Asplund Carlsson, kunna ha samma utvecklingsgång. Det börjar med en initiering där läraren riktar barns uppmärksamhet mot något, sedan följer lärandet, i form av lek, under stor frihet, för att sedan avslutas med en reflektion över hur olika processer och resultat kan se ut. Läraren har hela tiden ansvar för innehållet och den förståelse som är avsikten att utveckla hos barnen.<sup>50</sup>

Pramling Samuelsson och Asplund Carlsson byter ut begreppen process och mål mot akt och objekt, och deras teoretiska inriktning medför att dessa två begrepp blir oskiljaktiga. De menar att när barnet riktar sin uppmärksamhet mot någonting i sin omgivning så finns det ett objekt, vare sig vi kallar det lek eller lärande. Det spelar inte någon roll om vuxna benämner det lek eller lärande, när barn exempelvis bygger en affär och sedan handlar och expedierar i den. Deras utgångspunkt är att det enda som är viktigt är att det är barnets värld.<sup>51</sup>

När det gäller leken har barnet sina avsikter och när det gäller lärandet har pedagogen sina. Barn leker i stort sett hela tiden, så utmaningen för pedagogen är att leda det lekande barnets engagemang genom exempelvis upplevelser, material och kommunikation.<sup>52</sup> En viktig egenskap hos barn är deras förmåga att lösa problem som uppstår både i leken och i lärandet. Förutom problemlösningsförmågan utvecklar de genom leken även sin begreppsvärld och sin förmåga att tänka.<sup>53</sup> I leken och lärandet utvecklar barn sin kunskap om olika begrepp, hur de förhåller sig till varandra, analysförmåga och även förmågan att göra en utvärdering för att förstå olika betydelser och kunna lösa problem.<sup>54</sup>

---

<sup>48</sup> Nelson och Svensson, sid. 81.

<sup>49</sup> Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, sid. 211.

<sup>50</sup> Ibid.

<sup>51</sup> Ibid.

<sup>52</sup> Ibid, sid. 213.

<sup>53</sup> Lillemyr, sid. 79.

<sup>54</sup> Ibid.

När man utgår från barnets perspektiv på lärande i förskolan konstateras att det är svårt att skilja på när det är lek och när det är lärande. Detta eftersom det bara är barnet självt som vet när det på sitt sätt omvandlar den lärande aktiviteten till lek. Det som är tydligt är att både lek och lärande är aktiviteter där det handlar om att vara i nuet och samtidigt kunna överskrida gränser, fantisera och vara innovativ.<sup>55</sup> Pramling Samuelsson och Asplund Carlsson menar att om pedagogiska aktiviteter är roliga och barn tycker de är meningsfulla och viktiga, så är gränsen mellan lek och lärande obefintlig.<sup>56</sup>

## Lärande leksaker

Tanken att leksaker kan fungera som hjälpmedel vid lärandet är gammal, redan den engelske filosofen John Locke skrev om det i sin bok *Tankar om uppfostran* 1693.<sup>57</sup> Att lära sig innebär för barnet att lära sig behärska både materiella och intellektuella resurser. För att förstå omvärlden, och för att kunna klara sig i den, måste barnet få kunskap om vilka medel som kan användas för att tolka, begripa och även dela med sig av egna upplevelser. Dessa medel är redskap och kan exempelvis vara maskiner, matematik, språk och leksaker.<sup>58</sup> Leksaker har en förmåga att få världen att framträda på ett sätt som inga andra redskap kan. Lärandet formas enligt forskaren Roger Säljö av den situation som det sker i eller av vilken sorts kunskap och kompetens som lärandet avser. Kunskap och kompetens som lärts inom en särskild kontext är inte helt ovillkorligen användbar inom andra kontexter eller där andra förutsättningar råder.<sup>59</sup> Det medför att barns lek med leksaker och lärande i leken inte med säkerhet ger den kunskap och skicklighet som de kan använda under andra former än just lek.<sup>60</sup> Det gäller kanske likaledes de kunskaper man får i skolan eller framför datorn. Det lekande lärandet är dock annorlunda och öppnar upp andra möjligheter att utveckla medel och redskap för lärandet som kan ha positiva effekter på motivationen, vilken i sin tur påverkar situationen där lärandet sker.<sup>61</sup> Med hjälp av leksaker kan vuxna vara med och påverka och skapa förutsättningar för sysselsättningar i en viss riktning.<sup>62</sup>

Det tillverkas och säljs leksaker som har till syfte att vara hjälpmedel när barn ska lära sig att exempelvis läsa och skriva, men det är inte säkert att de är de mest ändamålsenliga. Det

---

<sup>55</sup> Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, sid. 212.

<sup>56</sup> Ibid, sid. 213.

<sup>57</sup> John Locke, *Tankar om uppfostran*, Uppsala, 1916, sid. 165f.

<sup>58</sup> Locke, sid. 57.

<sup>59</sup> Roger Säljö, *Lärande i praktiken*, Stockholm, 2000, sid. 141-146.

<sup>60</sup> Nelson och Svensson, sid. 59.

<sup>61</sup> Ibid, sid. 60.

<sup>62</sup> Ibid, sid. 66.

finns en möjlighet att dessa pedagogiska leksaker används på helt andra sätt än vad som är syftet med dem och att de inte fyller sin specifikt uttänkta funktion när det gäller lärandet. Det finns bara sparsamt med forskning på om de lärande leksakerna verkligen uppfyller det som tillverkarna och reklamen påstår.<sup>63</sup>

Föräldrar föredrar ofta leksaker som har ett utbildande syfte, och väljer ut leksaker som har en speciell uppgift och ett område att utveckla.<sup>64</sup> Om man som vuxen tycker leken eller lärandet är viktigast syns i valet av de leksaker som barnet får; om den vuxne lyssnar till vad barnet uppskattar, tycker är roligt och vad det skulle vilja ha, är det en vuxen som ser till lekens egenvärde och att det viktigaste med leksaken är de innebörder i barnets erfarenhetsvärld som den knyter an till.<sup>65</sup> Att se på leken som en möjlighet till lärande har utvecklats inom vetenskapen och införlivats i pedagogiken i tal, skrift och praktik. Detta synsätt har undan för undan även blivit föräldrars sätt att se på barns lek.<sup>66</sup> Det är de vuxnas ansvar, anser småbarnsforskaren Stig Broström, att uppmuntra barnen, berika leken och att se vilka leksaker och redskap som de behöver för att utveckla den och komma vidare, för att på så sätt öka sin förståelse för de saker och fenomen som leken rör sig runt. Det är dock en fin balansgång, då man som vuxen inte bör styra för mycket.<sup>67</sup>

James Christie forskar om små barns lärande, och anser att det går lika bra, eller kanske till och med bättre, att istället för pedagogiska leksaker med ett särskilt lärande och utvecklingssyfte, implementera bokstäver, skrivandet och läsandet i den normala lekmiljön. Ett exempel är barnet som leker familj. Barnets redskap i lärandet skulle kunna vara receptblad, anteckningsblock, pennor, tomma förpackningar med text på, anslagstavla och mycket annat som hör till den vuxenvärld som barnet försöker efterlikna i leken. Han menar att det viktiga är att introducera barnet och göra det delaktigt i det dagliga naturliga användandet av bokstäver, text och skrivande.<sup>68</sup>

Forskaren Seymour Papert är pedagog och har inriktat sig på de nya värden som barns användande av datorer och informationsteknik ger. Han tror att barns användande av datateknik ger dem nya sätt för abstrakt tänkande och inläring med andra metoder. Han anser

---

<sup>63</sup> James Christie, "The role of toys and playthings in the early literacy development", ur: *Toys in educational and socio-cultural contexts* del 1, red: Lars-Erik Berg, Anders Nelson och Krister Svensson, 2003, sid. 76f.

<sup>64</sup> Christie, sid. 125.

<sup>65</sup> Nelson och Svensson, sid. 77.

<sup>66</sup> Ibid, sid. 81.

<sup>67</sup> Stig Broström, "Children's use of objects and media in frame play", ur *Toys in educational and socio-cultural contexts* del 1, red: Lars-Erik Berg, Anders Nelson och Krister Svensson, Stockholm, 2003, sid. 71.

<sup>68</sup> Christie, sid. 80f.

därför att de teorier som Jean Piaget utvecklat om barns inläring och som mycket av dagens pedagogik baseras på, bör ifrågasättas.<sup>69</sup>

I Johanssons undersökning, där barn i åldrarna sju till tolv år och några av deras föräldrar deltar, har hon frågat barn vad de tycker är bra med datorer. Det framkommer då att barn tycker att man lär sig mycket av datorer, att man kan göra många olika saker på datorn och att det är roligt att spela. De tycker också att den är praktisk när man jobbar och behöver skriva. Spelandet är roligt för att det händer saker hela tiden och man lever sig in i spelen. Det är enligt de tillfrågade barnen också kul att kunna ändra saker i spelen och göra egna banor. Barnen talar samtidigt om datorn som ett tidsfördriv som är bra att ta till när det inte finns något annat att göra eller när man vill vara ifred en stund.<sup>70</sup> Datorn förefaller enligt en del av barnen vara både rolig och fängslande, men dock väldigt onyttig och de tror att de skulle må bättre av att tillbringa tiden ute än framför datorn inne.<sup>71</sup> Det visar att barn är tydligt påverkade av vuxnas föreställningar kring barns datorbruk.

En vanlig åsikt bland föräldrar är att det är bra för barn att lära sig hantera datorer som en förberedelse inför det kommande arbetslivet. Föräldrarna till barnen i Johanssons undersökning införskaffar datorer för att de är nyttiga och lärorika, medan barn använder dem främst för att de är roliga. Flera av föräldrarna till barnen uppger att de gärna sitter med sina barn vid datorn och hjälper dem att utvecklas och uppmuntrar dem att pröva nya, nyttiga och användbara program.<sup>72</sup> Brian Sutton-Smith menar att dagens syn på lek är att den är ett medel för att fånga upp de barn som har svårt att lära sig, och ge dem möjlighet att göra det på ett lekfullt sätt.<sup>73</sup>

## **Hjärnans utveckling – i relation till stimulerande lekredskap**

Hjärnan förändras med individens utveckling och ålder, och det lärandesätt som passar äldre barn passar inte små barn. Små barn lär sig bäst om de tillåts göra det genom lek.<sup>74</sup>

Hjärnforskaren Jane M. Healy anser att det tidiga lärandet måste ske genom att barnet bildar mening av upplevelserna och de oumbärliga redskapen för det är kroppen, händerna och sinnen. Dessa redskap förser barnets hjärna med nytt material för inläring. Healy för fram

---

<sup>69</sup> Johansson, sid. 54, Seymour Papert, *Hur gör giraffen när den sover*, sid. 48f, 63f.

<sup>70</sup> Johansson, sid. 61f.

<sup>71</sup> Ibid, sid. 73.

<sup>72</sup> Ibid, sid. 63, 79.

<sup>73</sup> Sutton-Smith, sid. 124.

<sup>74</sup> Jane M. Healy, *När hjärnan börjar skolan*, Jönköping, 1999, sid. 39.

att upplevelser och kontakten med stimulerande lekredskap verkar som katalysatorer för hjärnan och dess tillväxt.<sup>75</sup>

Forskare har fått allt mer kunskap om barns utveckling genom lek. För det första så är det för barnets kognitiva utveckling viktigare för barnet *från ettårsåldern att ha stimulerande lekredskap och spännande och utmanande lekmaterial i sin omgivning*. Det kan dras paralleller mellan förekomsten av sådana här lekredskap och material med senare IQ och förmågan att lära och förstå läsning och matematik. För det andra är det viktigt för barnets utveckling att det finns *utrymme och möjlighet för utforskande och experimenterande*. En miljö med allt för begränsande och kanske onödiga regler kan hindra barnet i dess utveckling. För det tredje så är det också viktigt för barnets utveckling *att det känner att det lyckas och klarar av sina utmaningar och uppgifter*. Misstag är även de viktiga att göra, dem lär man sig av. För det fjärde så är *arbetet som för med sig ett resultat av något slag viktigt att se och berömma som vuxen i barnets närhet*.<sup>76</sup>

Dessa samlade uttryck för rådande tankar kring lek och lärande finner jag intressanta och användbara i min undersökning av datorspel för små barn.

## **FORSKNINGSÖVERSIKT**

### **Vad är datorspel**

För min undersökning om barns medievana är min första utgångspunkt boken *NYA MEDIER – men samma gamla barnkultur* av Margareta Rönnerberg. Den är betydelsefull eftersom Rönnerberg framhåller vikten av att se barns medieaktiviteter i samband med deras övriga liv och vikten av ett barnperspektiv. Hon skriver om allt från hur barnpublik och barnkonsumenter skapas till hur barn ser och påverkas av de intryck medier ger. Rönnerberg skriver även om tv, video och hur datorspel ser ut idag, hur de uppfattas av vuxna samt vad barn helst vill se, hur de spelar och använder datorn.

Den interaktivitet som datorspel innebär öppnar upp för ytterligare en meningsdimension när det gäller förhållandet till bilder.<sup>77</sup> Espen Aarseth menar att datorspel är simuleringar och eftersom det mesta kan simuleras innebär det att det mesta kan innefattas i ett datorspel.<sup>78</sup> Tekniken som datorspel baseras på utvecklas och i takt med den utvecklas

---

<sup>75</sup> Healy, sid. 39f.

<sup>76</sup> Ibid, sid. 40.

<sup>77</sup> Jonas Linderöth, "Det dynamiska datorspelandet" ur *Datorspelandet dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderöth, Lund, 2011a, sid. 18.

<sup>78</sup> Espen Aarseth, "Forskning på spel: Metodologiska ansatser till spelanalys", ur *Datorspelandet Dynamik*, red: Jonas Linderöth, Lund, 2011, sid. 210f.

enligt Heidi Nilsson även nya spelgenrer. Nilsson delar upp dem i actionspel, barnspel, pussel-kort och brädspel, plattformsspel, sociala spel, rollspel, sportspel, strategispel och äventyrsspel.<sup>79</sup> När det gäller datorspel för barn så finns det spel i alla genrer men de är anpassade för en yngre målgrupp.<sup>80</sup>

Det finns datorspel som domineras av konkurrens och tävlan. I andra dominerar slumpen, att låtsas eller att som spelare hamna i extas.<sup>81</sup> Datorspel är en kategori som rymmer allt från spel som spelas ensamt och på en mobiltelefon till stora internationella tävlingar i komplexa onlinevärldar.<sup>82</sup> Spel i virtuella miljöer har gemensamma karaktäristiska delar vilka är: 1) själva spelandet vilket innefattar spelarens handlingar, strategier och motiv, 2) spelets spelstruktur vilket innefattar spelets regler, 3) spelets spelvärld som innefattar det fiktiva innehållet och utformningen av det fiktiva rummet.<sup>83</sup> Ulrika Bennerstedt refererar i *Att lära sig ABC i datorspelande: Utveckling genom anpassning* till forskaren J.P Gee och hans tankar kring att datorspel genom sin utformning ofta ger möjlighet att skapa, pröva och ompröva olika hypoteser.<sup>84</sup>

Rönnerberg skriver att datorspel innehåller en speldel och i vissa fall en spelberättelse. En studie av spelberättelser visar att de berättande delarna är nästan lika viktiga som de som innebär spelande.<sup>85</sup> I den ludiska delen påverkar och väljer spelaren själv ordningsföljden. De narrativa inslagen har däremot en viss förutbestämd ordningsföljd.<sup>86</sup>

För att kunna sätta en etikett på vad datorspel är liknar vi dem ofta vid redan kända saker som berättelser, brädspel, improvisationsteater och simuleringar.<sup>87</sup> Datorspel har i många fall formen av just sällskapsspel och/eller rollspel. Gemensamt med sällskapsspel är innebörden i uppsatta regler, spelplan och en särskild uppgift.<sup>88</sup> Det är även vanligt att en del spelaktiviteter i datorspel lånat inslag från fysiska lekar som ”Inte stöta golv”, ”Gömma

---

<sup>79</sup> Heidi Nilsson, ”Datorspel En genreindelning”, ur: *Den kompetenta gamern.*

*En konferens om ny mediekompetens*, red: Ulla Carlsson, Nordicon Information 2008, sid. 20f.

<sup>80</sup> <http://www.regjeringen.no/nb/dep/kkd/dok/regpubl/stmeld/2007-2008/stmeld-nr-14-2007-2008-.html?id=502808>, hämtad 2012-02-21.

<sup>81</sup> Roger Säljö, ”Förord” ur *Datorspelans Dynamik*, red: Jonas Linderöth, Lund, 2011, sid. 15.

<sup>82</sup> Patrik Hernwall, ”Utmaningar och betydelser Reflektioner kring innebörden av en digital kompetens”, ur: *Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens*, red: Ulla Carlsson, Nordicon Information 2008, sid. 9.

<sup>83</sup> Aarseth, sid. 213f.

<sup>84</sup> Ulrika Bennerstedt, ”Att lära sig ABC i datorspelande: Utveckling genom anpassning” ur: *Datorspelans Dynamik*, red: Jonas Linderöth, Lund, 2011, sid.51.

<sup>85</sup> Rönnerberg, sid. 206.

<sup>86</sup> Rönnerberg, sid. 206, Nilsson, sid. 20f.

<sup>87</sup> Linderöth, 2011a, sid. 19.

<sup>88</sup> Rönnerberg, sid. 207.

nyckel”, ”Tafatt”, ”Skattlekar” med flera. Simuleringsspel, som nämnts tidigare, går mer ut på att träda in i en roll.<sup>89</sup>

## Lekforskning och datorspel

Ett sätt att se på lek är att se den som en avgränsad aktivitet som endast kan utövas på ett speciellt sätt, på särskilda ställen och under en begränsad tid just där och då. Ett annat sätt att se på leken är att den kan implementeras i det mesta i stort sett när som helst. Om man ser leken som ett förhållningssätt är det en inställning som finns att tillgå i många situationer i vardagen om man så önskar. Detta förhållningssätt har glädje och tillfredsställelse som sitt huvudsakliga mål.<sup>90</sup> Både vuxna och barn leker och spelar spel. Vuxna ger ofta leken en tydlig form genom att sätta upp regler som talar om vad man får och inte får göra. Exempel på olika former av lekar som fått regler och regelverk är fotboll, ishockey och tennis. Ulf Wilhelmsson tar även upp leken kurragömma som ett exempel på lek som fått regler och som på det sättet blivit ett spel.<sup>91</sup>

Vi människor är de enda varelserna som har förmågan att föreställa oss och förflytta oss till imaginära och fiktiva världar.<sup>92</sup> Gunnar Langemark beskriver det i Rönnbergs bok som att spelaren och spelkaraktären går in i andra världar. Han menar att datorspel, precis som lek, handlar om att ge sig in i en annan värld.<sup>93</sup> Rönnberg tar även upp de danska forskarna Birgitte Holm Sörensen och Carsten Jessen, vilka betraktar barns datorspel som lek, och framställer lek som ett tillstånd eller en upplevelse mellan verklighet och fiktion. Barnet har förmågan att skifta mellan olika nivåer av verkligheten. Leken och lekens handlingar är verkliga även om lekens handlingar inom leken inte är det.<sup>94</sup>

För att kunna leka måste man ha en plats att vara på. Det kan vara ett rum eller någon annan form av miljö som öppnar upp för lek. Wilhelmsson menar att datorspelen härstammar från både leken och berättelsen, vilket enligt honom skapar ett sammansatt och komplicerat förhållande till rummet. Wilhelmsson sluter sig därmed till att datorspel kan hanteras som om de vore en lekplats.<sup>95</sup> Det är själva handlandet som är centralt när man spelar, men själva platsen som spelet eller leken utspelar sig på styr och avgränsar vad spelaren har möjlighet att

---

<sup>89</sup> Rönnberg, sid. 207f.

<sup>90</sup> Johansson, sid. 115.

<sup>91</sup> Ulf Wilhelmsson, ”Datorspel som lekplats och skådeplats: Rummets roll i lek och narration”, ur *Datorspel och dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderöth, Lund, 2011, sid. 137f.

<sup>92</sup> Säljö, 2011, sid. 11.

<sup>93</sup> Rönnberg, sid. 203.

<sup>94</sup> Ibid.

<sup>95</sup> Wilhelmsson, sid. 137.

göra. Detta gäller såväl vid fotboll och kurragömma som vid datorspelade. Platsen påverkar i vissa fall valet av aktivitet.<sup>96</sup>

Peterson och Munters omnämner datorspelade som ”lek med ny teknik,”<sup>97</sup> medan Rönnberg tydliggör att hon anser att datorspel inte är lek. Hon anser att datorspel och spelade inte är något annat än just spel och datorspelade. Rönnberg menar att spelen är barns nya spelplan, dock ingen ny lekplats. Även om fysiska utelekar, vilka är strikta regellekar, har fått bidra med olika komponenter som exempelvis kurragömma, datten, gömma-nyckel, skattlekar och spöklekar, till datorspel, så är datorspel inte lek enligt Rönnberg.<sup>98</sup>

Så kallade simuleringsspel som handlar om att spela en roll och bli någon annan tycker Rönnberg innebär mer lek än tidigare nämnda. Simuleringsspel kan liknas vid lekar från verkliga livet som ”Sanning eller konsekvens”, ”Ryska posten” eller sånglekar. Det som kännetecknar dessa lekar är inte att det vid avslutat spel finns en definitiv vinnare, utan att de i stort sett saknar vinnare och förlorare och istället upprepas gång på gång.<sup>99</sup> I lek och spel blandas olika beståndsdelar på olika sätt enligt Jonas Linderöth som menar att de aktiviteter som vi kallar spel och lek inte kan ses som en och samma aktivitet. Det som dominerar i spelen skiljer sig åt. Det kan till exempel vara konkurrens och tävling, slumpen att låtsas eller att den som spelar ska hamna i ett extatiskt tillstånd som är de olika dominerande elementen.<sup>100</sup>

En del forskare anser att det är korrekt att använda benämningen lek om datorspelade, medan andra tycker att det bör benämnas just spel. Wilhelmsson för fram att svenskan skiljer på innebörden i orden lek och spel mycket mer än man gör i många andra länders språk. Tidigare nämndes exemplet där leken kurragömma gick från att vara just lek till att betraktas som ett spel. Detta skedde när leken genom ett regelverk blev en tävling och kamp om vem som skulle vinna respektive förlora.<sup>101</sup> När Steinsholt framhåller att leken innehåller en vilja till makt, kamp och konkurrens och anser att vi leker för att bli bäst och att bli ärade för det,<sup>102</sup> hamnar begreppen lek och spel nära varandra. Spelet är dock styrt av regler medan leken är mer fri och oordnad.<sup>103</sup>

---

<sup>96</sup> Wilhelmsson, sid. 139f.

<sup>97</sup> Peterson och Munters, sid. 11.

<sup>98</sup> Rönnberg, sid. 207.

<sup>99</sup> Rönnberg, sid. 207f.

<sup>100</sup> Jonas Linderöth, ”Eleven, Leken och Spelet Om spel i undervisningen”, ur: *ITIS Studiematerial, Delegationen för IT i skolan*, 2002, sid. 15.

<sup>101</sup> Wilhelmsson, sid. 138.

<sup>102</sup> Steinsholt, sid. 19, 73f.

<sup>103</sup> Wilhelmsson, sid. 138.

## Leksaker och datorspel

För barn är leksaker objekt som kan förvandlas och kombineras med andra föremål och företeelser.<sup>104</sup> De öppnar upp för mängder av olika möjligheter, och hur en leksak kommer att bli lekt med går aldrig att fastslå eller ta för givet.<sup>105</sup> Torben Hangaard Rasmussen skriver i sin bok *Leksakernas virtuella värld* att ”Leken innehåller leksaken som en möjlighet. Det omvända kan också sägas vara fallet: att leksaken rymmer leken som en möjlighet”.<sup>106</sup>

Linderoth ställer frågan om datorspel ska kategoriseras och förstås tillsammans med brädspel, improvisationsteater, böcker, simuleringar, film och TV-program eller om datorspel helt enkelt ska ses som ett spel. Linderoth anser att det kan bli lättare att förstå hur datorspel ska kategoriseras genom att se på dem metaforiskt som lekplatser.<sup>107</sup> Det finns en virtuell leksaksvärld, som innefattar både pinnar och batteridrivna verklighetstroga leksaksgevärr. Begreppet virtuell här syftar på en subjektiv överklighet vid en åtskiljning av den från den objektiva verkliga verkligheten. Leksaker skapar möjligheter och spelrum för den virtuella världen och leksaken reproducerar inte utan skapar någonting.<sup>108</sup>

Lekens och spelets ursprungliga innebörd är att de är medier, vilket innebär att något blir lekt, utspelar sig eller är i spel i barns lek med leksaker. Enligt både Steinsholt och Hangaard Rasmussen innebär all lek att bli lekt, och om barnet överlämnar sig åt leken är chansen stor att det blir engagerat i leksaken.<sup>109</sup>

Trots att datorspel kategoriserats som elektroniska leksaker, anser Hangaard Rasmussen att de inte är några leksaker. Leksaker och lekredskap kommunicerar med användaren på flera sätt och de används av barnet med hela kroppen eller händerna. Datorspel är skapade av den moderna medieteknologin och blir synliga i en okroppslig form på datorskärmen. Ett digitalt lek- och spelmedium är det inte möjligt att ta på, om man inte avser själva cd-romskivan. Spelvärlden och ”lekvärlden” blir inte till utan en dator.<sup>110</sup>

Datorspel fordrar att barnet visuellt reagerar på det som händer på skärmen och sedan snabbt skickar signalerna vidare till fingertopparna. Dessa datorspel både förstärker och ökar hastigheten på fingrarnas finmotorik och snabba reaktion. Hangaard Rasmussen definierar dessa aktivitetsobjekt som snabba spel- eller lekmedier och inte som leksaker.<sup>111</sup>

---

<sup>104</sup> Hangaard Rasmussen, *Leksakernas virtuella värld*, Lund, 2002, sid. 23.

<sup>105</sup> Ibid, sid. 26.

<sup>106</sup> Ibid, sid. 27.

<sup>107</sup> Linderoth, 2011a, sid. 19.

<sup>108</sup> Hangaard Rasmussen, sid. 34f.

<sup>109</sup> Hangaard Rasmussen, sid. 71f, Steinsholt, sid. 21.

<sup>110</sup> Hangaard Rasmussen, sid. 30.

<sup>111</sup> Ibid, sid. 31.

Tågbanan och bilbanan är leksaker som användes mycket förr i tiden. De tog lång tid att sätta upp och fordrade stort utrymme. Idag finns bilbanan som leksak i datorspelsform, där man väljer vilken bana man vill köra på och medspelarna är i datorn och/eller verkliga medspelare. Det går fort att starta igång och tar lite plats.<sup>112</sup>

## Datorspel som aktivitet

Gjorda observationer tenderar visa att aktiviteten spela datorspel är en verksamhet vilken får innebörd för den spelande på sina egna villkor. Det medför att själva spelet med dess tema blir sekundärt.<sup>113</sup> När man spelar datorspel tar man med sig sina kunskaper och sina kulturella erfarenheter till en spelarena, samtidigt som datorspelet är en konstgjord produkt vilken hjälper oss att strukturera och forma våra interaktiva aktiviteter.<sup>114</sup>

Enligt Gonzalo Frasca har man länge betraktat datorspelandet som utagerande av sagor och som en förlängning av dramat. Han anser dock att simuleringar som datorspel ofta är uppbyggda kring kan uttrycka exempelvis meddelanden på ett sätt som berättelsen inte kan.<sup>115</sup> Carsten Jessen och Helle Skovbjerg Karoff ser på aktiviteterna vid datorn och datorspelandet ur ett lekperspektiv men menar att datorspel och spelande inte är lek. De anser att aktiviteten påminner om lek, men är utformad som rum för berättande. De liknar det som små världar som styrs av regler som spelaren går in i.<sup>116</sup> Aarseth går däremot emot att betrakta datorspelet som berättelse och menar att ett datorspel inte kan läsas som texter eller lyssnas på som musik. Datorspel består av objekt + process och det måste spelas och vara en del av en aktivitet för att bli den produkt den är.<sup>117</sup> I datorspelsaktiviteten är inte avslutningen det viktigaste och det drivande, utan det är istället överraskningarna och att få fortsätta spela som är målet, tvärtom när man läser en berättelse.<sup>118</sup>

En anledning till att vissa ser datorspel som ett berättande medium, är troligtvis att skaparna själva menar att datorspel är en interaktiv fantasiberättelse, där aktiviteten innebär att spelaren kan fungera nästan som huvudkaraktären i en roman. Ett drama som innebär agerande, kontroll och möjlighet att påverka. En del av spelen har en narrativ ramhandling,

---

<sup>112</sup> Hangaard Rasmussen, sid. 46f.

<sup>113</sup> Linderoth, 2011b, sid. 27f.

<sup>114</sup> Peterson och Munters, sid. 34.

<sup>115</sup> Gonzalo Frasca, LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative från [www.ludology.org/articles/ludology.htm](http://www.ludology.org/articles/ludology.htm), hämtad 2012-02-25.

<sup>116</sup> Carsten Jessen, Helle Skovbjerg Karoff, *New play culture and playware*, sid. 4f, hämtad från <http://carsten-jessen.dk/artikler.html>, 2012-02-22.

<sup>117</sup> Espen Aarseth, "Computer Game Studies, Year One", från *Game Studies*, 2001, [www.gamestudies.org/0101/editorial.html](http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html).

<sup>118</sup> Rönnberg, sid. 202f.

medan andra inte har det. Rönberg skriver att det finns forskare som menar att datorspelade innebär att ”lekaren”/spelaren går in i ett särskilt tillstånd vilket är ett tillstånd mellan verklighet och fantasi.<sup>119</sup> Ord och begrepp får en annan betydelse i datorspelarens värld än de har i verkligheten. Ordet ”död” har exempelvis en helt annan innebörd i ett datorspel och betyder att spelkaraktären och/eller spelaren har förlorat möjligheten att fortsätta försöka klara en viss uppgift.<sup>120</sup> Linderoth har genom olika forskningsrapporter dragit slutsatsen att spelet och dess tema och innehåll blir underordnat då spelet får innebörd på sina egna villkor.<sup>121</sup>

## **Gruppaktivitet vid datorn**

Om man ser på datorns konstruktion, så är den gjord för att användas av en person i taget. Datorspel är för det mesta en ensam sysselsättning, som barn sysslar med när de är ensamma hemma, när det är dåligt väder ute eller de inte vet vad de ska göra. Barn framhåller dock att det är mycket roligare att spela tillsammans med en kompis eller tillsammans med någon som kan mycket om spel och datorer. När barn spelar datorspel tillsammans uppkommer ett samspel som står i relation till lek och barnkultur.<sup>122</sup> Datorn kan bli en plats där makt uttrycks och används, och vid datorn agerar barn utifrån vissa grundregler. Varje enskild situation ger ett särskilt spelrum för vad som är tänkbart och möjligt att tänka, säga och handla.<sup>123</sup> Även samarbete, status och glädjen över att kunna se andra lyckas i datorspel kommer till uttryck när flera barn eller barn och vuxna sitter tillsammans vid datorn och spelar spel.<sup>124</sup>

En tanke jag fått under denna studie är att jämföra hur datorspelen är uppbyggda med Vygotskijs teorier om utvecklingszonen. Jag vill undersöka om spelen som behandlas i studien blir svårare och svårare ju längre man kommer och om datorspelarens värld kan bli en gemensam aktivitet där gruppen kan hjälpa varandra att nå nya utvecklingszoner.

## **Barn och datorer**

Medierådets undersökning av små barns medievanor visar att 42 % av alla barn i åldrarna 2-9 år spelar dator-/tv-spel flera gånger i veckan eller oftare. De äldre barnen, som är 5-9 år, spelar oftare och hamnar på 59 %. Av de yngre barnen, som är 2-5 år, är det 25 % som spelar

---

<sup>119</sup> Rönberg, sid. 203.

<sup>120</sup> Johansson, sid. 217f.

<sup>121</sup> Linderoth, 2011b, sid. 28.

<sup>122</sup> Johansson, sid. 111f.

<sup>123</sup> Ibid, sid. 122f.

<sup>124</sup> Ibid, sid. 124.

fler gånger i veckan eller mer.<sup>125</sup> Rönnerberg påstår att dagens barn inte sitter så mycket framför datorn som de vuxna tror.<sup>126</sup>

Både Johansson och Rönnerberg menar att deras undersökningar visar att föräldrarna är eniga om att det är viktigt att barnen lär sig hantera datorer. De ska då helst inte spela datorspel utan lära sig sådant som de kommer att ha nytta av i sina framtida vuxna liv.<sup>127</sup>

Den som spelar vill helst göra det tillsammans med en eller flera kompisar. Vid en fråga om vad de allra helst gör på sin fritid blev svaret att de helst hittar på saker utomhus tillsammans med kompisar. Tidigare var TV:n de vuxnas fiende när det gällde barns val av aktiviteter ty den förknippades med tidsslöseri och våld. Idag har den ersatts av datorn och datorspelen.<sup>128</sup>

Barn i dagens samhälle verkar ha lätt för att gå från aktiviteter där de deltar fysiskt till aktiviteter som endast pågår i tankarna. Barn verkar inte ha några problem med att skilja verkligheten från det som pågår i datorspelens värld. Detta trots att den grafik som spelen har idag är förvillande verklig. I spelen finns markörer som signalerar att det inte är verklighet.<sup>129</sup>

## **Klassificering av datorspel**

Det finns olika sorters datorspel och de klassificeras på varierande sätt. Här följer en presentation av de som är relevanta för den här uppsatsen.

För de yngsta barnen finns så kallade pek- och klickspel. De utspelar sig för det mesta i en sagomiljö. När spelaren klickar på de olika objekten i bilden visar sig olika fängslande effekter. Lek- och lärospelen påminner om pek- och klickspelen, men den pedagogiska avsikten är mer tydlig. Även i dessa spel är miljöerna fantasifulla och spelaren löser problem och uppgifter.<sup>130</sup>

Sportspel inkluderar både ensamsporter och lagsporter, och det är allt från slalomåkning till NHL-ishockey. I Rallyspel sitter spelaren i en av bilarna och kör. Miljön kan vara bland annat racingbanor, stadsmiljö eller landsväg.<sup>131</sup>

Pussel- och labyrintspel är ofta okomplicerade till sin konstruktion och det är lätt att lära sig vad de går ut på. I denna typ av spel är det reaktionsförmåga och motorik som testas och

---

<sup>125</sup> *Småungar & Medier – medieanvändningen hos barn mellan 2 och 9 år*. Statens medieråd, [http://www.statensmedierad.se/upload/Rapporter\\_pdf/Småungar\\_&\\_medier2010.pdf](http://www.statensmedierad.se/upload/Rapporter_pdf/Småungar_&_medier2010.pdf), sid. 16.

<sup>126</sup> Rönnerberg, sid. 195.

<sup>127</sup> Johansson, sid. 61f, Rönnerberg, sid. 228.

<sup>128</sup> Rönnerberg, sid. 196ff.

<sup>129</sup> Linderöth, 2011b, sid. 27f, 2011c, 70ff, Rönnerberg, sid. 198, 201.

<sup>130</sup> Johansson, sid. 59.

<sup>131</sup> *Ibid*, sid. 59f.

tränas. Svårighetsgraden ökar successivt. Simuleringsspel är en typ av spel där det handlar om att spela en roll och bli någon annan.

Spel som går ut på att skapa själv benämns oftare program än spel. Det som skapas i spelet kan vara till exempel bilder, musik, filmer eller kläder. Det finns en form av spel som benämns strategispel, och i dessa bygger spelaren upp miljöer med exempelvis städer, fabriker, olika inrättningar och befolkar dem med människor eller något annat. Spelaren befinner sig utanför och beskådar miljöerna ovanifrån.

När det gäller kategorin äventyrsspel så är spelaren själv en karaktär som befinner sig i spelmiljön och som syns på datorskärmen. Spelet kan till exempel gå ut på problemlösning genom inhämtandet av ledtrådar under spelets gång.<sup>132</sup>

## **METOD**

### **Empiri**

Den här empiriska undersökningen baseras på dels en kvalitativ undersökning och dels en kvantitativ undersökning.<sup>133</sup> I den kvalitativa undersökningen kommer jag att undersöka och beskriva egenskaper, form och kvaliteter hos datorspel avsedda för barn i åldrarna 1 och 6 år. Den kvalitativa analysen går att dela upp i två nivåer. Den första nivån handlar om den faktiska formen och uppbyggnaden av datorspelet och det innehåll i form av spelaktiviteter som det har. Den andra nivån handlar om hur det upplevs och kan tänkas upplevas och uppfattas.

Den kvantitativa undersökningen utförs genom en enkätundersökning bland föräldrar till barn på tre olika förskolor.

### **Enkätundersökning**

Den kvantitativa undersökningen utförs genom en enkätundersökning bland föräldrar och barn på tre förskolor för barn mellan 1 och 6 år. Förskolorna är belägna på Lidingö, i Örebro samt i Alstermo/Älghult i Småland.

Jag har valt att göra en kvantitativ enkätundersökning men med inslag av frågor av kvalitativ karaktär. En enkätundersökning är en lämplig metod när man vill nå fler respondenter än vad som är möjligt vid intervjuer eller observationer.<sup>134</sup> En fördel som finns

---

<sup>132</sup> Johansson, sid. 59f.

<sup>133</sup> Staffan Larsson, *Kvalitativ analys – exemplet fenomenografi*, Lund, 1986, sid. 7.

<sup>134</sup> Martin Denscombe, *Forskningshandboken – för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*, Lund, 2009, sid. 25ff.

med enkäter är att intervjueffekten uteblir och att respondenten inte påverkas av intervjuaren och dennas kroppsspråk och eventuella kommentarer.

Det jag vill undersöka och de frågor jag vill ha besvarade är relativt okomplicerade. Det medför att enkäter som metod är relevant.<sup>135</sup> Frågorna som föräldrarna ska svara på berör till största delen föräldrarnas syn på datorspel och barnens datorspelande. Enkäten syftar också till att ge svar på vilka spel föräldrarna erbjuder sina barn, vilka spel föräldrarna ser att barnen helst spelar, vilka spel barnen i sin tur helst väljer att spela av de som erbjuds i hemmet, samt föräldrarnas eventuella regler kring och avsikter med barnens datorspelande. I enkäten finns även frågor som berör hur lång tid som barnet spelar, vilket kan vara svårt för de små barnen att uppskatta. Enkäten ges till föräldrarna och avses att till stor del även besvaras av dem, men för att besvara några av frågorna behöver även barnet som avses i undersökningen tillfrågas. Jag måste därför lita på förälderns trovärdighet när det gäller svaren på dessa frågor.

Enkäten arbetades fram utifrån de frågeställningar jag ville ha svar på. Enkäten kom inte att bestå av några strukturerade frågor med förvalda svar, utan endast av kvalitativa frågor. Det medför att respondenten trots enkätformen ges möjlighet att utveckla sina svar och därmed möjlighet att förmedla sina egna tankar kring en fråga.

## **Urval**

Urvalet när det gäller de förskolor där enkäten skulle delas ut gjordes subjektivt och avsikten var att ta del av information från olika stora orter, från landsbygd till storstadsförort, i Sverige. Enkäten delades ut som fysiska blanketter tillsammans med ett informationsbrev på de kontaktade förskolorna på Lidingö, i Örebro samt i de små samhällena Älghult/Alstermo, och samlades in en tid senare.

Jag fick in 40 enkäter vilka gav information om totalt 57 barn. 48 av dessa barn utförde någon form av aktivitet vid datorn.

## **Etiska regler och enkätens svar**

Jag har i arbetet med enkätundersökningen och i det med enkäten bifogade informationsbrevet informerat om Vetenskapsrådets etiska regler. De uppger fyra etiska forskningsprinciper som allmänna huvudkrav gällande det individskydd som man ska ta hänsyn till vid denna typ av undersökning. Den första principen är att de som berörs av enkätundersökningen ska

---

<sup>135</sup> Denscombe, sid. 25ff.

informerar om dess syfte och forskningen den ingår i. Respondenterna ska informeras om sin uppgift, dess frivillighet, villkor för sitt deltagande samt att de kan avbryta sitt deltagande när som helst.<sup>136</sup> Den andra principen innebär att den som deltar i undersökningen har rätt att själv bestämma över sin medverkan och man ska som forskare få respondentens samtycke till att delta. Den tredje principen innebär att de som deltar i undersökningen deltar på sina egna villkor och när som helst kan avbryta sitt deltagande utan att det får negativa följder. Deltagarna i undersökningen får inte utsättas för påtryckningarna när det gäller om de ska medverka eller vill avbryta sitt deltagande.<sup>137</sup>

Den enkätundersökning som jag har gjort innebär att det är föräldrarna till barnen på förskolorna som svarar på frågorna. Det medför att de enkätfrågor där föräldrarna behöver tillfråga barnen för att kunna svara sanningsenligt, eftersom frågorna berör barnens åsikter och önsksningar, får svar som kommer mig till del som information i tredje led. Detta kan leda till att barnets perspektiv inte till fullo kommer till sin rätt, eftersom jag som forskare inte är med vid frågetillfället och kan tolka svaret själv eller kan ställa följdfrågor som skulle förtydliga barnets tankar och åsikter. Formen av enkätundersökning medför även att antalet frågor begränsas eftersom jag som forskare inte vill avskräcka föräldrar från att svara på grund av alldeles för många frågor som tar lång tid att besvara. Enkäten är anonym, vilket medför att jag hoppas föräldrarna trots rådande moral- och mediepanik ska svara sanningsenligt på frågorna i enkäten.

## **Bearbetning och analys av enkätsvaren**

Först sammanställdes fördelningen av svaren med avseende på barnens ålder och ort i tabellform. Därefter sammanställdes svaren fråga för fråga ort för ort punktvis (se bilaga 1). Utifrån dessa sammanställda svar gjordes en analys genom att jag jämförde respondenternas sammantagna svar från orterna på respektive fråga. Detta för att analysera och dra slutsatser kring om eventuella tendenser var synliga. Slutligen jämförde jag hur svaren skiljde sig åt från ort till ort för att synliggöra om skillnader fanns.

## **Analys av datorspelen**

En analys kan beskrivas som en sönderdelning eller uppdelning av något i sina olika beståndsdelar. När det gäller bildanalys är avsikten att tolka för att kunna ge en djupare

---

<sup>136</sup> Vetenskapsrådet, *Forskningsetiska principer inom humanistisk- samhällsvetenskaplig forskning*, <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>, 2009, sid. 5f.

<sup>137</sup> Ibid, sid. 9ff.

uppfattning av och insikt i det som undersöks. Det är möjligt att utföra denna analys med tre olika utgångspunkter. Det första sättet är som en intentionsanalys där sändarens avsikter och syften med det analyserade objektet undersöks. Vid den typen av analys bör hela sändarkontexten tas med. Det andra sättet är som en receptionsanalys, och innebär att mottagaren och mottagarens tänkbara och möjliga uppfattning och upplevelse är föremål för analysen. Vid den typen av analys är mottagarsituationen i form av den sociala och lingvistiska kontexten viktig att undersöka och ta hänsyn till.<sup>138</sup> Vid det tredje sättet som kallas näranalys, är det budskapet som objektet förmedlar som analyseras. Här får den som analyserar agera som aktivt subjekt och utgå från sin egen förförståelse och ta ansvar för den gjorda tolkningen. Dessa tre olika typer av analyser kan också kombineras och det som är viktigt är att vara medveten om kombinationen och ha en uttalad och motiverad avsikt med den.<sup>139</sup>

Min avsikt med den spelanalys som utförs i denna studie är att urskilja spelens utformning av visuella och audiella element. Jag kommer också, utifrån ett barnperspektiv, att analysera datorspelens aktivitetsinnehåll och om de innehåller lärande, roande och/eller spännande moment. Jag som forskare har ansvar när det gäller hur jag analyserar och tolkar de datorspel som ingår i undersökningen. Detsamma gäller hur jag tolkar svaren jag fått på enkäterna. I analys och tolkning färgas jag av min egen barndom, mina erfarenheter som förälder, mina förväntningar på datorspelen och mina erfarenheter av barn idag, samhället och dagens medieutbud.

## **ENKÄTRESULTAT**

För att ta del av enkätresultaten i sin helhet, se bilaga 1. Under stycket ”Sammanställning av enkätsvar, resultatanalys och diskussion” finns även en kort sammanfattning av enkätresultaten.

## **SAMMANSTÄLLNING AV ENKÄTSVAR OCH RESULTATANALYS**

Enkäten delades ut under april-maj 2008. Av cirka 150 utdelade enkäter fick jag in 40 svar rörande totalt 57 barn. Av dessa var det nio barn som inte spelade datorspel över huvud taget. Flest svar kom från Lidingö och det var för 42 barn varav 34 spelade datorspel. Från Älghult/Alstermo inkom åtta besvarade enkäter och bland dem var det ett barn som inte

---

<sup>138</sup> Hasse Hansson, Sten-Gösta Karlsson, Gert Z Nordström, *Bildspråkets grunder*, Stockholm, 1999, sid. 40.

<sup>139</sup> Ibid.

spelade datorspel. Slutligen så fick jag in svar rörande sju barn från Örebro varav samtliga spelade datorspel.

*Fråga: Spelar ditt barn datorspel? I så fall hur mycket och skulle det vilja spela mer om det fick?*

### **Summering svar och resultatanalys**

En sammanställning av svaren på frågan hur mycket barnen spelar datorspel och om de skulle vilja spela mer om de fick, visar att den uppskattade tiden som barnen ägnar åt datorspelande skiljer sig mycket åt från barn till barn. Det barn som spelar mest spelar 1-2 timmar per dag och det som spelar minst spelar en gång per halvår. Svaren visar att det i vissa familjer handlar om hur mycket barnet spelar per dag och kanske till och med begränsningar i tid, medan det i andra familjer handlar om hur mycket de spelar i veckan, månaden eller som i ett fall per halvår. Statens medieråd har gjort en undersökning som visar att 9 % av barnen mellan 2-5 år spelar 1-2timmar/dag och 37 % spelar mindre än en timme/dag. Enligt samma undersökning spelar 5 % av 2-5-åringarna varje dag och 20 % spelar flera gånger i veckan.<sup>140</sup>

Svaren på enkäten visar att de barn som spelar mest datorspel också är de som vill spela mer om de får för sina föräldrar. Detta resultat skulle kunna kopplas till åsikterna om att datorspelande är beroendeframkallande.<sup>141</sup> Det kan också påvisa att det är vissa barn som tycker det är roligare att spela än andra eller att ju mer tid ett barn får sitta vid datorn desto roligare tycker det att det är, kanske för att det lär sig mer och att det medför att det blir roligare då. Enligt Statens medieråd har de flesta föräldrar inte satt upp några begränsningar när det gäller den tid de själva får använda datorn på sin fritid.<sup>142</sup> Här kan man återkoppla till socialkonstruktivismen och den syn vuxna har på barndom och den position barn har tilldelats i samhällsordningen. När det gäller hur mycket tid man får tillbringa vid datorn ger denna position barnet vissa rättigheter och föräldrarna andra.<sup>143</sup> Att föräldrarna sätter upp regler kring hur mycket barnen får spela, kan man koppla till den osäkerhet som fortfarande finns kring barns användande av ny teknik och datorspelandet och vilken inverkan det har på barnen. Då och då slås det upp löpsedlar som sprider information om att barn blir feta och kan drabbas av spelberoende om de spelar datorspel.<sup>144</sup> Sådan information kan leda till oro bland föräldrar och begränsningar när det gäller barns användande av datorspel.

---

<sup>140</sup> Statens medieråd, sid. 17.

<sup>141</sup> Ibid, sid. 34.

<sup>142</sup> Statens medieråd, sid. 16ff.

<sup>143</sup> Johansson, sid. 50f.

<sup>144</sup> Peterson och Munters, sid. 31.

Winnicotts tankar om att leken är ett tillstånd som sker i ett inre mentalt rum och att tillståndet är uppslukande men samtidigt ömtåligt,<sup>145</sup> ser jag inte genomsyra föräldrarnas syn på barnens aktiviteter vid datorn. Att det sätts upp regler och tidsbegränsningar tyder mer på att man som förälder snarare känner rädsla för det rum som det spelande barnet hamnar i och att det kan vara farligt att vistas där för länge.

**Fråga:** *Vad spelar det för olika datorspel?*

#### **Summering svar och resultatanalys**

Sammantaget så spelar barnen på de olika orterna äventyrsspel på nätet, exempelvis *www.agame.com*, *Rut och Knut*, *Anki och Pytte*, *Barbie*, *Förskolan*, *Fifa 07*, *Håkan Bråkan*, *Sagan om ringen*, *Zelda*, *SSX Tricky*, *Alfons Åberg*, *Fem myror är fler än fyra elefanter*, *Bamse*, *Pippi Långstrump*, *Zebran*, *Mamma Mu*, *Förskolan*, *Teletubbies*, *Mulle Meck*, *Kalle Kunskap*, *Agent Hugo*, *Blixten McQueen*, *Lek- och lärospel*, *Björnes Magasin*, *Bolibompa*, *Engelska och mattspel*, *Pettsson och Findus i snickarboden*, *Vinter i Mumindalen*, lärospel, olika målargrejer och inlärningsspel, schack, kunskapsspel, bilspel, *Kraker spektakel*, sport och *Josefine i skolan*, Nintendo DS och Gamecube, PC.

En sammanställning visar att det är stor bredd på vilka typer av spel som föräldrarna uppger att barnen spelar. Det är äventyrsspel, sportspel, strategispel, brädspel i datorspelsform, lek- och lärospel och kunskapsutvecklande spel. De flesta av spelen är baserade på och utvecklade utifrån böcker, serietidningar, sportaktiviteter, leksaker och tv-program.

**Fråga:** *Har barnet något favoritspel?*

#### **Summering av svar och resultatanalys**

Barnens favoritspel är äventyrsspel, *Rut och Knut*, *Anki och Pytte*, *Bolibompa*, *Barbie*, *Förskolan*, *Fifa 07*, *Alfons Åberg*, *Bamse*, *Lek och lär*, *Mulle Meck*, *Björnes Magasin*, *engelska spel*, *att måla på datorn*, *Agent Hugo*, *Fem myror är fler än fyra elefanter*, inlärningsspel, *Collin McRae*, *ABC 1-2-3*, *Bilar* och *Josefin*, Wii sport med bowling och baseball.

En sammanställning av enkätsvaren visar att *Lek och lär: Förskolan - Husdjursakuten*, *Fem myror är fler än fyra elefanter*, *Alfons Åberg – Bara överallt*, *Bamse* och *Bolibompa (Drakens värld)* är de datorspel som flest barn på de tre orterna sammantaget uppger som sina

---

<sup>145</sup> Winnicott, sid. 90ff.

favoritspel. Av dessa fem spel så är tre baserade på redan etablerade svenska karaktärer men ursprungligen i annan form. Det gäller *Fem myror är fler än fyra elefanter* som utvecklades från en barnprogramserie med samma namn. Spelet om *Bamse* är utvecklat från serietidningen *Bamse* och *Alfons Åberg - Bara överallt* baseras på böckerna om Alfons Åberg.

Bolibompaspelet *Drakens värld* är utvecklat för Bolibompas hemsida. Draken är en karaktär från Bolibompa-programmets inledningsvinjett.

Spelet *Lek och lär: Förskolan - Husdjursakuten* var en ny serie när den lanserades 1997 och är ett spel som inte baseras på en tidigare känd svensk karaktär. De som tagit fram spelet skriver att det är ett kunskapsspel som är anpassat utifrån barn i förskolan och att lärandet i spelet baseras på olika inlärningsstilar och att den som spelar kan hitta sin egen inlärningsstil och spela och lära utifrån den.<sup>146</sup>

Under spelanalysdelen i denna uppsats har jag analyserat de fem favoritspel som nämns ovan.

**Fråga:** *Vilket/vad för sorts spel ser du helst att ditt barn spelar?*

### **Summering av svar och resultatanalys**

Vid en sammanställning av svaren på frågan så blir resultatet att det på Lidingö är 13 föräldrar av 23 som svarar att de uttryckligen vill att barnen spelar pedagogiska, lärande och utvecklande spel. En förälder på Lidingö svarar att barnen *endast* får spela lärande spel. Tio föräldrar svarar att barnen får spela olika spel, dock inga spel som innehåller våld.

I Örebro svarar fem av fem föräldrar, att de uttryckligen vill att barnen spelar pedagogiska spel som innebär att barnen lär sig och utvecklas. Svaren från Älgö/Alstermo visar att sex föräldrar av åtta som svarar på frågan vill att barnen ska spela lärande och utvecklande spel.

Sammantaget på samtliga orter svarar föräldrarna att de vill att barnen ska spela lärande spel. Det är totalt 24 av 36 föräldrar som svarar att spelen ska vara pedagogiska, utvecklande, lärande, träna det logiska tänkandet, träna matematik, bokstäver, mönster och ordningsföljder, erbjuda kluriga och utmanande uppgifter samt spel där man bygger, skapar och pysslar. Några svarar att barnen får spela sportspel. De tolv föräldrar som inte svarar att barnen ska spela lärande spel svarar att de får spela olika sorters spel som rally och sport, bara de inte är våldsamma.

---

<sup>146</sup> LEK OCH LÄR: FÖRSKOLAN – Husdjursakuten.

Endast en förälder svarar uttryckligen att den tycker att barnet ska spela roliga spel. Svaren visar att de flesta av föräldrarna i undersökningen vill att barnens tid framför datorn ska vara förenad med nytta, det är enligt undersökningen viktigare än att de har roligt.

Datorspelande är en relativt ny aktivitet och omges fortfarande av en osäkerhet när det gäller hur spelandet kommer att påverka barnen. Det sprids då och då information om hur farligt det är att spela, till exempel att det är stor risk att bli spelmissbrukare. Den här typen av löpsedelinformation är inte alltid grundad i empirisk forskning.<sup>147</sup> Den når dock även föräldrar och kan medföra en reserverad inställning till att barnen ska spela datospel. Det kan då tänkas att man har större benägenhet att godkänna att barnet sitter vid datorn och spelar pedagogiska och utvecklande spel. Är de bara roliga kan de kanske uppfattas som större risk att barnen faktiskt blir spelberoende.

**Fråga:** *Spelar det ensamt, i grupp eller med vuxen/mamma/pappa?*

### **Summering av svar, analys och diskussion**

En sammanställning av svaren på frågan om barnen spelar ensamma, i grupp eller med vuxen/mamma/pappa visar att det på Lidingö är vanligast att barnen spelar ensamma eller tillsammans med ett yngre eller äldre syskon. I Örebro och i Älgö/Alstermo är det vanligast att barnen spelar ensamma eller tillsammans med en förälder.

Min slutsats är att när barnen spelar datospel tillsammans med sina syskon, så kompletterar och hjälper de troligtvis varandra så att de kan ta sig till nästa nivå i spelet. Det tar sig till nästa nivå och enligt Vygotskijs teorier om nästa utvecklingszon<sup>148</sup> lättare och fortare än genom utforskning och lärande på egen hand. Det är det syskon som befinner sig i den högre utvecklingszonen eller som spelat mest datospel som hjälper sitt syskon genom att instruera och visa hur man gör eller att den som behöver hjälp sitter bredvid och tittar och lär.

Jag drar slutsatsen att ungefär detsamma kan gälla när barn och föräldrar sitter vid datorn och spelar tillsammans. Det kan bli mer av ett utbyte av kunskap och ett samarbete för att kunna ta sig vidare i spelet. Föräldern kan troligtvis lära ut mer när det gäller kunskapen som behövs för att skriva eller räkna, medan barnet kan ha mer kunskap när det gäller själva spelet och hur det går till. Detta varierar sannolikt från familj till familj.

Utifrån svaren på denna fråga tillsammans med svaret på vad föräldrarna vill att barnen ska spela och använda datorn till (pedagogiska och lärande spel), så tycker jag mig se

---

<sup>147</sup> Peterson och Munters, sid. 31.

<sup>148</sup> Vygotskij, sid. 329ff, Smidt, sid. 13f.

datorn som en gemensam aktivitet att mötas över. En aktivitet där det är någon som kan bli stärkt av att få hjälpa ett syskon, en kompis eller en förälder och träna förmågan att instruera. Detta sker utöver det som datorspelet har för avsikt att träna och lära ut genom sina spelaktiviteter.

Tidigare nämndes att Peterson och Munters ser möjligheterna för mer lek över könsgränserna vid datorspelsaktiviteter. Framför datorn och över ett datorspel kan det öppnas upp för att lättare bryta traditionella genusrelaterade könsmonster.<sup>149</sup> Detta kan ske då syskon eller kompisar av olika kön ges möjlighet att spela tillsammans.

En del av barnen får spela datorspel tillsammans med en kompis, medan andra föräldrar svarar att barnen inte får spela när de har en kompis hemma. Genom dessa olika svar tycker jag mig se olika sätt att se på datorspelande respektive lek. Den ena föräldern värderar barnets lek med en kompis högre än datorspelandet och tycker att man endast spelar datorspel när man inte har något annat att göra. Den andre föräldern skiljer inte på datorspelande och lek lika tydligt och ser datorspelandet som en aktivitet man kan göra tillsammans med en kompis som vilken annan aktivitet som helst. En positiv effekt när barn spelar tillsammans med en kompis är att de kan hjälpa varandra att utvecklas och ta sig till en högre utvecklingszon, enligt Vygotskijs teorier.<sup>150</sup> Här är också möjligt att återkoppla till att barnen kan inom nya barndomsforskningen ses som aktivt handlande subjekt. De skaffar sig, precis som vuxna, erfarenheter, kunskaper och färdigheter genom ett aktivt gemensamt samspel och utbyte mellan sig själv och sin omgivning.<sup>151</sup>

**Fråga:** *Vad tycker ditt barn är bra/bäst med datorn?*

### **Summering av svar och resultatanalys**

På alla orterna är det att spela datorspel som barnen anser vara det bästa med datorn. En del barn tycker också det är roligt att använda datorn till att gå ut på nätet och in på till exempel Bolibompa, titta på foto, rita, skriva och se på dvd och tv-program. Några av barnen tar också upp att det är roligt med interaktiviteten och att datorn ger respons när man trycker på olika saker, att man kan lära sig nya saker samt bli bättre på dem och få en belöning. Datorspelen ger någon att spela med eller mot. Att den som spelar datorspel till och med kan få hjälp, beröm och en belöning i form av en bild, text eller verbalt innebär att det troligtvis inte heller känns som man sitter helt ensam och spelar.

---

<sup>149</sup> Petersson och Munter, sid. 32.

<sup>150</sup> Vygotskij, sid. 329ff, Smidt, sid. 13f.

<sup>151</sup> Johansson, sid. 42.

Ett barn har svarat vad det tycker är negativt med datorn och ser den som en maskin som stjälar föräldrarnas uppmärksamhet. Det visar även forskningen. I och med att datorn blivit vanligare i hemmen så är det till både mer jobbrelaterade uppgifter och som ett socialt medium som datorn används till idag.<sup>152</sup> Detta kan jämföras med debatten om föräldrars minskade fritid kombinerat med deras internetanvändning och ständiga uppkoppling till internet via exempelvis smartphones.<sup>153</sup>

**Fråga:** *Vad tycker du (som vuxen) är bra/bäst med datorn?*

### **Summering av svar och resultatanalys**

De vuxna tycker att det bästa med datorn är att barnen får datorvana, lär sig läsa, hantera musen och förstå instruktioner. De framhåller också att datorn är bra eftersom den innebär lärande på ett positivt sätt; den främjar fantasin, problemlösningsförmågan, kreativiteten och det abstrakta tänkandet och den är ett lek- och läroredskap som ger barnen möjlighet att lära på ett roligt sätt. En förälder anser till och med att datorn är en förutsättning för lärande. Några framhåller vikten av att den främjar koordinationsförmågan och innebär koncentrationsträning, men även avkoppling efter en dag på förskolan. En förälder svarar att datorn och datorspel i grupp är bra för det främjar samspelet mellan barnen. Detta har även forskare konstaterat. Spelaktiviteten vid datorn sker i en specifik kontext och erbjuder vissa förhandlingsramar. I samspelet vid datorn finns ett antal underförstådda överenskommelser. Dessa överenskommelser har även forskare som studerat lek konstaterat; gemenskap, tillfredsställelse och en önskan om makt är delar som ingår i samspelet även vid en dator.<sup>154</sup>

De flesta svaren innebär att datorn och barnens datorspelande är bra för framtiden. Enligt Statens medieråd undersökning anser 66 % av föräldrarna till barn i åldern 2-5 år att data-/tv-spel gör att barnen lär sig bra saker. 49 % av de föräldrar som deltagit i undersökningen anser att datorn och datorspel är roligt och avkopplande. 45 % anser att dator-/tv-spel stimulerar barns fantasi. Samma undersökning visar att 41 % av föräldrarna tror att data-/tv-spel är beroendeframkallande, 35 % att de lär sig dåliga saker genom att spela dem,

---

<sup>152</sup> Caroline Wiberg och Anna Holmquist, "Barn ogillar föräldrars tid framför datorn" för Familjeliv.se, ur: *Eskilstunakuriren 20120122*.  
<http://ekuriren.se/personligt/familjeliv/1.979835-barn-ogillar-foraldrars-tid-framfor-datorn>, hämtat 2012-01-22,  
<http://www.nordicom.gu.se/?portal=mt&main=showStatTranslate.php&me=1&media=PC%20and%20Internet&type=media&translation=PC%20och%20internet>.

<sup>153</sup> Statistiska Centralbyråns undersökning *Tidsanvändningsundersökningen 2010*,  
[http://www.scb.se/Pages/PressRelease\\_319925.aspx](http://www.scb.se/Pages/PressRelease_319925.aspx), hämtad 2012-02-22. Thomas Lerner, *Familjeliv i skärmen sken* ur: Dagens Nyheter, <http://www.dn.se/insidan/insidan-hem/modernt-familjeliv-i-skarmens-sken>, hämtad 2012-02-22.

<sup>154</sup> Johansson, sid. 122f.

23 % att det är passiviserande och 15 % att det är slöseri med tid att spela.<sup>155</sup> Att datorspel av en del föräldrar anses beroendeframkallande, passiviserande och slöseri med tid kopplar jag till den moralpanik kring datorn och datorspel som till viss del råder i samhället.<sup>156</sup> Johansson skriver att det ofta är de unga som oron fokuseras kring och frågor gällande vad det kan innebära för barnen att tillbringa en stor del av sin tid framför datorn samt vad som händer med leken och umgänget med kamraterna ställs.<sup>157</sup> Detsamma gällde barns TV-tittande på 1970-talet som antogs vara passiviserande och våldsfrämjande.<sup>158</sup>

Flera av föräldrarna som svarat på enkäten verkar anse att den tid barnen får sitta framför datorn som barn kommer att ge positiv utdelning i framtiden. Detta för att barnen till stor del spelar lärande och utvecklande spel inom matematik, svenska, engelska, problemlösning med mera, men också för att de får datorvana. Därför tror jag att föräldrarna accepterar att barnen tar tid från den viktiga och ömtåliga leken<sup>159</sup> för att spela datorspel.

## **SPELANALYSER OCH DISKUSSION**

De spelanalyser som jag redovisar här i uppsatsen är för *Lek och lär förskolan – Husdjursakuten, Bolibompa, Alfons Åberg Bara överallt, Fem myror är fler än fyra elefanter* och *Bamses cirkus*. Dessa fem spel var bland de mest omnämnda i enkätundersökningen bland barnens favoritspel. Avgränsningen vid fem spel för spelanalysen gjordes då dessa fem spel på ett tydligt sätt representerar spel av olika karaktär.

Spelen kommer att presenteras genom en kort sammanfattande beskrivning, sedan följer en beskrivning av spelets praktiska utformning, följt av en beskrivning av spelets miljöbilder- sedan följer en beskrivning av spelets spelaktiviteter samt deras uppgift och mål. Avslutningsvis kommer en analys av dess utformning och dess spelaktiviteter.

### ***Lek och lär förskolan – Husdjursakuten***

I *Lek och lär förskolan - Husdjursakuten* får spelaren uppdraget att hitta familjehem till föräldralösa husdjur. För att kunna göra det behöver spelaren spela ihop föremål och det görs med utgångspunkt från klassrummet. Klassrummet är ett rum fyllt av en mängd olika föremål

---

<sup>155</sup> Statens medieråd, sid. 34.

<sup>156</sup> Rönnberg, sid. 122f.

<sup>157</sup> Johansson, sid. 174.

<sup>158</sup> Raundalen och Raundalen, sid. 102ff, 108f.

<sup>159</sup> Knutsdotter Olofsson, sid. 22, 53. Hägglund, sid. 26ff.

som det döljer sig olika spelaktiviteter bakom. Spelaren kommer till de olika spelaktiviteterna genom att klicka på de olika föremålen.

### **Utformning**

Färgerna i *Lek och lär förskolan - Husdjursakuten* är starka och i kraftig pastell. Spelet innehåller tecknade figurer med svarta konturer. Bilderna är tecknade med bulliga former och är sagovärldslig med lite suddade konturer. Både miljön och figurerna påminner om *Disneys* tecknade figurer. Musiken som finns med i bakgrunden och som bekräftelse på utförd uppgift och beröm är intensiv, gäll och ”högljudd”. Man förflyttar sig i spelet med hjälp av att klicka sig fram med musen, samt med mellanslagstangenten i vissa av aktiviteterna.

### **Handling och bilder**

*Lek och lär – Husdjursakuten* handlar om att hunden Frankie ska hjälpa hemlösa husdjur genom att hitta ett hem och ”föräldrar” som kan adoptera dem. Frankie kallar projektet husdjursakuten. Spelaren hjälper till att rädda djuren genom att utföra olika uppgifter och på det sättet spela ihop olika belöningar i form av leksaker, musik, mat till djuren, borstar att borsta dem med och mycket annat till det djur som spelaren valt att rädda.

Första sidan som spelaren kommer till är en bild på en luftballong och en tom ruta där man fyller i sitt namn. Har man spelat tidigare klickar man på listan med namn som visas. Här kan man också göra kunskapstest, för att bestämma vilken nivå man ska spela på. De olika nivåer som finns benämns 1, 2 eller 3.

När man kommer till den andra bilden i spelet, säger en röst att man ska välja sin stjärnkompis. Stjärnkompisen är ett djur som ska hjälpa till när man spelar. Det djur man valt instruerar och talar om att man ska klicka på boken när man har valt och vill börja spela. Stjärnlaget består av de sju huvudpersonerna i *Lek och lär – Husdjursakuten*. Var och en av dem har en särskild talang och ett eget inlärningssätt. Människokännaren Frankie hjälper barnen med en metod för inläring som genomsyras av hans sociala kunskaper. Han relaterar alla problem till vardagliga situationer. Konstnären Kicki hjälper barnen med utgångspunkt från en visuell och rumslig inlärningsmetod. Idrottaren Kalle hjälper barnen med utgångspunkt från en kroppslig och rörelsebaserad metod för inläring. Ordmakaren Ellinor hjälper barnen med utgångspunkt från en språkbaserad metod för inläring. Musikern Björn hjälper barnen med utgångspunkt från en musikalisk metod för inläring. Han förklarar fakta med musikaliska inslag och sånger. Matematikern Hoppsan hjälper barnen med utgångspunkt från sin logiska och matematiska metod för inläring. Han använder matematik och logiskt

tänkande för att undersöka olika koncept. Forskaren och upptäckaren vid namn CH hjälper barnen med utgångspunkt från sin naturvetenskapliga metod för inläring. Han är duktig på att sortera och klassificera sin omgivning. Den tredje bilden man kommer till är en bild på luftballongen och de djur man kan rädda.

Till den tredje bilden kommer man inseglande över ängen medan musikslungan om Frankies stad spelas. Här väljer man vilket djur man vill hjälpa att bli bortadopterat till en familj. Den fjärde bilden man kommer till är klassrummet. Här presenteras de olika spelen med figurer och föremål som man kan klicka på för att komma vidare. Det finns ett verktygsfält där man kan gå tillbaka, få hjälp, en föräldraknapp, fält med tassor som visar hur många uppgifter man klarat och hur mycket det är kvar tills man får en belöning. I mitten på verktygsfältet ser man vilket djur man har valt att hjälpa att få ett hem. En rad med fyra rutor visar hur många och vilka belöningar man har fått.

När man sedan spelar, så utgår spelaren hela tiden från bilden av klassrummet där det finns en mängd olika saker, som griffeltavla, bokhylla och böcker, som man klickar på för att komma vidare till spelaktiviteterna.

### **Beskrivning av speluppgifterna och deras syfte**

*Välj ett djur:* Här ska spelaren klicka på det djur som han/hon vill ta hand om. Sedan kommer spelaren till klassrummet där man kan välja mellan flera olika spel och genom att samla belöningar få ett husdjur att placera i ett fosterhem. Avsikten är att skapa ett mål med speluppgifterna.

*Den magiska griffeltavlan:* Denna spelaktivitet innebär att musen Kicki ritat och skriver på tavlan och spelaren ska para ihop rätt bokstav med det inledande ljudet på ordet som Kicki har ritat på griffeltavlan. När rätt bokstav visas så klickar spelaren med pilen på tavlan eller trycker på mellanslagstangenten. Aktivitetens syfte är träning i ljudlära, de inledande ljuden när det gäller alfabetets alla bokstäver och att lyssna.

*Bokstavsbubblor:* Här kan spelaren leka med bokstavsbubblor genom att använda musen för att klicka på de bokstavsbubblor som passar ihop med den bokstav som elefanten Ellinor säger. Aktivitetens avsikt och de färdigheter som tränas är att känna igen stora och små bokstäver.

*Formjakten:* Denna aktivitet går ut på att Kalle säger vilken form i en särskild färg som spelaren ska fånga och det görs genom att spelaren klickar med musen på den formen.

Aktivitetens avsikt och de färdigheter som tränas är att känna igen färger och former, rumslig medvetenhet och att följa instruktioner.

*Djurfotografen:* denna aktivitet innebär att hjälpa Frankie att placera ut djuren på rätt sätt inför en fotografering. Aktivitetens avsikt och de färdigheter som tränas är att lära sig sortera, storlekar, klassificering och mönster.

*Ballongdjur:* Aktiviteten innebär att Kalle ska göra ballongdjur genom att spelaren parar ihop ballongknippena med de som visas på flaggorna. När de båda ballongknippena innehåller lika många ballonger, använder Kalle dem för att göra roliga djurfigurer. Aktivitetens avsikt och de färdigheter som tränas är att känna igen siffror, visuell urskiljning, räkna till 10 och att lära sig om kvantiteter.

*Rimma:* I aktiviteten Rimma lugnt rimmar spelaren tillsammans med Ellinor. Spelaren hjälper henne med att tala om vad denna tycker om de dikter hon har skrivit, innan hon färdigställer dem. Ellinor säger ett ord och genom att klicka på det ord eller den bild på mattan som rimmar med ordet som hon säger placerar spelaren det i boken. Aktivitetens avsikt och de färdigheter som tränas är att spelaren lär sig ljudlära, rimord och inledande läsning.

*Djurmasker:* Aktiviteten innebär att spelaren kan skapa sitt eget djuransikte. Det gör denna genom att klicka på de olika flikarna för att ändra dekaluppsättning. När spelaren klickar på en dekal förflyttas den automatiskt till anteckningsblocket. Blir det fel kan man sudda med ett suddgummi. Det är möjligt att spara upp till 20 masker. Spelaren kan sedan skriva ut masken på ett papper, klippa ut den, färglägga den, dekorera den och trä ett gummiband eller snöre genom dess hål. Aktivitetens avsikt och de färdigheter som tränas är att den spelande tränas i att rita samt om färger, mönster och strukturer.

*Musiktimmen:* Aktiviteten innebär att den spelande kan välja sitt favoritband genom att klicka på någon av knapparna på ridån och sedan skapa en egen låt. Detta sker genom att spelaren sorterar instrumenten så som denna vill ha dem genom att klicka på dem på scenen och sedan placera ut dem på notbladet. Sedan är det möjligt att klicka på uppspelningsknappen för att få höra sången. Aktivitetens avsikt och de färdigheter som tränas är musikkomposition, kreativitet och att lyssna på musik.

*Lekrummet:* Aktiviteten i lekrummet går ut på att låta det husdjur man valt njuta av de belöningar som spelaren har samlat ihop. Aktivitetens avsikt är att roa och ge möjlighet till lek och omsorg.

*Molnlabyrinten:* När spelaren är klar med att samla och använda fyra belöningar kan denna klicka på affischen med luftballongen i lekrummet för att på så sätt komma till molnlabyrinten. Där svävar spelaren och Frankie i luftballongen och kan välja ett hem för husdjuret. Som tack får spelaren ett vykort från husdjurets nya familj. Aktivitetens avsikt är att fullfölja uppgiftens mål och på så sätt ge en positiv känsla.

### **Spelanalys**

Den visuella spelmiljön är i stark pastell och kan beskrivas som ”Cartoon-Disneyfierad”. De audiella inslagen är gälla och intensiva. Man hör vad de instruerande rösterna säger. Jag har hittat elva olika spelaktiviteter i *Lek och lär förskolan - Husdjurakuten*. Sju av spelaktiviteterna går ut på att spelaren ska lära sig något genom de olika aktiviteterna. De resterande innebär lek, nöje och/eller skapande. De flesta spelaktiviteterna är gjorda för att vara mycket pedagogiska och syftar till att spelaren ska lära sig ljudlära, stora och små bokstäver, siffror, räkna antal, likheter respektive olikheter, rimma, läsa, färger och former, rumslig medvetenhet, musik, storlekar och mönster. Vissa av aktiviteterna, som där spelaren kan göra djurmasker och där det är möjligt att komponera musik, är kreativa och innebär en estetisk process.

Den moraliska uppgiften som spelaren får i *Lek och lär förskolan – Husdjurakuten*, det vill säga att arbeta ihop belöningar för att på så sätt ordna ett adoptivhem åt ett hemlöst djur, gör att spelet på detta sätt slår an en empatisk, ansvarstagande och engagerande ton. Det medför ytterligare ett ”mervärde” i föräldrars och andra vuxnas ögon.

På baksidan av spelets fodral står det att Frankie, som är huvudpersonen i spelet, ska ”ordna nya hem åt sju små husdjur” genom att spela ihop olika belöningar. Detta sker samtidigt som ”de övar sig på en mängd olika färdigheter som: bokstäver, siffror, färg och form, räkning och musik.”<sup>160</sup> Även detta anspelar på föräldrars vilja att barnen ska lära sig något, samtidigt som de leker och spelar på datorn. Detta troligtvis för att producenten vet att föräldrar tilltalas av det lärande momentet i datorspel och på så sätt rättfärdiga tiden som barnet sitter framför datorn.

---

<sup>160</sup> LEK OCH LÄR: FÖRSKOLAN - Husdjursakuten, fodralet.

På fodralet till *Lek och lär förskolan - Husdjurakuten*, står det också att alla barn inte lär på samma sätt och att spelet därför möjliggör sju olika inlärningsstilar. De olika inlärningsätten de erbjuder är bland annat genom rim och ramsor, visuellt genom bilder, och genom musik.<sup>161</sup>

Spelet är troligtvis utformat för att vara väldigt tydligt och pedagogiskt när det gäller den övergripande utformningen, med ett verktygsfält och rutor som visar var man är. Jag som vuxen upplever det dock som mycket svårt att få en tydlig överblick då man förflyttas fram och tillbaka mellan olika miljöer.

Spelet har tydliga mål och delmål, och det är att spela ihop belöningar så att det husdjur spelaren valt får möjlighet att bli placerat i ett hem. Spelet har tre olika svårighetsgrader. För att ta reda på vilken svårighetsgrad som är lämplig att börja spela på, så gör man ett test. När man sedan utvecklas och blir duktigare, kan man byta svårighetsgrad.

### ***Bolibompa Drakens värld***

I Bolibompaspelet *Drakens värld* möts spelaren av Draken som hälsar välkommen. Spelaren kan sedan göra sin egen spelfigur att vandra runt med i Drakens värld. I Drakens värld kan man leta efter pusselbitar och olika spelaktiviteter. Spelaren vandrar runt i naturen på små vägar kantade av gräs, blommor, buskar och vattendrag.

### **Utformning**

Färgerna är milda och i pastell, brunt, grönt och beige. Formerna är kantiga och påminner om utformningen i de allra första datorspelen. Spelmiljöns bilder är i blandperspektiv och sedda snett framifrån/ovanifrån. När det gäller audiella inslag, så ligger det hela tiden en melodislinga och spelar i bakgrunden. Den går att stänga av genom att trycka på en ikon på skärmen. Till bakgrundsljudet tillkommer sedan ljudeffekter när man gör olika saker. Till exempel så plingar det till när man går på en guldstjärna. Bakgrundsmusiken och ljudet av stjärnglitter ger en känsla av magi, saga och fantasivärld. Rösterna är väldigt vänliga och personliga och gör även bilden av karaktärerna tydligare och förstärker deras uttryck. Karaktärerna i spelet har personliga röster. Det är Bolibompadraken som pratar och informerar med en mörk men snäll röst. En annan karaktär är en älg och en tredje en ko. Alla dessa tre karaktärer pratar och informerar med var sin personlig dialekt. När man tittar på den visuella bilden tillsammans med musiken, så ger de tillsammans en känsla av en stereotyp

---

<sup>161</sup> LEK OCH LÄR: FÖRSKOLAN - Husdjursakuten, fodralet.

gammaldags datavärld med barmtilltal. Man förflyttar sig med hjälp av piltangenterna och genom att placera sig på olika föremål i bilden.

### **Handling och bilder**

På den första sidan som spelaren kommer till, kommer Draken nedsvävande. Han hälsar spelaren välkommen. Här skapar spelaren också sin egen spelfigur, genom att klicka på olika alternativ som erbjuds.

I andra bilden som spelaren kommer till informerar Draken om sin kamera- och pusselmaskin. Bilderna han tog med dem spreds tyvärr av vinden när de hängde på tork, och nu behöver han hjälp med att hitta dem.

I tredje bilden kommer spelaren till själva spelplanen. Den är ett utsnitt av en ”värld” sedd ovanifrån. Den som spelar kan inte få överblick över hur hela världen ser ut genom att ”zooma ut”. Istället måste man gå med sin spelfigur och när man kommer till utkanten av bilden så följer omgivningen med och visar nya inslag i miljön. Figuren promenerar med piltangenterna på stigar och vägar och kommer vidare till nästa bild genom att gå tills vägen tar slut och där även bilden på skärmen tar slut. Eller så kan spelkaraktären ställa sig på en skimrande ruta, för att förflytta sig till en annan liknande eller annorlunda spelplan.

### **Beskrivning av speluppgifterna och deras syfte**

*Hitta pusselbitar:* Aktiviteten hitta pusselbitar går ut på att hitta pusselbitar lite här och var i Drakens värld och skapa en stor bild/ett helt pussel. Aktivitetens uppgift är att innebär möjligheter för spelaren att lära sig se bilder, form och sammanhang.

*Leta stjärnor:* Aktiviteten innebär att spelaren kan öppna dörrar och tar bort hinder på vägen. Aktivitetens uppgift är att hjälpa spelaren utforska Drakens värld.

*Blanda drinkar:* Aktiviteten är att blanda drinkar av saft i olika färger, vilket ger en annan färg. Aktivitetens uppgift är att spelaren ges möjlighet att lära sig färger och vilka färger det blir när man blandar två färger.

*Plocka äpplen:* Här ska spelaren plocka fem äpplen till en äppelpaj genom att sikta med slangbella. Aktivitetens uppgift innebär att spelaren ges möjlighet att lära sig pröva sig fram,

förstå hur slangbellans kastbåge fungerar och ska justeras för att anpassas till rätt kastbana för att träffa mål.

*Öppna port till spökhuis.* Här ska spelaren klicka på samma bokstav som kommer nedseglande, så öppnas porten till spökhuset. Aktiviteten innebär att spelaren ges möjlighet att lära sig om bokstäver.

*Sikta med pilar:* Detta är en fysisk utelek/aktivitet som är omvandlad till datorspel. Avsikten med aktiviteten är tävling och att roa spelaren som också ges möjlighet att lära sig pröva sig fram och anpassa kaströrelsen efter behov.

*Kasta bollar i hål:* Verklighetens aktivitet/lek träffa boll i hål är omvandlad till datorspel. Aktiviteten innebär tävling och avsikten med aktiviteten är att roa spelaren som också kan lära sig förändra sitt kast utifrån resultat.

*Båt-race:* Båtarna får fart genom att spelaren använder mellanslagstangenten och svänga med piltangenterna. Det är svårt. Aktiviteten innebär tävling och lek.

*Städa i naturen:* Här ska spelaren städa i naturen genom att peka och trycka på sådant som inte hör dit. Avsikten med aktiviteten är att ge möjlighet att lära sig om vad som hör hemma i naturen, att man inte ska skräpa ner och att man ska vara rädd om den.

*Komponera egen musik:* Aktiviteten innebär att flytta toner och välja instrument. Jag förstår inte riktigt hur, men det låter väldigt bra. Avsikten med aktiviteten är att spelaren utvecklar sitt musikaliska öra och sin kreativitet, när det gäller att skapa musik och hur det kan låta och låter vid olika kombinationer. Man leker men lär sig inte så mycket eftersom man inte ser vilka noter det är.

*Bus:* Här ska spelaren göra bus med olika hjälpmedel som snören, bananskal, pruttkudde, plånbok i snöre, hink på dörr. Busen är aktiviteter från verkligheten förflyttade till datamiljö. Aktiviteten innebär att spelaren leker och lär sig olika sorters bus, men får samtidigt inblick i konsekvenserna av olika handlingar.

*Lär om stjärntecken:* Kossan och gåsen sitter och tittar på stjärnor och olika stjärnbilder pekas ut och ritas ut. Det är en verklig aktivitet förflyttad till datamiljö. Spelaktivitetens uppgift är att lära spelaren hur olika stjärnbilder ser ut och namnen på dem.

*Blockisar:* Här kan spelaren göra egna blockisar och skriva ut. Dessa kan göras både två- och tredimensionella. Genom denna aktivitet lär man sig komponera och skapa bilder, färger och former. Aktivitetens uppgift är att stimulera kreativiteten och den skapande processen.

## **Spelanalys**

Spelmiljön är enkel och färgerna glada och behagliga. Det audiella består av en musikslina som upprepas gång på gång. De instruerande rösterna är svåra att höra.

Jag har hittat 13 olika spelaktiviteter i Bolibompa. Fem av dessa innehåller möjlighet till lärande moment. De resterande åtta aktiviteterna har i stort sett enbart lek, nöje och kreativt skapande som uppgift. Aktiviteter med lärande inslag är exempelvis den där man räknar antal äpplen till äppelpajen eller fångar bokstäver för att komma in i spökslottet. Dessa spelaktiviteter är gjorda för att roa samtidigt som de har lärande inslag. Det är leken som är viktigare än det pedagogiska innehållet.

De roande spelaktiviteterna är exempelvis kasta bollar genom hål och göra bus med olika hjälpmedel. Hjälpmedlen kan vara exempelvis vattenhinkar som sätts upp på dörrar, hala bananskal som läggs på lämpliga ställen, plånböcker i snören och mycket annat. Aktiviteten där spelaren kastar bollar i olika hål kan man träna på och bli bättre och bättre. Man kan säga att den tränar uthållighet och tålamod och kan slutligen ge en känsla av att ha klarat av en uppgift. Aktiviteten där man lär sig olika bus innehåller kunskap att ta med sig när spelet är avslutat.

I *Bolibompa Drakens värld* kan spelaren också göra kreativa saker, som att skapa musik och komponera tredimensionella bilder. Dessa kan man skriva ut, och därmed få ett fysiskt resultat i handen efter slutförd uppgift.

I aktiviteten där spelaren ska plocka fem äpplen till en äppelpaj genom att sikta med slangbella och lära sig rikta den och få rätt kastbana för att träffa, är en simulering av verklighetens slangbella/katapult. Detsamma gäller uppgiften där spelaren ska kasta bollar i hål. Denna aktivitet kan kopplas till en fysisk utelek med möjligt tävlingsmoment och

regler.<sup>162</sup> I *Bolibompa Drakens värld* förekommer det flera utomhusaktiviteter, som omvandlats till datorspelsaktiviteter.

De realistiska aktiviteterna och lekarna, vilka är hämtade från verkligheten, är uppblandade med rena fantasiinslag. Det gäller aktiviteten spökhuset med de nedsinglande och bland annat de glittrande stjärnorna som öppnar dörrar och tar bort hinder liksom förflyttningarna i form av skimrande hägringar.

Det förekommer dock även lärande delaktiviteter i *Bolibompa Drakens värld*. Spelaren kan exempelvis blanda två färger till en tredje, här i form av drinkar av saft i olika färger vilka ger en annan färg. Spelaren kan också lära sig bokstäver genom att i en uppgift öppna porten till ett spökhus genom att trycka på samma bokstav som kommer nedseglande från himlen ”ovan”. Ett annat spel går ut på att städa i naturen genom att peka och trycka på sådant som inte hör dit. Spelaren ges möjlighet att lära sig då vad som hör hemma i naturen, att man inte ska skräpa ner och att man ska vara rädd om naturen. I ett spel kan man lära sig namn på stjärnbilder och deras form genom att kossan och gåsen sitter och pekar ut stjärnbilder som ritas ut på stjärnhimlen.

Under spelets gång kan spelaren också hitta pusselbitar till Drakens bildpussel. Pusselbitarna är utspridda i Bolibompavärlden och det är när man letar efter dessa bitar som spelaren stöter på olika uppgifter och aktiviteter att sysselsätta sig med. I detta spel anser jag att vägen mot målet är viktigast, men det finns även ett lite diffust slutmål. Det är när spelaren hittat alla pusselbitar och bilden på pusslet blir komplett. Vägen till mål, är som tidigare nämnts, fylld av olika uppgifter och aktiviteter. Pusselbitarna är en form av belöning när dessa uppgifter är gjorda. Ett annat exempel på belöning är när spelaren i uppgiften med äpplena till äppelkakan kan göra Draken glad med den goda pajen.

Spelet är inte uppbyggt så att det finns olika svårighetsgrader på en och samma spelaktivitet.

### ***Alfons Åberg - Bara överallt***

I spelet *Alfons Åberg Bara överallt* kommer spelaren till Alfons Åbergs hem. Spelaren kan förflytta sig i hemmets kök, vardagsrum och Alfons eget rum och hitta olika spelaktiviteter genom att klicka på föremål. I lägenheten finns också Alfons pappa, men även Alfons farmor, Milla och kusinerna kan titta in på besök.

---

<sup>162</sup> Rönnberg, sid. 207f.

## Utformning

Berättelsen i spelet *Alfons Åberg Bara överallt* baseras på figuren Alfons Åberg från Gunilla Bergströms böcker om densamma. Övriga karaktärer i spelet är Alfons pappa, Alfons farmor och hans kompisar Milla och Viktor.

I spelet *Alfons Åberg Bara överallt* är färgerna både milda akvareller och starka täckande färger. Alfons Åberg-spelet är tvådimensionellt. En del föremål och bilder är foton och utklipp som fungerar enligt collageteknik. Vissa föremål i bilderna saknar färg och har då endast en ritad silhuett. Alla karaktärer har dock ifyllda silhuetter. Färg, form samt figurerna är desamma som i filmerna om Alfons. Georg Riedels melodi som används i filmerna om *Alfons Åberg*, används även i spelet. De flesta spelaktiviteterna har olika egna tillhörande ljud och ljudeffekter. De olika karaktärerna Alfons, Alfons pappa, Milla, Viktor och Alfons farmor har olika röster. De olika karaktärerna för dialog. Till exempel inför måltid och efter måltid, när Alfons ringer telefonsamtal, när de leker, när de ger instruktioner och när de ger beröm. Exempelvis sitter Alfons och hans pappa och äter frukost och för då ett samtal med varandra. Man styr med musen och klickar för att komma ”vidare” till nya bilder och aktiviteter.

## Handling och bilder

Det finns en ramberättelse i spelet. Alfons och hans pappa är i lägenheten. De börjar med att äta frukost och sedan lunch. De kan genom olika telefonsamtal få besök av Viktor respektive Milla. Alfons kan också åka och hälsa på farmor och kusinerna som är hos henne. Alfons pappa går och läser tidningen efter frukosten. När man sedan kommer tillbaka till köket är maten klar.

Första sidan i själva spelet är en bild som visar Alfons sov/lektrum och hans pappa kommer in och säger att maten är serverad och så går de och äter frukost i köket. Köket är också en bild. Genom att klicka på olika föremål i bilden kommer spelaren vidare till olika spel, aktiviteterna samt andra bilder att klicka sig vidare från. De olika bilderna föreställer rummen i lägenheten där Alfons bor.

## Beskrivning av spelaktiviteterna och deras syfte

*Rädda lingen i nöd.* När man klickar på mjölkglaset på bordet leder det till att man kommer till spelet där man räddar lingen i nöd. De ligger och flyter i mjölk och spelaren styr en roddbåt som samlar ihop dem. Man får ett pris när man lyckats samla ihop alla på kort tid. Priset kan exempelvis vara en visp. Så kan man klicka sig tillbaka till frukostbordet. Spelaktivitetens uppgift är tävling och att roa.

*Domino.* Klickar man på knäckebrödet medför det att man kan spela domino med knäckebrödssockor som har olika pålägg. När man vunnit kan man få ett pris i form av exempelvis en spade. Spelaktivitetens uppgift är tävling och att roa.

*Tårtbakning.* Klickar man på kockmössan så kommer man till ett bageri där man kan göra tårtor enligt olika mallar. Spelaren får en beställning och sedan trycker spelaren på olika spakar och knappar. Det gäller att trycka i tid och på rätt ställe. Milla och Alfons informerar hur man ska göra. Spelaktivitetens uppgift är att ge spelaren möjlighet att träna på att imitera en mall.

*Ringa.* Klickar man på telefonen kan man välja mellan att ringa Viktor, Milla eller farmor. Klickar man på Viktor kommer han och leker. Han har med sig en brandbil och då kan man spela delspelet ”släcka bränder”. Där ska man pumpa in tryck i pumpen och rikta slangen så att man släcker de lågor som kommer ut ur husens fönster eller längs väggarna. När man vill gå därifrån klickar man på dörren uppe i hörnet och då kommer man till köket där maten är klar och framdukad. – Stannar du här och äter med oss frågar Alfons pappa. Ringer man Milla innan Viktor har gått hem så går han automatiskt hem. Milla har med sig ”bagerispel”. Milla säger: Hej, jag tog med mig mitt trollerispel. Spelaktiviteten går ut på tävling och nöje.

*Bygga bryggor.* Klickar man på fiskpinnarna kommer man till delspelet där man lägger bryggor av just fiskpinnar. Bryggan går mellan två platser och den görs för att Alfons ska kunna springa över på den. Spelaktiviteten går ut på tävling och nöje.

*Kortspelslabyrint.* Här ska man rädda kungen genom att vända upp kort och på så sätt bana väg bland korten och inte komma på ”fel kort” som gör att vägen blockeras och man inte kommer fram. Spelaktivitetens uppgift är att den som spelar ges möjlighet att lära sig siffror och kortlekens fyra olika typer av kort. Spelaren ges möjlighet att lära sig kortlekens färger.

*Samla in barnen.* Här samlar man in barnen genom att lägga patiens och alla kort ska samlas under respektive färg. Spelaren lär sig följa färg, siffror och att räkna.

*Morgan kastar kakor.* Morgan kastar kakor och Alfons ska fånga dem genom att flytta TV:n. När han fångat dem äter han upp dem. Här möjliggörs för spelaren att lära sig beräkna var man ska placera TV:n för att fånga upp kakorna.

*Ficklampsspelet.* Spelaren ska blanda rätt färger med hjälp av en lampa och genom att göra det, så oskadliggörs ett spöke. Spelets uppgift är att lära spelaren vilka färger som går att blanda till en tredje färg.

*Paketleverans.* En lastbil med lyftkran kommer och hämtar upp olika paket som lastbilschauffören ber om. Paketerna har olika färg, mönster, form och ljud. Exempelvis så kan spelaren få i uppdrag att lasta lastbilen med ett pianopaketer och då kan det vara ett paket som ser ut som ett piano eller som låter som ett piano. Spelaren ges möjlighet att lära sig att sammanföra formen på ett paket med dess ljudbild.

*Fiskpinnebrygga.* Här ska spelaren lägga fiskpinnar runt olika hinder i spenaten runt potatis och morötter och på så sätt nå bryggan, då kan Alfons springa över till Milla som väntar där. Aktiviteten innebär spel, lek och nöje.

*Sjöslag.* Här ska spelaren skydda en roddbåt och ta de andras och ta sig till andra sidan. Det påminner om att sänka skepp. Aktiviteten innebär spel, lek och nöje.

*Skapa bilder med collageteknik.* Här kan spelaren göra collage av olika material som papper, tyg, foton med mera som har olika färger, mönster mm. Materialet ligger i olika boxar. Denna aktivitet är kreativ och innebär eget skapande i form av olika val och kombinationer.

## **Spelanalys**

Den visuella utformningen av *Alfons Åberg Bara överallt* utgår från böckerna och är estetiskt tilltalande i en blandning av milda färger och inslag av collageteknik. De audiella effekterna är lagom avvägda med lugn bakgrundsmusik, trevliga röster och välgjorda ljudeffekter, vilket tillför en positiv känsla och skapar en bra helhet.

I *Alfons Åberg – Bara överallt* har jag hittat 14 olika spelaktiviteter. De flesta av spelen går ut på att roa genom tävling och lek, men fyra till fem av dem har även inslag av lärande. De roande spelen går ut på tävling mot spelet/spelkaraktär eller att göra en uppgift så snabbt och bra som möjligt. De innebär utveckling i form av spelskicklighet för spelaren.

Spelaktiviteterna med lärande inslag går bland annat ut på att utföra uppgifter genom att se likheter, förstå sammanhang och para ihop färger, ljud och form. Den som spelar lär sig att efterlikna en mall, exempelvis trycka på olika knappar och göra en tårta efter en bildbeskrivning. Spelaren lär sig också att blanda två grundfärger till en annan färg genom att blanda färgade frukter som blir juice i varierande färg beroende på fruktval. Genom att lägga patiens lär den som spelar känna siffror, talföljder och att följa färg. Här sker lärandet omedvetet under roliga och roande former.

Spelet främjar också kreativiteten, som exempelvis när spelaren skapar bilder genom att göra collage med material som finns i olika pärmar/lådor.

Spelaren får belöningar i form av föremål, som till exempel en visp eller ett durkslag. Föremålen är dock inget man kan samla på hög. Berömmet kan också vara verbalt, i form av att Alfons röst säger något positivt.

När det gäller några av spelaktiviteterna så är själva resultatet målet med uppgiften. I dessa spelaktiviteter upprepar spelaren en sak tills målet är uppnått och uppgiften är färdig. Målet i form av belöning innebär exempelvis att alla bitar rasslar till, faller på plats och blir en gångbro/brygga som i fiskpinnespelet. Ett annat exempel är när alla lingonen blir glada när de är räddade och hoppar upp på bryggan i lingonräddarspelet. Spelaktiviteterna är lekfulla och roliga med inslag av kreativt lärande och utveckling för den spelande. Det finns inte olika svårighetsgrader på en och samma spelaktivitet.

### ***Fem myror är fler än fyra elefanter***

I *Fem myror är fler än fyra elefanter* väljer spelaren att följa med Magnus och Brasse eller elefanterna. Om spelaren väljer att följa med Magnus och Brasse så kommer spelaren till deras vardagsrum. Därifrån är det sedan möjligt att förflytta sig till en mängd olika spelaktiviteter och korta filmsketcher genom att klicka på olika föremål i bild.

Om spelaren väljer att följa med elefanterna, så kommer den till en djungel. Även härifrån kan spelaren sedan förflytta sig till olika spelaktiviteter och filmsketcher genom att klicka på olika föremål i bild.

### **Utformning**

Spelet *Fem myror är fler än fyra elefanter* baseras på TV-serien med samma namn. Det finns även böcker som tar upp former, färger, siffror, bokstäver med mera.

I första bilden i *Fem myror är fler än fyra elefanter* börjar man med att skriva sitt namn i ett moln. När man är färdig med det klickar man sig vidare. Då kommer man till en sida där Magnus och Brasse flyger runt i ett flygplan och två elefanter flyger runt i ett annat. Här kan man välja att antingen följa med Magnus och Brasse eller elefanterna.

Väljer man att följa med Magnus och Brasse kommer man till bokstavslandet och utgår från Magnus och Brasses vardagsrum. På den här sidan är det signalfärger åt det dovare hållet som används. Det förekommer även pasteller i vissa små bilder. I Magnus och Brasses vardagsrum är formerna kantigare även om det också här finns vissa runda. Rummet och detaljerna är ”ritade” medan Magnus och Brasses ansikten (som rör sig när de pratar) är inklippta foton.

Väljer man att klicka på elefanterna som sitter i ett flygplan, så får man följa med dem till sifferlandet och en bild som visar en djungel med olika djur, växter och andra detaljer. I denna bild används starka klara färger och pasteller och ritade bilder, vilka är jämnt färglagda och med svarta konturer. Bildernas former är övervägande runda, men det förekommer även kantiga inslag när det behövs för att skapa kontraster.

Bilderna och spelaktiviteterna innehåller snabba rörelser och mönster som blinkar. De röster som instruerar är dels Magnus och Brasse, dels elefanternas och de talar med nasal och otydlig röst. Det är svårt att höra vad de säger. Instruktionerna kommer ofta sent och är röriga. När man har utfört en uppgift rätt så får man ibland höra en trudelutt eller ett pling som belöning. Man använder sig av musen för att klicka sig fram och tillbaka i bilderna och mellan spelen, sångerna och sketcherna.

### **Handling och bilder**

När spelet börjar kan man alltså välja att följa med antingen Magnus och Brasse eller elefanterna. Om man väljer att förflytta sig till bildsidan med Magnus och Brasse, så kommer man till Bokstavslandet och en bild av ett möblerat vardagsrum. Härifrån kan man sedan klicka sig vidare i flera steg. Dessa aktiviteter har med bokstäver och läsning att göra. I dessa aktiviteter och filmsketcher är Magnus och Brasse oftast närvarande.

Om man väljer att klicka på elefanterna och följa med dem till Sifferlandet, så kommer man till en bildsida med en djungel. Även från denna sida kan man klicka sig vidare till andra bildsidor med olika aktiviteter och sketcher. Dessa aktiviteter har övervägande med siffror och räkning att göra. När man klickar sig vidare möter man olika karaktärer i form av hästar, sälar, pingviner, nyckelpigor, björnar och flodhästar.

## **Beskrivning av spelaktiviteter och deras syfte**

*Hänga gubbe:* Om man klickar på Magnus, kommer man till ett spel som går ut på att hänga gubbe. Det finns tre olika svårighetsgrader vilka avgör längden på ordet. När man valt ordets längd får man en fråga både muntligt och skriftligt. Frågan kan exempelvis vara: ”Fingrarna sitter på en?” och så visas det antal streck som visar hur många bokstäver som svarsordet innehåller. Under strecken är alfabetets alla bokstäver uppradade. När man klickar på den bokstav man tror att svarsordet börjar på åker bokstaven på plats om man har rätt. Har man fel ritas en kulle in, har man fel igen blir det ett streck i form av en stolpe, sedan tvärså och så fortsätter det tills gubben hänger i en snara. När man klickar på rätt bokstav åker bokstaven istället på plats med ett ljud som om man kastar en pil på en platta. När hela ordet är ifyllt plingar det till och det spelas upp en trudelutt. Syftet med spelaktiviteten är att lära spelaren ord, läsa och tänka logiskt.

*Bobo:* Klickar man på en nallebjörn kommer man till en bild som visar en björn. En röst talar om att björnen heter Bobo. Det framträder en annan björn som rösten talar om är Bobos tvillingbror och heter Björn. Man får i uppgift att av tre alternativ som framträder hitta och föra fram namnet Björn under tvillingbrodern. Syftet är att spelaren får lära sig att läsa, men även jämföra och se likheter.

*Brasse i hängmattan:* Klickar man på hängmattan med Brasse så fiser B högt och det buktar ut under. Roande sketch.

*Tvätten:* Klickar man på tvätten som hänger över hängmattan och en ramsa läses upp. Hallå där köp blåbär, hallå där en gång till köp rutten sill ... Brasses långkalsonger. Spelaren får lära sig en ramsa på rim.

*Fisken:* Klickar man på bilden av fisken rör den på sig i simmande rörelser. Det framträder en bild med en fisk som heter Denise. Den andra heter Dennis och man får i uppgift att hitta rättnamn av tre alternativ och föra fram under Dennis. Spelaren lär sig läsa och att jämföra och se likheter.

*Nisse Tisse:* Klickar man på blommorna medför att man får höra ramsan: Nisse Tisse timmerman tvenne fästmö hade han... osv. Spelaren lär sig rim.

*Sjuan:* Klick på ”sjuan” så börjar sjuan snurra och ramsan ”sju sjuka sjömän sjöng ...” läses upp av ett barn. Syftet är att spelaren lär sig sj-ljudet.

*Igelkotten:* Klickar man på lilla igelkotten Ivars hus spelas det upp en visa och texten visas samtidigt och man får följa ord för ord i och med att det skiftar färg som på karaoke. Uppgiften blir sedan, med tre svårighetsgrader, att få ordning på texten som plötsligt tappat bokstäver. Antalet bokstäver varierar efter svårighetsgrad. Man plockar bokstäver som finns på en rad längst ner i bilden. Syftet är att spelaren lär sig läsa.

*Vardagsrummet:* Tillbaka i vardagsrummet igen så kan man fortsätta klicka på olika föremål som gör att man kommer vidare till olika spel, aktiviteter och sketcher. Så här fortsätter spelet och det finns väldigt många olika saker att göra och titta på.

Det här var ett urval av de spelaktiviteter som ingår i spelet.

## **Spelanalys**

Den visuella utformningen är utifrån TV-serien med samma namn. Den är rolig och estetiskt tilltalande. De audiella inslagen kan vara svåra att höra och tillsammans med det visuella kan det bli något rörigt.

Jag har hittat cirka 70 olika filmsketcher och aktiviteter som spelaren klickar sig fram till under spelets gång. De flesta av dessa spelaktiviteter har någon form av lärande inslag och de övriga har till uppgift att enbart roa.

Det som är speciellt med spelet *Fem myror är fler än fyra elefanter* är att det finns så otroligt många olika klickmöjligheter. Spelet är uppbyggt av bilder av olika miljöer med en mängd föremål i, som går att klicka sig vidare från. I vissa fall kommer man till en ny bildsida, varifrån det går att klicka sig vidare ytterligare. När man klickar på ett föremål på bildsidan, kan man förflyttas till en kort filmsketch med en händelse eller en uppläst ramsa eller en spelaktivitet av något slag.

Uppgifterna som nämndes ovan, går övervägande ut på lärande även om det är på ett lekfullt sätt. De lärande aktiviteterna är uppblandade med roande sketcher och även aktiviteter som innebär rena tävlings- och lekmoment. De flesta av aktiviteterna är gjorda på ett humoristiskt och roande sätt.

Spelet innehåller många ord- och räkneövningsaktiviteter. Exempel på sådana aktiviteter är ”Hänga gubbe” och när Magnus tränar med olika vikter på skivstången. Även

uppgifter som går ut på att para ihop genom att se likheter och olikheter är vanliga. Exempel på det är aktiviteten där man ska para ihop nyckelpigor två och två efter deras mönster på ryggen, men även uppgiften där spelaren ska para ihop flodhästarna efter deras mönster på badmössan och baddräkten. Andra uppgifter innebär både att se likheter i form och mönster samt att räkna antal. Exempel på det är när spelaren ska hjälpa sälen att samla tre bollar med likadant mönster och samla ett visst antal likadana klubbor. I dessa spelaktiviteter upplever jag att det svåra momentet är att hinna klicka på rätt figur när den åker förbi som är det svåra, inte att hitta likadana former. Aktiviteten memory innebär även siffer- och minnesträning.

Kärleksbrev kan skrivas genom att fylla i de bokstäver som fattas, gubbar kan hängas eller inte hängas beroende på om man klarar ordgåtorna eller inte, man kan lyssna på ramsor med rim eller till exempel sj-ljud, man kan lyssna på sånger, man kan räkna vikter när Brasse tränar, man kan räkna delar och antal i matrecept.

Vissa av aktiviteterna är som nämnts rena tävlingar och roande spel utan lärande inslag. Ett exempel på det är när man är en bacill och ska ta sig över till andra sidan bassängkanten. Spelaren har i vissa av aktiviteterna möjlighet att välja en karaktär att vara. Ett exempel är vattenrugby, där man kan välja att vara tjej- eller killbacill. Spelaren spelar med hjälp av bacillen och får den från kant till kant på bassängen genom att den får hoppa på ”stubbar”. Detta ska den göra utan att bli tagen av de andra bacillerna. Det kan liknas vid ett brädspel eller rugby där man ska ta sig förbi fiender och komma i mål på andra sidan bassängen. I vissa av spelaktiviteterna är spelaren endast åskådare till korta sketcher.

Det är både vägen till målet och själva målet som räknas, men mest vägen mot målet. När man räknar är det hela processen till uppgiftens slutförande, likaså när man skriver. Det finns inget genomgående slutmål i spelet. Det delas i vissa av spelaktiviteterna ut belöningar när spelaren klarat en uppgift.

Det finns i vissa av spelaktiviteter olika svårighetsnivåer att välja bland, vilket främjar utveckling. Vissa av spelen är dock ”konstanta”, det vill säga de är lika gång efter gång och det kan till exempel vara samma antal som ska räknas. Ett exempel på det är sifferspelen, där det alltid är samma antal klubbor, bollar, sköldpaddor etcetera som ska samlas in.

### ***Bamses cirkus***

När man spelar *Bamses cirkus* kommer man till en sida som visar en meny över de spelaktiviteter som spelaren kan klicka sig vidare till. Menypunkterna är i form av honungsburkar och man klickar på dem med "husmuspilen" för att komma vidare.

## **Utformning**

Utformningen av spelet *Bamses cirkus* utgår från serietidningen om Bamse. Färger och former är klar och starka, precis som i serietidningen. Bilderna är tecknade med svarta konturer och helt ifyllda. Pilen som spelaren förflyttar sig med hjälp av är i form av husmusen och man flyttar runt honom/pilen med hjälp av musen. Första bilden är en meny, som presenterar olika spel, som spelaren kan välja mellan. De audiella inslagen är desamma som i filmer med Bamse. Man hör vad rösterna säger och de är inte genomträngande.

## **Handling och bilder**

Det finns ingen övergripande berättelse i spelet, men spelaren kan lyssna på en saga med bilder till. *Bamses cirkus* baseras på karaktären Bamse från serietidningen med samma namn. I just det här spelet handlar det om Bamse som cirkusdirektör. I övrigt baseras vissa delar av spelet på serietidningen på så sätt, att de övriga karaktärerna i tidningen och dessa karaktärers specifika egenskaper återkommer och är grunden i spelet och i de delspel det är uppbyggt kring.

Första spelsidan som man kommer till, är en bild av en meny som presenterar allt man kan göra i spelet. Det är väldigt tydligt visat genom både text, bilder och tal. Bamses tama bi informerar vad varje punkt på menyn innebär. Spelaren kommer vidare genom att klicka med musen på en symbol vid menyn eller på en honungsburk med en pil på, då kommer man vidare till spelaktiviteten eller till första bilden i sagan. I menyn presenteras spelaktiviteterna både visuellt i text och bild samt audiovisuellt med tal.

## **Beskrivning av spelaktiviteterna och deras syfte**

*Lyssna på saga.* Man kan lyssna på en saga om när Bamse var cirkusdirektör, samtidigt som man får trycka fram bild för bild. Syftet med spelaktiviteten är att spelaren lär sig lyssna på en saga, koncentrera sig och att lyssna på sagor är bra för bland annat fantasin och språkutvecklingen.

*Honungsspelet.* Man kan spela honungsspelet. Husmusen gömmer sig i en honungsburk, de blandas runt och sedan ska man gissa var musen finns gömd någonstans.

Spelaktivitetens syfte är lek och att lära sig hålla ögonen på burken, vilket kräver koncentration, när den flyttar runt.

*Stapla ostbitar.* Husmusens skafferi innebär att man ska stapla ostbitar så att det får plats så många som möjligt. Spelarens uppgift är att flytta och placera ostbitarna på bästa sätt beroende på storlek så att det får plats så många ostbitar som möjligt. De stora blockerar utrymmet nedåt och åt sidorna så man blir som spelare tvungen att flytta runt dem för att få plats med fler ostbitar. De olika storlekarna har olika färg för lättare överblick. Lite svårt är det ibland att klicka rätt på ostbiten och på så sätt få den att flytta sig. Spelets syfte är att träna det logiska tänkandet och reaktionsförmågan.

*Mata djuren* innebär att man ska hjälpa djurskötaren att mata djuren och det är viktigt att varje djur får rätt sorts mat. Det kommer fram skålar som innehåller bland annat frukt, kex, korv, godis, blommor och fisk. Det är otydligt vad för mat de olika djuren äter. Äter verkligen apor godis? Det kan också vara så att spelet på ett otydligt sätt visar när det blivit fel. Spelaktivitetens syfte är att lära sig mata de olika djuren, det är dock konstig mat som de erbjuds.

*Målarsidan* innebär att man kan skapa cirkusaffischer. Man färglägger olika fält genom att klicka med penseln på en färg i färgfälten vid sidan om, för att sedan klicka på den detalj i bilden som man vill färglägga med färgen man valt. Man kan också skriva ut resultatet. Här är det kreativiteten och pyssellusten som främjas.

*Utskrift* innebär att man kan skriva ut olika bilder och sedan färglägga dem. Genom att printa ut dessa bilder kan man skapa sig en liten ”målarbok” med Bamsemotiv, eller skriva ut enstaka bilder med olika Bamsemotiv. Tre olika motiv erbjuds vid utskrift. Även här är det kreativitet och pyssel som spelet ger spelaren.

## **Spelanalys**

Den visuella och audiella utformningen är precis desamma som i tidningar och filmer om Bamse. Det innebär inget nytt och det är inget som förvånar och heller inget som saknas.

Spelet *Bamses Cirkus* har sex olika spelaktiviteter. De flesta av spelaktiviteterna i *Bamses cirkus* innebär en ren tävling och lek, utan fokus på lärande inslag. Två av spelaktiviteterna tränar koncentrationsförmågan, det logiska tänkandet och förmågan att tänka och sedan agera snabbt. De två delspelen med att göra affischer och målarboksbilderna innebär också att den kreativa och skapande förmågan stimuleras. Här har spelaren också möjligt att få ett fysiskt resultat av sin kreativa skaparinsats.

Spelet *Bamses cirkus* är väldigt tydligt och lätt att överskåda. Spelaren får en tydlig uppfattning om vilka aktiviteter, lekar, tävlingar och möjligheter som finns i spelet i och med menyöversikten. I menyn presenteras de både visuellt i text och bild och audiellt i tal.

Målet med flera av uppgifterna är att öva upp sin skicklighet och bli bättre och bättre. Spelet har inte olika svårighetsgrader. Spelet och dess spelaktiviteter går inte i första hand ut på lärande, men två av spelmomenten tränar koncentrationsförmågan, logiskt tänkande och förmåga att tänka och sedan agera snabbt. De två delspelen med affischskapande och målarboksbilderna innebär också att den kreativa och skapande förmågan stimuleras. Förutom berättelsen, som man kan lyssna till i spelet, saknar de övriga aktiviteterna i *Bamses cirkus* berättelse och handling utöver själva uppgiften, men de har alla samhörighet med Bamse och hans vänner eller cirkus.

## JÄMFÖRELSE SPELEN EMELLAN

### Visuellt och audiellt

Det visuella och audiella skiljer mycket mellan de olika spelen. De svenska spelen är övervägande mer lika varandra i den estetiska utformningen. Det är det amerikanska *Lek och lär förskolan – Husdjursakuten* som särskiljer sig mest genom sina starka pastellfärger och intensiva musik. I spelet *Alfons Åberg Bara överallt* är färgerna milda och miljön är ljus. Även om det finns färgstarka inslag även i dessa, så är de inte lika genomgående. Detsamma gäller *Bolibompa Drakens värld*, där färgerna går från beige, cerise och grönt till neonrosa. *Bamses cirkus* är starkare i sina färger, men håller sig till grundfärgerna.

I flera av spelen är det svårt att höra vad de instruerande rösterna, vilka ofta tillhör karaktärer i spelen, säger. En ihärdig bakgrundsslinga förstärker spelkänslan, men kan vara jobbig för omgivningen.

### Utformning – spelstrukturer

*Lek och lär: Förskolan – Husdjursakuten* har en rörig struktur och spelaren förflyttas fram och tillbaka mellan olika miljöer. Spelet är troligtvis utformat för att vara tydligt och pedagogiskt och har exempelvis både ett verktygsfält med rutor och figurer som visar var man befinner sig i uppgiften. Trots det så upplever jag som vuxen att det är svårt att få klarhet i vad som finns att göra i spelet och var.

I *Bolibompa Drakens värld* är det en aktivitet (ett delspel) som genomsyrar hela spelet och återkommer, och det är kapsylsamling och pusselbitsinsamling. Kapsylerna kan man handla för i ”lek(saks)affären” och pusselbitarna bildar ett helt pussel när man hittat alla.

I *Alfons Åberg Bara överallt* befinner sig spelaren i Alfons Åbergs bostad och kan förflytta sig mellan bilder av de olika rummen kök, vardagsrum och Alfons sovrum. Spelaren kan genom att klicka på olika föremål i rummen starta olika aktiviteter och/eller dialoger mellan de olika karaktärerna. Spelaren kan till viss del liknas vid en fluga på väggen som får ta del av olika händelser och aktiviteter i Alfons hem och på olika spelplaner. Spelstrukturen är rörig och otydlig och jag upplever att det som spelare är svårt att få en översikt över vilka olika aktiviteter man kan göra. Det blir mycket klickande fram och tillbaka i de olika bilderna av rummen.

Spelet *Fem myror är fler än fyra elefanter* utgår från bilder som spelaren kommer vidare från genom klick på bilder och föremål. Beroende på vad spelaren klickar på, så öppnar sig nya bilder, uppgifter, lekar, spel och även små korta sketcher, händelser och aktiviteter. Spelet är uppdelat i en sifferdel och en bokstavsdel (mer specifikt en siffer- och räknedel och en bokstavs-, skriv- och läsdel) även om de olika momenten ibland blandas och förekommer i båda delarna. Det otroligt stora antalet spelaktiviteter och sketcher gör att jag upplever spelet som mycket rörigt. Att vissa uppgifter är konstanta, det vill säga lika gång efter gång, gör att de inte heller är så roliga att återkomma till. De innebär inte heller samma utvecklingspotential för spelaren.

Spelet *Bamses cirkus* är tydligt och lätt att överskåda. Spelaren får en tydlig uppfattning om vilka spelaktiviteter och möjligheter som finns i spelet i och med menyn.

## **Lek och/eller lärande**

Som tidigare diskuterats kan man se leken som ett förhållningssätt och en inställning som man kan använda i många situationer i vardagen där glädje och tillfredsställelse är huvudsakliga mål.<sup>163</sup> I stort sett alla spelaktiviteter i de fem undersökta datorspelen går ut på att roa. Spelen och spelaktiviteterna innebär lek och spel, och ger spänning och utmaning. När barnet klarat av svåra moment och förfinat sin skicklighet i spelaktiviteterna, ger även dessa spel tillfredsställelse. Detta gäller särskilt *Bolibompa Drakens värld*, *Alfons Åberg Bara överallt* och *Bamses cirkus*.

---

<sup>163</sup> Johansson, sid. 115.

Även om spelaktiviteterna i de undersökta spelen går ut på lek, spel och att roa, har de samtidigt ofta ett lärande innehåll. I vissa av spelaktiviteterna är det lärande innehållet i fokus. Det gäller till exempel *Lek och lär förskolan – Husdjursakuten*, vilket erbjuder olika sätt att lära på och olika svårighetsgrader. På fodralet till *Lek och lär förskolan - Husdjursakuten* är man noga med att framhålla att det är ett lärande och pedagogiskt spel. Den moraliska och högt stående uppgiften som spelaren får i *Lek och lär förskolan - Husdjursakuten*, det vill säga att arbeta ihop belöningar för att på så sätt få möjlighet att ordna ett adoptivhem åt ett hemlöst djur, gör att spelet även på detta sätt slår an en högt empatiskt, ansvarstagande och engagerande ton. Detta kan ge ytterligare ett ”mervärde” i föräldrars och andra vuxnas ögon.

I andra spel och spelaktiviteter är lärandet något som kommer på köpet när den som leker, spelar och engagerar sig i spelaktiviteterna har roligt. Det gäller till exempel spelet *Fem myror är fler än fyra elefanter*. I det spelet är lärandet av siffror, räkning, bokstäver och ord egentligen i fokus, men det vävs in i humor och roande spelaktiviteter, så det spelande barnet tänker troligtvis inte på att det sitter och lär sig olika saker. När barnet klarat av olika moment och uppgifter som ingår i spelet, och eventuellt också har lärt sig något nytt, kan det känna tillfredsställelse och har roligt.

Många av spelaktiviteterna i datorspel är av typen kroppsliga utelekar i form av spel/regellekar/lekaktiviteter, vilka ofta har tydliga och fasta regler, enligt Rönnberg.<sup>164</sup> Detta kan jag tydligt se i alla de analyserade spelen. Graden av dess förekomst inom ett och samma spel varierar dock, men är i de flesta i övervägande majoritet. Det gäller fler av aktiviteterna och speluppgifterna i *Alfons Åberg bara överallt*, där spelaktiviteterna har inslag och hämtar inspiration från verklighetens lekar, spel och andra fysiska aktiviteter. Exempel på det är Knäckebrödsdominot och när Morgan kastar kakor.

## **SAMMANFATTANDE SLUTDISKUSSION**

### **Barns datorspel**

Svaren på enkätfrågan *hur mycket barnen spelar datorspel och om de skulle vilja spela mer om de fick*, visar att tiden de spelar skiljer sig mycket åt från barn till barn. Det barn som spelar mest spelar 1-2 timmar per dag och det som spelar minst spelar en gång per halvår. I vissa familjer handlar det om hur mycket barnet spelar per dag och att begränsa tiden framför datorn, medan det i andra familjer handlar om hur mycket det spelar i veckan, månaden eller

---

<sup>164</sup> Rönnberg, sid. 207f.

som i ett fall per halvår. *Statens medieråds* undersökning visar att 9 % av barnen i undersökningen spelar 1-2 timmar/dag och 37 % spelar mindre än en timme/dag.<sup>165</sup>

Undersökningen visar att de barn som spelar mest också är de som vill spela mer om de får för sina föräldrar. Detta resultat kan kopplas till åsikterna om att datorspel är beroendeframkallande.<sup>166</sup> När barn uppslukas av ett datorspel kan det uppfattas som barnet är passivt. Om detta tillstånd istället ses utifrån Winnicotts teorier om ett lektillstånd och inre mentalt rum, så kan det uppfattas som mindre hotfullt.<sup>167</sup>

Enligt Statens medieråd har de flesta föräldrar inte satt upp några begränsningar när det gäller den tid de själva får använda datorn på sin fritid.<sup>168</sup> Detta kan jämföras med de regler föräldrarna satt upp för de barn i enkäten som uppger att de skulle vilja spela mer om de fick. Denna uppdelning när det gäller regler utifrån om du är barn eller vuxen kan man koppla till socialkonstruktivismen och den syn vuxna har på barndom och den position barn har tilldelats i samhällsordningen.<sup>169</sup>

En sammanställning visar att det är stor bredd på vilka typer av spel som barnen spelar. Det är äventyrsspel, sportspel, strategispel, brädspel i datorspelsform, lek- och lärospel och kunskapsutvecklande spel. De flesta av spelen är baserade på och utvecklade utifrån böcker, serietidningar, sportaktiviteter, leksaker och tv-program. När det gäller vilka spel som barnen på de olika orterna spelar och även har som favoritspel, så är det samma som återkommer i barnens svar. Favoritspelen är *Lek och lär: Förskolan - Husdjursakuten*, *Fem myror är fler än fyra elefanter*, *Alfons Åberg – Bara överallt*, *Bamse* och *Bolibompa (Drakens värld)*.

På frågan om vilken sorts datorspel som föräldrarna helst ser att barnen spelar så svarar 24 av 36 föräldrar att de vill att spelen ska vara pedagogiska, utvecklande och lärande. De vill att spelen ska träna det logiska tänkandet, träna matematik, bokstäver, mönster och ordningsföljder, erbjuda kluriga och utmanande uppgifter samt spel där man bygger, skapar och pysslar. Endast en förälder svarar att barnet ska spela roliga spel. Jag drar slutsatsen att svaren visar att de flesta av föräldrarna i undersökningen vill att barnens tid framför datorn ska vara förenad med nytta.

Barnen spelar vanligtvis ensamma eller tillsammans med ett yngre eller äldre syskon eller med en förälder. När barnen spelar datorspel tillsammans med sina syskon, så

---

<sup>165</sup> Statens medieråd, sid. 17.

<sup>166</sup> Ibid, sid. 34.

<sup>167</sup> Winnicott, sid. 90ff.

<sup>168</sup> Statens medieråd, sid. 16ff.

<sup>169</sup> Johansson, sid. 50f.

kompletterar och hjälper de troligtvis varandra att ta sig till nästa nivå i spelet. Barnet tar sig till nästa utvecklingszon<sup>170</sup> lättare och fortare tillsammans med någon mer kunnig än genom lärande på egen hand.

En del av barnen får spela datorspel tillsammans med en kompis, medan andra föräldrar svarar att barnen inte får spela när de har en kompis hemma. Genom dessa olika svar tycker jag mig se olika sätt att se på datorspelande respektive lek.<sup>171</sup> Vissa föräldrar värderar barnets lek med en kompis högre än datorspelandet och tycker att man endast spelar datorspel när man inte har något annat att göra. Andra föräldrar skiljer inte på datorspelande och lek lika tydligt och ser datorspelandet som en aktivitet man kan göra tillsammans med en kompis som vilken annan aktivitet som helst.

Här är också möjligt att återkoppla till att barnen enligt den nya barndomsforskningen ses som aktivt handlande subjekt. De skaffar sig, precis som vuxna, erfarenheter, kunskaper och färdigheter genom ett aktivt gemensamt samspel och utbyte mellan sig själva och sin omgivning.<sup>172</sup> Enligt undersökningen är det just att spela datorspel som barnen anser vara det bästa med datorn. En del tycker också det är roligt att titta på foto, rita, skriva och se på dvd och TV-program.

De vuxna tycker att det bästa med datorn är att barnen får datorvana och lär sig olika saker som kan vara nyttiga för framtiden. De framhåller också att datorn är bra eftersom den innebär lärande på ett positivt sätt; den främjar fantasin, problemlösningsförmågan, kreativiteten och det abstrakta tänkandet. En förälder svarar att datorn och datorspel i grupp är bra eftersom det främjar samspelet mellan barnen. Detta har forskare undersökt och funnit att spelaktiviteterna vid datorn sker i en specifik kontext och erbjuder vissa förhandlingsramar. I samspelet vid datorn finns ett antal underförstådda överenskommelser. Dessa överenskommelser har även forskare som studerat lek konstaterat i gemenskap, tillfredsställelse och en önskan om makt vilka är delar som ingår i samspelet även vid en dator.<sup>173</sup>

Enkäten visar att flera av föräldrarna anser att den tid barnen får sitta framför datorn kommer att ge positiv utdelning i framtiden. Jag tror att föräldrarna därför trotsar samhällets moral- och mediepanik<sup>174</sup> och låter barnen ta tid från den viktiga leken<sup>175</sup> för att spela utvecklande datorspel.

---

<sup>170</sup> Vygotskij, 2010, sid. 329ff, Smidt, sid. 13f.

<sup>171</sup> Johansson, sid. 174.

<sup>172</sup> Ibid, sid. 42.

<sup>173</sup> Ibid, sid. 122f.

<sup>174</sup> Peterson och Munters, sid. 31.

## Lärande i leken med datorspel

Steinsholt, Nelson och Svensson är emot att blanda lek med lärande, och tycker inte man ska använda leken för lärandets skull. De menar att leken är ömtålig och ska behandlas med stor försiktighet och respekt, samt att lekens egenvärde riskerar att förstöras om lärandet och nyttan förs in i leken.<sup>176</sup> Pramling Samuelsson och Asplund Carlsson går tvärt emot dessa tankar, och anser att lärandet, precis som leken, är meningsskapande, lustfylld,oreflektad, fri, symbolisk, medryckande och social och att det är processen som är det viktigaste och inte målet. Utifrån ett barnperspektiv så ser de att lärandet, precis som leken, hjälper barnet att förstå sig själv och sin omgivning. De menar att lärande genom lek borde gå under begreppet det ”lustfyllda lärandet”.<sup>177</sup>

Man kan ha olika åsikter när det gäller lek, lärande och lek och lärande tillsammans. När det gäller lärande datorspel och att möjligheterna till lärande i dem inkräktar på barnets lek, så anser jag efter att ha analyserat de i undersökningen mest förekommande spelen, att de lärande inslagen i spelaktiviteterna inte förstör det roliga och roande i spelen. Lärande under lek och roliga former verkar snarare tillföra en utmaning med resultat och belöning som mål. Det viktiga är att spelen är roliga och att de lärande inslagen kommer i andra hand och inte styr och/eller påverkar utformningen av spelet i allt för stor grad samt att barnet självt är med och påverkar och väljer spel. *Lek och lär förskolan – Husdjursakuten* är något rörigt i sin övergripande utformning, men deluppgifterna erbjuder möjlighet till lärande på ett lekfullt sätt. *Fem myror är fler än fyra elefanter* erbjuder lärande på ett lekfullt och även humoristiskt sätt, men spelarens möjlighet till lärande minskar då många av uppgifterna är statiska. Med statiska menas här att uppgifterna varje gång de spelas är identiska och ger samma resultat varje gång. Även i spelet *Alfons Åberg – bara överallt* vävs lärandet in på ett lekfullt sätt. Ett exempel på spelaktivitet med möjlighet till lärande är patienten med rörliga och pratande kortfigurer. Spelaren kan i uppgiften lära sig talföljd och att följa färg.

Leken utan lärande inslag bör fortsätta vara en stor del av barnets vardag. Om barnet uppfattar leken som lek oavsett om den innebär lärande, så är det väl snarare så att vi vuxna tar ifrån dem en möjlighet till lustfyllt lärande genom att ta bort leken från lärandet.

---

<sup>175</sup> Knutsdotter Olofsson, sid. 22, 53, Hägglund, sid. 26ff.

<sup>176</sup> Steinsholt, sid. 39f, Nelson och Svensson, sid. 77.

<sup>177</sup> Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, sid. 210f, Pramling Samuelsson, sid. 87ff.

## Hjärnans utveckling och datorspel

Jag vill göra en återkoppling till tidigare diskussion om hjärnans utveckling och att det från ett års ålder är viktigt att ge barn stimulerande lekredskap samt spännande och utmanande lekmaterial. Upplevelser och kontakten med stimulerande lekredskap verkar som katalysatorer för hjärnan och dess tillväxt. Resultat visar att den framtida IQ-n och förmågan att lära och förstå läsning och matematik påverkas.<sup>178</sup> Här menar jag att datorspelen kan spela en viktig roll som stimulerande lekredskap och utmanande lekmaterial, vilka förser barnets hjärna med nytt material för inläring. I datorspelets värld ges möjlighet att prova på och testa om och om igen, barnet kan i vissa datorspel välja svårighetsgrad, ges möjligheten att klara uppgiften och öka svårighetsgraden successivt. Spelen ger också möjlighet att prova på något som kanske är lite för svårt, men där det är bra att våga försöka och pröva sig fram. För som Jane M. Healy skriver är det viktigt för barnets utveckling att det finns utrymme och möjlighet för utforskande och experimenterande och att miljön inte innehåller onödiga begränsningar och regler som kan hindra barnet i dess utveckling. Det är också viktigt för barnets utveckling att det känner att det lyckas och klarar av sina utmaningar och uppgifter.<sup>179</sup> Även detta behov klarar många datorspel och deras spelaktiviteter att fylla mycket bra. Även spelaktiviteter som inte har lärande inslag, utan endast går ut på att roa, kan enligt min åsikt samtidigt fungera som det stimulerande lekredskap Healy skriver är så viktigt för hjärnans utveckling.

## Datorspel och Vygotskijs utvecklingszoner

I vissa av datorspelen finns det enligt analysen olika svårighetsgrader och möjligheter för den som spelar att lära sig mer och utvecklas och därmed avancera till en högre och svårare nivå. Detta fenomen tycker jag mig kunna koppla till Vygotskijs teorier om ”nästa utvecklingszon”. Datorn och datorspelen med sina spelaktiviteter, kan här ses som det hjälpande och samspelande barnet som befinner sig i en högre utvecklingszon och med träning och pedagogiska verktyg hjälper det datorspelade barnet att lära sig nya och svårare uppgifter. Den spelande kan pröva på olika roller och olika uppgifter, vilka datorspelet gör roligare och lärandet blir därmed lustfyllt och lekfullt.<sup>180</sup> I leken överskrider barnet sin aktuella utvecklingsnivå.<sup>181</sup> Detsamma gäller när barnet leker och lär med hjälp av datorspelet. Enligt

---

<sup>178</sup> Healy, sid. 39ff.

<sup>179</sup> Ibid.

<sup>180</sup> Rönnberg, sid. 230.

<sup>181</sup> Smidt, sid. 13.

Vygotskij är motivationen till lek ouppfyllda önskningar. Han menar att barnet i sin lek kan ha hunnit längre i sin utveckling än man kan se i dess andra aktiviteter.

När det gäller barns lärande, utforskande, meningsskapande och utveckling har läraren en viktig roll. Läraren inspirerar barnet att träda in i den närmaste utvecklingszonen.<sup>182</sup>

Detsamma gäller i datorspelets värld. Datorspelen erbjuder en arena där det ges instruktioner och möjligheter till att testa och försöka och sedan testa och försöka igen. Datorspelet hjälper, stöttar, vägleder och inspirerar barnet att träda in i den närmaste utvecklingszonen och på så sätt sker en utveckling hos barnet under spelandet. I till exempel *Lek och lär: Förskolan – Husdjursakuten* finns det olika svårighetsgrader och en möjlighet för den som spelar att bli bättre och bättre och avancera till nya och svårare nivåer. Detta kan antingen ske på egen hand, med hjälp av spelets utformning eller med hjälp från en kunnigare medhjälpare.<sup>183</sup> Spelet *Lek och lär: Förskolan – Husdjursakuten* är utformat så att man i spelet får en ledsagare som ger spelaren hjälp och instruktioner på vägen. Ledsagaren kan sägas ta den för Vygotskij så viktiga lärarrollen som för in spelaren i utvecklingszonen.

I de undersökta datorspelen upplever jag att målen för spelaktiviteterna ofta är tydliga och att det spelande barnet kan sätta upp sina egna mål, vilket enligt Vygotskij är gynnsamt för att leda in barnet i utvecklingszonen.<sup>184</sup>

Enkätundersökningen visar också att barnen gärna sitter framför datorn och spelar tillsammans med någon annan, och att den personen i många fall är ett syskon eller en förälder. Detta samarbete kan underlätta och möjliggöra för spelaren att nå nästa utvecklingszon.

## **Beröringspunkter gällande föräldrar och barns spelavsikter**

En analys av de spel som barnen i enkätundersökningen uppgav som favoritspel visar att de till stor del är pedagogiska och innehåller utvecklande och lärande uppgifter och aktiviteter. *Lek och lär: Förskolan – Husdjursakuten* och *Fem myror är fler än fyra elefanter* är de spel som innehåller mest lärande. Det som skiljer spelen åt är att *Fem myror är fler än fyra elefanter* låter lärandet bli humoristiskt och lekfullt. *Lek och lär: Förskolan – Husdjursakuten* har den höga ambitionen att låta barnet som spelar hitta sitt specifika sätt att lära på och använda en ledsagare som hjälper utifrån just det sättet att lära på. Både spelen *Alfons Åberg – Bara överallt* och *Bolibompa – Drakens värld* innehåller också lärande moment, men inte i

---

<sup>182</sup> Smidt, sid. 14.

<sup>183</sup> Vygotskij, sid. 329-333.

<sup>184</sup> Smidt, sid. 14.

lika hög grad. *Lek och lär: Förskolan – Husdjursakuten* och *Fem myror är fler än fyra elefanter* möter med sitt pedagogiska och lärande innehåll föräldrarnas önskan om att barnen ska spela just sådana spel. Spelet med Bamse innehåller i stort sett bara lek och roande uppgifter, men med vissa inslag av logiskt tänkande. Lärandet sker på ett mer eller mindre humoristiskt och lekfullt sätt i alla de fem undersökta datorspelen. Det resulterar i att föräldrarnas önskan och avsikter med barnens utveckling och lärande genom att spela datorspel och barnens önskan om att spela sina favoritspel möts.

## LITTERATUR- OCH REFERENSLISTA

- Aarseth, Espen, "Forskning på spel: Metodologiska ansatser till spelanalys", ur: *Datorspelandet Dynamik*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011
- Aspers, Patrik, "Vad skulle det annars vara? – Om socialkonstruktivism", ur: *Sociologi i dag*, årg. 31, nr.2/2001
- Bateson, Gregory, *Steps to an ecology of mind*, Chicago, 1999
- Bennerstedt, Ulrika, "Att lära sig ABC i datorspelande: Utveckling genom anpassning" ur: *Datorspelandet Dynamik*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011
- Broström, Stig, "Children's use of objects and media in frame play", ur: *Toys in educational and socio-cultural contexts* del 1, red: Lars-Erik Berg, Anders Nelson och Krister Svensson, Stockholm, 2003
- Burr, Vivienne, *Social constructionism*, New York, 2007
- Christie, James, "The role of toys and playthings in the early literacy development", ur: *Toys in educational and socio-cultural contexts* del 1, red: Lars-Erik Berg, Anders Nelson och Svensson, Krister, Stockholm, 2003
- Claesdotter, Annika, "Lek är som förälskelse", ur: *Förskolan*, nr 2, 2001
- Halldén, Gunilla, "Barnperspektiv som ideologiskt eller metodologiskt begrepp", ur: *Pedagogisk Forskning i Sverige*, årgång 8, nr 1-2
- Halldén, Gunilla, "Barnperspektiv", ur *Locus*, nr 3-4/09
- Hangaard Rasmussen, Torben, *Leksakernas virtuella värld*, Lund, 2002
- Hansson, Hasse, Karlsson och Sten-Gösta, Nordström, Gert Z, *Bildspråkets grunder*, Stockholm, 1999
- Healy, Jane M., *När hjärnan börjar skolan*, Jönköping, 1999
- Helander, Karin, *Barndramatik och barndomsdiskurser*, Stockholm, 2003
- Hernwall, Patrik, "Utmaningar och betydelser Reflektioner kring innebörden av en digital kompetens" ur: *Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens*, red: Ulla Carlsson, NORDICOM Information 2008
- Hägglund, Kent, *Lekteorier*, Stockholm, 1989
- James, Allison & Prout, Alan, *Constructing and Reconstructing Childhood*, London/New York, 2003

- Johansson, Barbro, *Kom och ät! Jag ska bara dö först.. Datorn i barns vardag*, Göteborg, 2000
- Knutsdotter Olofsson, Birgitta, *I lekens värld*, Stockholm, 2003
- Larsson, Staffan, *Kvalitativ analys – exemplet fenomenografi*, Lund, 1986
- Lillemyr, Ole Fredrik, *Lek – upplevelse – lärande i förskola och skola*, Stockholm, 2002
- Jonas Linderoth, ”Det dynamiska datorspelandet” ur *Datorspelandet dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011a
- Linderoth, Jonas, ”Del 1, Datorspelade som aktivitet” ur: *Datorspelandet dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011b
- Linderoth, Jonas, ”Besjälade spelpjäser: Avatarer som roll, redskap och rekvisita” ur: *Datorspelandet dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011c
- Locke, John, *Tankar om uppfostran*, Uppsala, 1916
- Nelson, Anders och Svensson, Krister, *Barn och leksaker i lek och lärande*, Stockholm, 2005
- Nilsson, Heidi, ”Datorspel En genreindelning”, ur: *Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens*, red: Ulla Carlsson, NORDICOM Information, 2008
- Näsman, Elisabeth, ”Vuxnas intresse av att se med barns ögon”, Demografiska avdelningen, Stockholms universitet, 1996, publicerad i *Seendet och seendets villkor*, red: K. Hultqvist & L. Dahlgren, Stockholm, 1995
- Papert, Seymour, *Hur gör giraffen när den sover*, Göteborg, 1995
- Peterson, Louise och Munters, Anna, ”Man kan beställa ett hembiträde: Om pojkars interaktion i The Sims”, ur *Datorspelandet dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderoth, Lund, 2011
- Pramling Samuelsson, Ingrid och Asplund Carlsson, Maj, *Det lekande lärande barnet*, Stockholm, 2005
- Pramling Samuelsson, Ingrid, *Att förstå det lilla barnet med videon hjälp*, Stockholm, 1999
- Raundalen, Magne och Raundalen, Tora Synove, *Barnens vardag 4000 intervjuer*, Lund, 1979
- Rönnerberg, Margareta, *NYA MEDIER - men samma gamla barnkultur?*, Uppsala, 2006
- Sommer, Dion Pramling Samuelsson, Ingrid och Hundeide, Karsten, *Barnperspektiv och barnens perspektiv i teori och praktik*, Stockholm, 2011

Svensson, Krister, "Får barn gå lösa", ur: *Barns Fritid*, Centrum för barnkulturforskning: 35, Stockholm, 2003

Smidt, Sandra, *Vygotskij och de små och de yngre barnens lärande*, Lund, 2010

Sutton-Smith, Brian, *Toys as culture*, New York, 1986

Säljö, Roger, *Lärande i praktiken*, Stockholm, 2000

Säljö, Roger, "Förord" ur: *Datorspelandets Dynamik*, red: Jonas Linderöth, Lund, 2011

Vygotskij, Lev S, *Tänkande och språk*, Göteborg, 2010

Vygotskij, Lev S *Fantasi och kreativitet i barndomen*, Göteborg, 2006

Wilhelmsson, Ulf, "Datorspel som lekplats och skådeplats: Rummets roll i lek och narration", ur: *Datorspelandet dynamik, Lekar och roller i en digital kultur*, red: Jonas Linderöth, Lund, 2011

Winnicott, Donald, *Lek och verklighet*, Stockholm, 1995

## INTERNETKÄLLOR

Aarseth, Espen, *Allegories of space: The question of spatiality in computer games*. Nedladdad 20 februari 2012 från: <http://hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html>

*Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens*  
[http://www.nordicom.gu.se/?portal=publ&main=info\\_public2.php&ex=263](http://www.nordicom.gu.se/?portal=publ&main=info_public2.php&ex=263)

Jessen, Carsten och Skovbjerg Karoff, Helle, *New play culture and playware*,. hämtad från <http://carsten-jessen.dk/artikler.html>, 2012-02-22

Lerner, Thomas *Familjeliv i skärmen sken* ur: Dagens Nyheter,  
<http://www.dn.se/insidan/insidan-hem/modernt-familjeliv-i-skarmens-sken>, hämtad 2012-02-22.

Linderöth, Jonas, "Eleven, Leken och Spelet Om spel i undervisningen", ur: *ITIS Studiematerial, Delegationen för IT i skolan*, 2002

<http://www.childrenyouthandmediacentre.co.uk/staff.asp?TableName=&RowID=9&PeopleID=1> (2007-10-19)

Statens medieråd, *Småungar & Medier – medieanvändningen hos barn mellan 2 och 9 år*.  
[http://www.statensmedierad.se/upload/Rapporter\\_pdf/Småungar\\_&\\_medier2010.pdf](http://www.statensmedierad.se/upload/Rapporter_pdf/Småungar_&_medier2010.pdf)

Statistiska Centralbyrån undersökning *Tidsanvändningsundersökningen 2010*,  
[http://www.scb.se/Pages/PressRelease\\_319925.aspx](http://www.scb.se/Pages/PressRelease_319925.aspx), hämtad 2012-02-22

Vetenskapsrådet, *Forskningsetiska principer inom humanistisk- samhällsvetenskaplig forskning*, 2009, <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf> Hämtad: 2012-01-19

Wiberg, Caroline och Holmquist, Anna "Barn ogillar föräldrars tid framför datorn" för Familjeliv.se ur *Eskilstuna-Kuriren* 2012-01-22  
<http://ekuriren.se/personligt/familjeliv/1.979835-barn-ogillar-foraldrars-tid-framfor-datorn>, hämtat 2012-01-22

## **Analysmaterial**

Bergström, Gunilla, *Alfons Åberg Bara överallt*, Gammafon 2002

Fem myror är fler än fyra elefanter, PAN VISION, 2004

*LEK OCH LÄR: FÖRSKOLAN – Husdjursakuten*, Levande Böcker, Knowledge Adventure, 2003

Bolibompa, Drakens Värld. Svt.se/bolibompa

Bamses Cirkus, Egmont, 2003

40 enkätsvar rörande 57 barn från Lidingö, Örebro och Alstermo/Älghult.

## Bilaga 1:

### Enkätssammanställning: "Dataspel – lek och lärande"

Efter att ha delat ut cirka 150 enkäter inkom totalt 40 besvarade och med information om 58 barns dataspelsvanor. Av dessa spelade nio inte dataspel över huvud taget och hade svarat blankt på frågorna.

### De spelande barnens antal samt fördelning på ålder och kön:

Flickor och pojkar

Ålder	Lidingö	Örebro	Alstermo/Älghult
1	1		
2	6		
3	4		
4	9	3	
5	10	2	7
6	4	2	1
Totalt	34	7	8

### Lidingös svar på enkäten

*Fråga: Spelar ditt barn dataspel? I så fall hur mycket och skulle det vilja spela mer om det fick: (- = inget svar)*

- 1 barn 1-2 timmar/dag och vill spela mer
- 2 barn 45-60 min/dag. 1 av 2 barn vill spela mer
- 2 barn spelar 30 min/dag 1 av 2 barn vill spela mer
- 2 barn spelar 1 timme varannan dag
- 1 barn spelar 1-2 timmar/vecka
- 3 barn spelar 1 time/vecka
- 2 barn spelar 30min/veckan
- 2 barn spelar 1 gång/månaden
- 1 barn spelar 1 gång/halvår

Övriga svar anger bara tid men inte antal gånger i veckan eller kanske endast hur många gånger i veckan som barnet spelar men inte tiden. Endel svar anger varken tid eller antal gånger i veckan som barnet spelar, utan endast *att* det spelar.

---

**Fråga:** Vad spelar barnen för olika dataspel?

Äventyrsspel på nätet, exvis [www.agame.com](http://www.agame.com), Bolibompa, Rut och Knut, Anki och Pytte, Barbie, Förskolan, Fifa 07, Håkan Bråkan, Sagan om ringen, Zelda, SSX Tricky, Alfon Åberg, Pettsson, Fem myror är fler än fyra elefanter, Bamse, Pippi Långstrump, Zebran, Mamma Mu, Mumindalen, Förskolan, Teletubbies, Mulle Meck, Kalle kunskap.

---

**Fråga:** Har barnet något favoritspel?

Lek och lär – Förskolan, Bolibompa, Alfons Åberg Bara överallt, äventyrsspel, Rut och Knut, Anki och Pytte, Barbie, Fifa 07, Bamse, Mulle Meck,

---

**Fråga:** Vilket/ vad för sorts spel ser du helst att ditt barn spelar?

- Olika sorters spel, dock ej krigsspel eller andra spel där dom slåss.
  - De får bara spela spel med pedagogiskt innehåll.
  - Lärande.
  - Där man tränar logiskt tänkande – gärna matte och bokstäver, mönster och ordningsföljder etc.
  - Olika sorters spel. Inga våldsamma.
  - De han spelar. (rallyspel och äventyrsspel för barn)
  - De han spelar. (rallyspel och äventyrsspel för barn)
  - Inte våldsamma men som främjar fantasi och utveckling.
  - Ovanstående är bra eftersom de roliga, kluriga och pedagogiska. (Anki och Pytte, Första klass, Alfons, Pettson, Fem myror, Bamse och Bolibompa på nätet).
  - Pedagogiska spel då man får lösa en uppgift.
  - De ovannämnda (Bolibompa, ibland de som finns på biblioteket (Alfons, Pippi, Mamma Mu)).
  - De ovannämnda (Bolibompa och de som finns på biblioteket; Alfons, Pippi, Mamma Mu).
  - De ovan ( Bolibompa, Bamse, Alfons, Mamma Mu).
  - Lärande där det finns lagom med utmaningar.
  - Lärande pedagogiska.
  - Våldsfria spel som lär barnen något.
  - Pedagogiska spel då man får lösa en uppgift.
  - De spel hon spelar nu. (Förskolan och Teletubbies).
  - Som nu. (Anki och Pytte, lek och lär)
  - Barnutbildningsspel
  - Typ Rut och Knut som lärt mitt barn alfabetet och att räkna. Den typen av spel är bra.
  - Bygga, skapa, pyssel
  - Lärande
-

**Fråga:** *Spelar det ensamt, i grupp eller med vuxen/mamma/pappa?*

- Ensamt eller med kompisar i grupp. Då och då (sällan) med pappa.
- Oftast spelar syskonen med varandra/ spelar tillsammans.
- Ensamt eller med syskon.
- Ensam och tillsammans med storebror.
- Ensam eller med lillebror.
- Ensam eller med storebror.
- Ensam eller med syskon.
- Ibland ensam eller med syskon eller kamrater mer sällan med föräldrar.
- Tillsammans med äldre syskon eller förälder.
- Med en av föräldrarna.
- Ibland ensam eller med storebror. Aldrig när de har kompis hemma.
- Med oss i köket.
- Med pappa.
- I köket med förälder eller ensamt medan maten lagas.
- Tillsammans med äldre syskon eller förälder.
- Med pappa eller själv.
- Med syskon, ibland ensamt.
- Ensamt.
- Gärna samtidigt med storasyster på var sin dator. Vill ha hjälp emellanåt. Pyslar själv emellanåt.
- Både ensamt och i grupp.
- Med mamma eller pappa.

---

**Fråga:** *Vad tycker ditt barn är bra/bäst med datorn?*

- Spela spel, också titta på nätet exvis Bolibompa eller Spiderman.
- Spela antar jag.
- Bra att göra när det är tråkigt.
- Att spela Fifa eftersom vi inte får spela fotboll inne längre.
- Spela spel och gå in på hemsidor som exvis Bolibompa och Barbie.
- Att vara på nätet, tex Bolibompa.se
- För att det är coolt.
- Spela med och ibland för att göra inbjudningskort (med förälder).
- Inga fundringar – bara att den finns.
- Spelen.
- Spela och titta på dvd med hörlurar.
- -
- lära sig nya spel, bli bättre och klara mer.
- Spela, skriva namn och ord.
- Bryr sig inte så mkt.
- Inte så intresserad så hon vet.
- När man kan rita.
- Interaktiviteten.
- -

- Kul med respons när man trycker på saker, och belöningar när man svarar/gör rätt i momenten.
  - -
  - När det låter och händer något. Rörliga bilder.
  - Titta på foton.
- 

**Fråga:** Vad tycker du (som vuxen) är bra/bäst med datorn?

- Han får datavana. Lär sig hur datorn fungerar. Kan inte läsa men vet ändå hur han tar sig runt på atorn och på nätet och hur han stänger av.
  - För barnen del att det finns lärande och underhållande spel och kan spela när han inte har ngt vettigare för sig.
  - Lärande sysselsättning i lagom doser.
  - Att barnen blir vana hatera datorn, förbättrar koordinationsförmågan och faktiskt sitter koncentrerat med något längre än ett par minuter.
  - Att han får datorvana och lär sig hur datorn fungerar.
  - Jobbar med datorn, viktigaste arbetsredskapet, behöver den.
  - Befrämjar fantasi, problemlösning och abstrakt tänkande.
  - Kontakt med nätet och alla dess möjligheter och informationskällor. Ord i och bildbehandling.
  - Lättheten att kommunicera.
  - Spel, internet och dvd-spelare.
  - Att jag kan lära mig använda den till så många olika saker.
  - Kreativa spel som stimulerar barns kreativitet.
  - Finna information, sällskap och tidsfördriv.
  - Möjlighet till lärande.
  - Är ett hjälpmedel, tidsfördriv som vuxna styr och bestämmer över.
  - Lättheten att kommunicera.
  - -
  - Ett av flera lek och lär redskap.
  - -
  - Mer interaktivt än filmer, bra på att lära ut på kul sätt. Positiv inlärning. Barn stolta över vad de lärt sig.
  - Krävs ingen motorik, fångar uppmärksamhet på ett effektivt sätt. Dock flera spel för svåra – feedback kommer för sent och jobbig musik.
  - -
  - vet ej.
  - Bra att använda som uppslagsverk och som skrivverktyg.
  - Arbetsredskap.
- 

## Örebros svar på enkäten

**Fråga:** Spelar ditt barn dataspel? I så fall hur mycket (skulle det vilja spela mer om det fick):

- 1 barn ca 1 timme/dag och vill spela mer
- 2 barn spelar ca 1 time/vecka
- 1 barn spelar 30min/veckan

- 1 barn spelar några gånger i veckan
  - 1 barn spelar några timmar i veckan
  - 1 barn på 4 år har spelat vid ca 10 tillfällen totalt
- 

**Fråga:** Vad spelar det för olika dataspel?

Agent Hugo, Blixten McQueen, Anki och Pytte, Lek- och lärspele, Björnes Magasin, Bolibompa, Engelska och mattespele, Fem myror är fler än fyra elefanter, Pettsson och Findus i snickarboden, Vinter i Mumindalen.

---

**Fråga:** Har barnet något favoritspel?

Björnes Magasin, Engelskaspel, måla på datorn, Bolibompa, Agent Hugo, Anki och Pytte (kapsyljakt).

---

**Fråga:** Vilket/ vad för sorts spel ser du helst att ditt barn spelar?

- Pedagogiska, där man får lära sig något
  - Ej våldsspel, spel som lär
  - Olika sorters lek och lärspele, sådana som är passande för små barn
  - Lärande och roliga
  - Pedagogiska spel
- 

**Fråga:** Spelar det ensamt, i grupp eller med vuxen/mamma/pappa?

- Oftast med syskon och ibland vuxen med.
  - Ensam, 2 och 2 max eller med förälder
  - Ibland ensam, ibland med lillebror eller förälder
  - Oftast ensamt med stöd av förälder
  - Mest ensam
- 

**Fråga:** Vad tycker ditt barn är bra/bäst med datorn?

- Titta på bilder, spela spel. Även se Tv-program som man missat
  - Att spela Agent Hugo för att det är roligt
  - Roligt att spela spel
  - Gillar att hitta på nya lösningar, vara kreativ på olika sätt
  - Barnet ser datorn som en maskin som tar av föräldarnas uppmärksamhet
  - Kan styra själv, det händer saker, kan leka med Anki och räknamed mera
-

**Fråga:** Vad tycker du är bra/bäst med datorn?

- Smidigt verktyg för info.
  - De lär sig hanter musen och tangentbord, lär sig läsa och förstå instruktioner, samspel med andra (om de spelar 2 och 2).
  - Att hon lär sig använda den eftersom mycket idag går ut på att använda datorer.
  - Stimulerande och utvecklande. En förutsättning för lärande idag, otroligt viktig att kunna behärska.
  - Jag använder datorn till allt, telefonkatalog och att göra ärenden. Tidigare även till spel och underhåll men har inte tid till det idag.
  - Lärohjälpmedel.
- 

### Älghult/Alstermo svar på enkäten

**Fråga:** Spelar ditt barn dataspel? I så fall hur mycket (skulle det vilja spela mer om det fick):

- 2 barn spelar 2-3 timmar/vecka, varav 1 vill spela mer och 1 inte.
  - 1 barn: Ja ibland, skulle vilja spela mer.
  - 1 barn: Våldigt lite, tycker mest det är kul på dagis.
  - 1 barn: Ja, sälan, nej, inte stort intresse.
  - 1 barn: Några gånger i månaden.
  - 1 barn: Lite inte så intresserad.
- 

**Fråga:** Vad spelar det för olika dataspel?

Lärospel, *Fem myror är fler än fyra elefanter*, *Bamse*, olika målargrejer och inlärningsspel, schack, kunskapsspel, bilspel, *Anki och Pytte*, *Pettsson och Findus*, *Kraker spektakel*, sport och barnspel, Kunskapsspel som *Josefine i skolan*, *Kalle kunskap*, *Alfons Åberg*, *Josefine* (F)

---

**Fråga:** Har barnet något favoritspel?

Nej, *Fem myror är fler än fyra elefanter*, *Bamse*, olika målargrejer och inlärningsspel, *Bolibompa*, bilspel - *Collin McRae*, *ABC 1-2-3*, *Bilar* och *Josefin* (Wii sport med bowling och baseball)

---

**Fråga:** Vilket/ vad för sorts spel ser du helst att ditt barn spelar?

- Räkna eller alfabetsträning, memory (F)
- Inlärningsspel som *Fem myror*.. (F)
- Kunskapsspel och de han spelar (P)
- Spel som stimulerar inläring och kreativitet (F)
- Sport och barnvänliga spel (F)
- Kunskapsspel (P)
- Lärande (F)

---

**Fråga:** Spelar det ensamt, i grupp eller med vuxen/mamma/pappa?

- Ensam eller med storebror
- Ensam
- Ensam eller med pappa
- Ensam
- Ibland ensam, ibland med förälder eller syskon
- Ensam med hjälp av förälder eller storsyster
- I grupp eller med förälder

---

**Fråga:** Vad tycker ditt barn är bra/bäst med datorn?

- Valmöjligheter
- Spelen
- Att spela och skriva
- Spela spel (F)
- Att rita och spela utbildningsspel – patiens
- -
- Inget speciellt

---

**Fråga:** Vad tycker du är bra/bäst med datorn?

- Nyttigt att barnen lär sig hur datorn fungerar, för framtida bruk, om ju är ett måste i dagens samhälle.
  - För vuxne: kommunikation, info och fritid / barnet: datorvana, lära sig av spel
  - Att den kan användas till det mesta- spela, fakta, ordbehandling, osv..
  - Hjälpmedel och informationskälla
  - Att den är utvecklande för barnet
  - Att han kan sitta och ha roligt samtidigt som han faktiskt lär sig saker. Och att han får tänka och klura på vissa saker.
  - De kan koppla av efter en jobbig dag på dagis.
-

Hej!

Jag heter Kristina Jidne och studerar "Barnkultur" på Centrum för barnkulturforskning på Stockholms Universitet. Jag håller just nu på med min magisteruppsats om små barn och dataspel och i en del av uppsatsen tänker jag ta upp vad barn respektive föräldrar tycker om dataspel och datorns roll.

Det skulle vara väldigt värdefullt för mitt arbete om ni ville ta er tid att svara på mina frågor, vilka ni hittar på enkäten på följande sida. Den ifyllda enkäten kan ni sedan lämna till personalen.

Jag vill upplysa om att det är frivilligt att fylla i enkäten och du har även möjlighet att avbryta ditt deltagande om du önskar. Allas svar är anonyma. Stort tack på förhand!

Vänligen Kristina Jidne

## Enkät om barns datorspelande!

Barnets ålder: \_\_\_\_\_

Barnets kön: \_\_\_\_\_

Spelar ditt barn dataspel? I så fall hur mycket (skulle det vilja spela mer om det fick):

\_\_\_\_\_

Vad spelar det för olika dataspel? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Har barnet något favoritspel? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Vilket/ vad för sorts spel ser du helst att ditt barn spelar? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Spelar det ensamt, i grupp eller med vuxen/mamma/pappa? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Vad tycker ditt barn är bra/bäst med datorn? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Vad tycker du är bra/bäst med datorn? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_