

Beteckning _____



Akademien för hälsa och arbetsliv

Föräldrars perspektiv av Super Mario och WoW

Emma Nordberg

Juni 2010

Uppsatsarbete - C-nivå

Folkhälsovetenskap

Hälsopedagogiska programmet

Handledare: Gloria Macassa & Matilda Ekman

Examinator: Lennart Öhlund

Abstract

Nordberg, E. (2010). *Föräldrars perspektiv av Super Mario och WoW*. C-uppsats i folkhälsovetenskap 15 hp, Institutionen för Pedagogik, didaktik och psykologi. Högskolan i Gävle.

The everyday life no longer requires people to be physically active, at the same time sedentary activities have become more common. One of these activities is video and computer gaming, which has increased in popularity and is now believed to have more practitioners than football and ice hockey put together. The aim of this study has therefore been to investigate the attitudes and values of parents to children who use video and computer games. The method used has been a descriptive study of a qualitative nature. Altogether six semi-structured interviews have been conducted with nine participating parents in total, six women and three men. The main findings were that violence, which is often found in video and computer games, was the main reason to parents having a negative attitude towards their children playing games. Gaming could also have a negative effect on the children's mood if they played too long. But not all was negative; the children had fun, felt proud of making advances in the games and gained new skills. Compared to other media most parents felt that video and computer games were no different when it came to affecting their children's health. Parents could see a difference in consoles when it came to Nintendo Wii compared to more traditional consoles, since it offers the possibility to be more active while playing.

Keywords: video games, computer games, attitudes, values & health

Sammanfattning

Vardagen ställer allt färre krav på fysisk aktivitet och stillasittande aktiviteter har blivit allt vanligare. En av dessa aktiviteter är tv- och dataspel som idag tros ha fler utövare än fotboll och ishockey har tillsammans. Studiens syfte var därför att undersöka attityder och värderingar hos föräldrar med tv- och dataspelande barn. Studien var kvalitativ på en beskrivande nivå. Sammanlagt har sex semistrukturerade intervjuer genomförts med totalt nio deltagande föräldrar, sex kvinnor och tre män. Huvudresultatet i studien visade att föräldrars negativa attityd främst påverkades av våldet som förekommer i många spel. Spelen kunde också ha en negativ effekt genom att barnen blev trötta och på dåligt humör ifall de spelade för länge. Positivt var att barnen hade kul då de spelade, de lärde sig nya saker samt att de kunde känna sig stolta över vad de åstadkommit i spelen. Jämfört med andra medier jämförde föräldrar tv- och dataspelens effekter på hälsan. Föräldrarna kunde se en skillnad mellan olika konsoler då Nintendo Wii är den konsol som erbjuder rörelse, till skillnad från traditionella konsoler.

Nyckelord: tv-spel, dataspel, attityder, värderingar & hälsa

Innehållsförteckning

1. Introduktion	2
1.1. TV-spelets historia	3
1.2. Barns fritid och tillgång till olika medier	4
1.3. Effekter av TV-spel	5
1.4. Nintendo Wii	7
2. Syfte	8
2.1. Frågeställningar	8
3. Metod	8
3.1. Design	8
3.2. Urval och Undersökningsgrupp	8
3.3. Datainsamlingsmetod	9
3.4. Tillvägagångssätt	10
3.5. Dataanalys	11
3.6. Forskningsetiska överväganden	11
4. Resultatanalys	12
4.1. Föräldrarnas värderingar kring tv- och dataspel	12
4.1.1. Oro	13
4.2. Upplevda negativa effekter av barnens spelande	13
4.2.1. Våldet i spelen	14
4.3. Föräldrarnas kontroll samt regler kring barnens spelande	14
4.4. Upplevda positiva sidor med tv- och dataspel	16
4.5. Föräldrarnas attityder till Nintendo Wii	17
5. Diskussion	17
5.1. Huvudresultat	17
5.2. Resultatdiskussion	18
5.2.1. Regler och Påverkan	18
5.2.2. Upplevda negativa effekter av barnens spelande	19
5.2.3. Våldet i spelen	19
5.2.4. Positiva effekter på välbefinnandet	19
5.2.5. Positiva effekter på den fysiska hälsan	20
5.3. Metoddiskussion	21
5.3.1. Datainsamlingsmetod	21
5.3.2. Urvalsmetod	21
5.3.3. Dataanalys	22
5.3.4. Påverkansfaktorer	22
5.4. Allmän diskussion	22
6. Referenser	24
6.1. Elektroniska källor	26
7. Bilagor	27
7.1. Bilaga 1: Missiv brev	27
7.2. Bilaga 2: Intervjuguide	28

1. Introduktion

Vad är föräldrars uppfattning om tv- och dataspel? Har det negativa effekter på hälsan? Är det skillnad på ”traditionella” spel som inte kräver rörelse från spelarna och den nya sortens spel? Hur ser man på spelbeteenden? Kan tv- och dataspel vara en lösning eller är det enbart ett problem? Detta är frågor som kommer försöka besvaras i denna studie.

World Health Organization listade 2002 övervikt som en av de tio viktigaste riskfaktorerna för ohälsa i världen. Övervikten kunde kopplas till konsumtion och fysisk inaktivitet. Fysiska problem så som högt kolesterol, förhöjt blodtryck, hjärt- och kärlsjukdomar, diabetes samt olika former av cancer kan bli följderna av övervikt (World Health Organization [WHO], 2002).

Idag räknas ca 15-20% av Sveriges barn som överviktiga medan 3-5% är feta. Övervikt bland barn idag är dubbelt så vanligt än vad det var för två decennier sedan och fetma fem gånger vanligare. Indikationer finns som talar för att övervikt skulle vara vanligare på landsbygden och i lägre socioekonomiska grupper. Fetman bland barn tycks dock ha stannat upp under 2008 och tendenser finns att den till och med kanske börjat minska (Socialstyrelsen, 2009).

För barn och ungdomar rekommenderas 60 minuters måttlig fysisk aktivitet dagligen för att uppnå hälsofrämjande effekter. Durationen är därmed dubbelt så lång som den rekommendation som gäller för vuxna individer. Rekommendationen om fysisk aktivitet uppnås av 10-20% av alla barn i Sverige, vilket är färre än i flertalet europeiska länder. Den fysiska aktiviteten har förbättrats bland de yngre barnen i Sverige medan det har blivit mer vanligt bland 14-15-åringar att inte träna alls (Socialstyrelsen, 2009).

Vardagen har blivit allt mindre fysiskt krävande i takt med den tekniska utvecklingen. På fritiden efter arbete och skola ägnar sig många åt stillasittande aktiviteter så som tv- och dataspel, tv-tittande och internet surfande. Tidigare studier har påvisat samband mellan stillasittande aktiviteter och viktökning (Epstein, Roemmich, Robinson Paluch, Winiewicz & Fuerch 2008; Hiller, 2008). Men de finns de studier som menar att sambandet även påverkas av faktorer så som ålder, kön, personlighet samt typ av spel. Därför kan inte effekten av ökat BMI endas tillskrivas tv- och dataspelandet i sig eftersom sambandet tros vara mer komplext än så (Ballard, Gray, Reilly & Noggle, 2009; Vandewater, Shim & Caplovitz, 2004).

För att locka fler spelare och samtidigt kunna erbjuda ett mer aktivt spelande har spelindustrin utvecklat rörelsebaserade spel. Detta innebär att spelaren är tvungen att röra mindre eller

större delar av kroppen för att styra sin avatar ("spelfigur"). Exempel på sådana spel är Nintendo Wii, Dance Dance revolution (DDR) och Sony EyeToy.

1.1. TV-spelets historia

Tv-spel och datorer har funnits på marknaden i ca 40 år. Atari 2600 som var den första tv-spelskonsolen för hemmabruk började säljas i slutet av 1970-talet. 1986 föddes den stora framgången Super Mario Brothers i samband med att Nintendo lanserade sin första konsol (Ungdomsstyrelsen, 2006). Även datorer fanns på marknaden på 1970-talet, men i samband med att IBM 1981 lanserade den första PC:n (Personalized Computer) kom datorer att bli allt vanligare även bland privatpersoner i hemmen (IBM, 2010).

Utvecklingen har gått snabbt framåt sedan dess och idag är vi inne i den sjunde generationen av tv-spel. Det finns stationära spel som måste kopplas till en bildskärm för att kunna användas, exempel på sådana konsoler är Nintendo Wii, PlayStation 3 samt Xbox 360. Portabla spel är de som kommer i "fickformat" och har en egen skärm vilket möjliggör spelande när som helst och var som helst, till denna kategori hör Nintendo DS och PSP.

De traditionella tv-spelen kräver nästintill ingen fysisk aktivitet från sina spelare då de styr sin avatar med hjälp av knappar på en kontroll. Nintendo Wii är den senaste av en ny typ av tv-spel som kräver att spelaren är mer fysisk aktiv eftersom spelets avatar styrs av spelarens egna rörelser. Detta blir möjligt genom att handkontrollerna har inbyggda rörelsesensorer som överför data till bildskärmen.

Idag finns en mängd olika spel tillhörande de olika konsolerna och för att underlätta orienteringen har det skapats genrer för olika typer av spel. Vanliga genrer är actionspel, racingspel, sportspel, strategispel, simulatorspel, plattformsspel, äventyrs- och rollspel, pussel- och brädspel samt lek- och lärospel. För att lättare veta ifall innehållet i ett spel är lämpligt för den tänkta spelaren eller inte har PEGI-åldersmärkning (Pan European Game Information) tagits fram och använts sedan 2003. Denna märkning finns direkt på omslaget och talar snabbt om ifall spelet har inslag av diskriminering, droger, våld, skräck eller sex. PEGI-åldersmärkning är bara en rekommendation och behöver inte enligt lag finnas med på förpackningarna, så spelbolagen beslutar själva om märkning eller inte. Den ålder som står på spelen talar om från vilken ålder spelet lämpar sig för att inslagen inte ska verka skrämmande och har ingenting att göra med svårighetsgraden (Ungdomsstyrelsen, 2006). Mer än hälften av

svenska föräldrar uppger sig följa PEGI-åldersmärkningen när de köper spel till sina barn (Medierådet, 2008).

1.2. Barns fritid och tillgång till olika medier

De vanligaste fritidssysselsättningarna bland 9-15-åringar i tur och ordning är att träffa kompisar, göra läxor, sporta, surfa på internet och sedan att titta på tv. Att spela dataspel som fritidssysselsättning är mer vanligt än tv-spel och kommer på sjunde plats medan tv-spel ligger på nionde plats. Tv-spel spelas ofta tillsammans med kompisar eller syskon, medan dataspel ofta spelas ensam eller över nätet. Detta förmodas förklara dataspelens popularitet över tv-spelen (Medierådet, 2008).

I 41% av alla hem i USA där man äger en tv idag finns även en eller flera spelkonsoler. Närmare 80% av alla pojkar i åldern 12-17år som bor i ett hem med en tv har tillgång till någon typ av tv-spelskonsol (Nielsen Company, 2007).

Svenska studier visar liknande siffror då 33% av barn och ungdomar i åldern 9-15år uppger att de har ett tv-spel på sitt rum och 83% anger att de brukar spela tv- eller dataspel. Pojkar spelar betydligt mer än flickor som föredrar att använda internet eller mobiltelefoner. 52% av pojkarna spelar dataspel jämfört med 15% av flickorna och 38% av pojkarna spelar tv-spel jämfört med 6% av flickorna. Tv-spelande är även något vanligare i den yngre gruppen med 9-12-åringar än bland de äldre barnen. (Medierådet, 2008).

Av de barn och ungdomar i åldern 13-20 som deltagit i en studie utförd i Sverige uppger 44% att de idrottat i någon föreningsverksamhet nästan dagligen och 26% att de spelar tv- eller dataspel. I studien framgår det att de mest aktiva spelarna finns i gruppen 13-15 år, vilket tillsammans med siffror från Medierådet (2008) visar på att detta är något som vanligtvis avtar med ökad ålder (Ungdomsstyrelsen, 2006).

I Skandinavien år 2009 var Nintendo Wii den bäst säljande konsolen följt av Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 och sist PSP (VGChartz, 2010). Spelen till Nintendo Wii tycks inte vara lika populära som konsolen då spel till både Xbox 360 och PlayStation 3 sålde mer under 2009. Försäljningen av spel till Nintendo Wii har aldrig sedan lanseringen sålt mer än PlayStation 3 och Xbox 360 spel. Samtliga konsoler måste dock se sig slagna av datorspelen som stod för 31,4% av all försäljning 2009. Mellan 2006 och 2009 har den totala försäljningen av alla typer av spel stigit med ca 2 000 000 spel totalt, med den högsta försäljningen 2008 (Lindell, 2010a). Trots att Nintendo Wii slogs av de övriga konsolerna

hade de ändå fem av sina spel på 20 i topplistan 2009 (Lindell, 2010b). Inget av Nintendo Wiis spel fanns dock med bland de sex mest spelade spelen bland 9-15-åringarna, som dominerades av dataspel (Medierådet, 2008).

Den vanligaste medieformen är fortfarande tv:n och 78% av barn i ålder 9-15år uppger att de tittar på tv varje dag. Tidigare har tv:n dominerat i barns egna rum men nu har datorn tagit över då 40% av barnen har en egen dator med internet på rummet. Överlag har tv-tittandet minskat för att ersättas av internet eller tv-spel (Medierådet, 2008).

1.3. Effekter av TV-spel

Bland positiva effekter nämns att spelare kan lära sig engelska, förbättra sin koordination mellan öga och hand och reaktionsförmåga samtidigt som de har kul. Till de mer negativa effekterna hör våldsexponering, obehag av otäcka bilder och en risk finns hos ett fåtal att inte kunna kontrollera aggressivt beteende. För ”storspelare” finns ytterligare negativa risker kopplade till spelandet. Dålig fysiskform med förslitningsskador, ensidig träning för hjärnan, försämrad socialförmåga, sömnproblem samt problem att klara av skolarbete (Brun, 2005).

Bilden av spelandets nytta går i sär bland dataspelande ungdomar. Många framhåller det positiva med spelandet, så som kompisar och glädje. Samtidigt som de talar om att spelandet kanske inte är så nyttigt och att de förmodligen skulle behöva lägga mer tid på till exempel träning (Falkner, 2007).

I en svensk studie kunde ingen statistisk skillnad konstateras i fysisk aktivitetsnivå mellan de som spelade dagligen eller varje vecka jämfört med de som spelade sällan eller aldrig. Det fanns alltså ingenting som tydde på att de som spelade ofta var mindre fysiskt aktiva. De högaktiva spelarna rapporterade lägre nivåer av stress och således en mer positiv upplevd hälsa än de som spelade mindre eller inget alls (Ungdomsstyrelsen, 2006). Den bilden stämmer överrens med hur dataspelande ungdomar, i en kvalitativstudie, beskrev den avslappnande delen av spelandet. Att spelandet tillät dem att glömma bort kraven på läxor och andra förväntningar i vardagen (Falkner, 2007). Att man bland annat spelar för avkoppling beskrivs även i en studie av Pasch, Bianchi-Berthouze, van Dijk och Nijholt (2009) som undersökte vad som motiverade spelare att fortsätta spela rörelsebaserade spel som Nintendo Wii. De som spelar dataspel dagligen eller varje vecka uppger även att de dricker mindre än de som spelar mer sporadiskt. Däremot är det färre högaktiva spelare som anger att de skulle

studera vidare efter gymnasiet eller rösta i ett val än bland de sporadiska spelarna. (Ungdomsstyrelsen, 2006).

Att det inte skulle finnas någon nämnvärd skillnad i fysisk aktivitet mellan de som spelar mycket och de som spelar mer sällan kan sägas stödjas av resultatet i den studie som utfördes av Epstein et al. (2008). Där framkom det att barn och ungdomar sällan ersätter stillasittande aktiviteter så som tv- och dataspel med fysisk aktivitet. Den viktreducering som uppmättes efter interventionen i studien berodde främst på att kaloriintaget hade minskat i kombination med att tv-tittandet reducerats.

Det finns även studier som kunnat visa på ett samband mellan tid spenderad på tv-spel och tid spenderad på fysisk aktivitet samt BMI. Desto mer spelande desto mindre tid till fysisk aktivitet och ett högre BMI. Man såg även att de som spelade online-dataspel ofta hade längre spelsessioner och högre BMI än de som spelade tv-spel. En faktor som diskuterades var att online-spel ofta är ganska långsamma och därför är det lättare att äta snacks under tiden eftersom en hand är fri. Medan tv-spel är snabbare och ofta kräver två händer vilket gör det svårt att äta samtidigt som man spelar. Detta är dock endast forskarnas spekulationer utifrån resultatet (Ballard et al. 2009).

I en litteraturstudie av 30 studier framkom det att dataspel som kräver användning spatiala förmågor ger positiva effekter på reaktionstid samt spatiala förmågor. De spatiala förmågorna anses vara en av de viktigare delarna av vår intelligens och används vid problemlösning men även i konstnärliga och tekniska sammanhang. Ingen av de beaktade studierna kunde visa på samband mellan spelandet av våldsamma spel och aggressiva känslor, tankar eller beteenden, men det fanns tendenser till att barn som spelade våldsspel valde aggressiva leksaker. Vad dessa preferenser angående leksaker har för betydelse kunde inte utläsas i studien. De två studier som undersökte ett samband mellan dataspelande i allmänhet och övervikt kunde heller inte visa på något samband (Lager & Bremberg, 2005).

Det finns en oro bland föräldrar angående effekterna av tv- och dataspel. Åtta av tio föräldrar anser att tv- och dataspel kan vara beroendeframkallande och speciellt dataspel är den form av media som många anser att sina barn spenderar för mycket tid åt. Trots att det finns fler högförbrukare (de som brukar ett och samma media minst tre timmar varje dag) av internet och tv än vad det finns högförbrukare av tv- och dataspel (Medierådet, 2008). En gallup visade att 44% av 1000 tillfrågade föräldrar upplever att deras barns tv- och dataspelande är ett problem, 14% av dessa föräldrar upplever att de inte kan göra någonting åt problemet.

Över hälften av föräldrarna menar att spelandet går ut över andra aktiviteter och att barnen blir rastlösa och irriterade när de tvingas sluta spela (Fair Play, 2010). Föräldrars oro visar sig även genom regler för användningen av olika medier. De flesta regler gäller hur sent barnen får använda medierna på kvällen. Det tycks finnas ett förhållande mellan hur mycket barnen använder en viss typ av media och hur mycket regler det finns kring användningen (Medierådet, 2008).

1.4. Nintendo Wii

Nintendo Wii erbjuder rörelsebaserade spel och är den första konsol av sitt slag. Nintendo Wii har haft stor framgång sedan den släpptes på marknaden och anses redan ha vunnit ”kriget” mot Xbox 360 och PlayStation 3 om vilken konsol som kommer att bli den mest sålda bland den sjunde generationens tv-spel (Divnich, 2009).

En studie där kaloriförbrännig och puls undersöktes på 22 barn och 20 vuxna som spelade Nintendo Wii visade att puls samt kaloriförbränning ökade signifikant när deltagarna spelade Wii Boxning jämfört med traditionella tv-spel, tv-tittande och vila. Barnen rörde sig även mer än vad de vuxna gjorde. Detta resultat tolkade författarna som att spel som Nintendo Wii kan ha hälsofrämjande effekter på förbränning hos både barn och vuxna (Lanningham-Foster, Foster, McCrady, Jensen, Mitre & Levine, 2009).

En australiensk studie gav samma resultat när de undersökte förbränningen hos pojkar 10-12 år som spelade Nintendo Wii, jämfört med traditionella tv-spel, tv-tittande och vila. Förbränningen när de spelade Nintendo Wii var högre än under de andra aktiviteterna. Studien jämförde även Nintendo Wii med promenader och jogging. Det fanns ingen större skillnad mellan promenader och Wii i förbränning men en skillnad kunde uppmätas mellan Wii och jogging, där jogging var mer energikrävande. Syreupptagning samt puls under de mest energikrävande spelen, Wii Step och Wii Boxning, motsvarar lågintensiv aktivitet. Nintendo Wii kunde därför inte klassas som en aktivitet som kan uppfylla rekommendationen för barn och ungdomar om hälsofrämjande fysisk aktivitet, eftersom det krävs minst måttlig intensitet för detta. Pojkarna i studien tycktes däremot uppskatta Nintendo Wii och röstade fram Wii Bowling som den aktivitet som de tyckte var roligast, minst uppskattat var promenaderna. I studien fick pojkarna även spela PlayStation 3 och det enda spelet på Nintendo Wii som var signifikant roligare var Wii Bowling, vilket indikerar att barn fortfarande kan föredra att spela traditionella tv- och dataspel framför rörelsespel (White, Kilding & Schofield, 2009).

Avkoppling samt tävling är de två faktorer som motiverar spelare till att fortsätta spela rörelsebaserade spel. Beroende på vad som motiverar en spelare anpassas även speltekniken och rörelserna. Spelar man för avkoppling är rörelserna stora och liknar den faktiska rörelserna i den sport man simulerar medan tävling innebär att man endast utför de rörelser som krävs som ofta är små och effektiva. (Pasch et al. 2009). Detta kan innebära att ju mer erfaren man bli och ju mer man spelar för tävling desto mindre blir kaloriförbränningen.

2. Syfte

Syftet med studien är att undersöka attityder samt värderingar kring tv- och dataspel hos föräldrar till barn som spelar.

2.1. Frågeställningar

Vilka positiva samt negativa sidor ser föräldrar med tv- och dataspel?

Är det skillnad i föräldrars attityd till olika typer av spel och konsoler?

Anser föräldrar att tv- och dataspel kan ha positiva effekter på hälsan?

3. Metod

3.1. Design

För att undersöka studiens syfte valdes en kvalitativ design på beskrivande nivå. I en kvalitativ ansats försöker man skapa en större förståelse för ett visst fenomen, i detta fall föräldrars inställning till tv- och dataspel. Därför är inte generaliserbarheten eller den statistiska representativiteten lika central som den är i en kvantitativ ansats. Det största hotet mot trovärdigheten är att de tolkningar som görs kan bli felaktiga samt att forskaren själv kan påverka deltagarna så att svaren inte blir giltiga (Holme & Krohn-Solvang, 1997). En beskrivande eller deskriptiv studie försöker också att beskriva ett och samma fenomen ur olika synvinklar. Emellertid bör de svar som framkommer återges exakt och inga egna tolkningar behöver göras av författaren (Kvale, 1997). I och med detta undviks de hot som tolkningar kan utgöra mot trovärdigheten. För att kunna beskriva föräldrars attityder samt värderingar kring tv- och dataspel valdes intervju som datainsamlingsmetod.

3.2. Urval och undersökningsgrupp

Urvalet skedde genom bekvämlighetsurval. I ett bekvämlighetsurval används de personer som finns tillgängliga (Hartman, 2004). I detta fall kontaktades deltagarna på sina arbetsplatser

och blev där tillfrågade om de kunde tänka sig delta i studien. Sammanlagt visade elva personer ett intresse för att delta. Fem av dessa var män och sex var kvinnor. Två av männen fick förhinder innan intervjuerna skulle genomföras och valde att inte medverka. Intervjuerna till antalet blev slutligen sex och tre av dem genomfördes med båda föräldrar och tre med endast mödrarna. En nackdel med att deltagarna själva valde att delta i studien är att det inte går att veta säkert ifall urvalet blir representativt och att deltagarna således kan bli för lika (Hartman, 2004).

Det inklusions krav som fanns var att det skulle finnas minst en spelkonsol i hemmet, som fortfarande var i bruk, under tiden för intervjun. Hur mycket spelkonsolen användes spelade däremot inte någon större roll för möjligheten att delta.

Det har inte funnits några restriktioner angående åldern på de intervjuade föräldrarna eller deras barn, utan deltagarnas egenskaper är slumpvis fördelade. Antal barn per familj har varierat från ett till fem och åldern har sträckt sig från fyra till arton på de hemmaboende barnen. Könsfördelningen mellan barnen har varit sned med tretton pojkar och tre flickor, två av pojkarna var utflyttade. Nio av samtliga sexton barn var fysiskt aktiva på sin fritid enligt sina föräldrar. Intervjuerna har om möjligt innefattat båda föräldrar, för att försöka få deras gemensamma bild över hur tv- och dataspel uppfattas i deras hem.

3.3. Datainsamlingsmetod

Intervjuer valdes som datainsamlingsmetod i denna studie. Fördelen med en intervju är att det är ett bra instrument att använda för att undersöka hur en individ upplever ett visst fenomen och hur det tar uttryck i dennes livsvärld. Intervjuer kan ge mycket information men samtidigt finns det alltid en risk för feltolkningar eller missförstånd både från deltagarens samt intervjuarens sida (Olsson & Sörensen, 2007).

Intervjuguiden var semistrukturerad, trots att traditionen inom kvalitativ forskning förespråkar ostrukturerade intervjuer (Hartman, 2004; Olsson & Sörensen, 2007). En semistrukturerad intervju erbjuder en viss grad av standardisering. Det innebär att korrekt genomförda intervjuer minskar intervjuarens påverkan på deltagarna, eftersom huvuddelen av frågorna ställs i samma ordningsföljd och på samma sätt. En intervjuguide försäkrar att viktiga frågor inte glöms bort samtidigt som den ger utrymme för följdfrågor. Att tillåta följdfrågor ger intervjuaren möjlighet att ytterligare undersöka eventuella ämnen som tas upp av den

intervjuade, som annars kanske inte hade framkommit i en strukturerad intervju (Olsson & Sörensen, 2007).

Intervjufrågorna konstruerades parallellt med insamlingen av fakta till inledningen och var således konstruerade enbart för denna studie. Samtliga frågor som dök upp under genomgången av litteraturen antecknades för att sedan revideras till 20 frågor. Därefter delades frågorna in i kategorier utifrån vilken typ av fråga det var. Sammanlagt blev det fem kategorier: bakgrund, attityder/föreställningar, värderingar, effekter/påverkan samt användning/spelvanor. Att dela in frågorna i kategorier kan liknas vid vad Widerberg (2002) kallar en analyskiss. Kategorier eller områden skapas från de områden som känns intressanta för att säkerställa att tillräckligt många relevanta frågor som rör det man är intresserad av finns med. Detta underlättar arbetet med resultatanalysen.

Tillsammans med handledaren gjordes sedan mindre förändringar och omformuleringar innan intervjuguiden godkändes. Under konstruktionen av intervjufrågorna har stor vikt lagts vid att försöka formulera öppna frågor som inte varit ledande.

3.4. Tillvägagångssätt

För att hitta deltagare sattes en lista upp på en familjemedlems arbetsplats där föräldrar kunde anmäla intresse för att delta i studien. Kontakt togs även med en släkting som tillfrågade sina arbetskolleger om det fanns intresse för att ställa upp på en intervju för ett examensarbete kring tv- och dataspel. Samtliga föräldrar, med hemmaboende barn och tv- eller dataspel, på de två arbetsplatserna hade således samma möjlighet att delta.

De föräldrar som anmält intresse kontaktades därefter för att boka tid för intervju. För att underlätta för deltagarna togs beslutet att genomföra intervjuerna i deras hem. Den geografiska spridningen blev relativt stor och innefattade fem kommuner i undersökningsområdet i södra Finlands skärgård. Totalt genomfördes sex intervjuer med sammanlagt nio personer. Tre av intervjuerna genomfördes endast med mödrarna, i två av fallen skulle även fäderna närvarat men fick förhinder sent inpå så att tid inte fanns för att boka in en ny intervju. Resterande tre intervjuer genomfördes med båda föräldrarna närvarande. Intervjuerna tog allt som allt en vecka att genomföra och varade i ungefär 30 minuter per intervju.

Proceduren för intervjuerna började med att ett följebrev delades ut till deltagarna samtidigt som muntlig information gavs om studiens syfte och de rättigheter de som deltagare hade.

Således fick deltagarna samma information både muntligt och skriftligt. Därefter tillfrågades föräldrarna om tillåtelse för att intervjun bandades, medgivandet gavs och bandspelaren slogs på och intervjun började.

Under intervjun följdes intervjuguiden men ibland frångicks guiden för att ställa följdfrågor eller för att be om mer utvecklande svar, därefter ställdes följande fråga igen på intervjuguiden. Som sista fråga gavs föräldrarna möjligheten att tillägga något eller ta upp något som de inte fått säga under intervjun. Därefter tackades de intervjuade för sitt deltagande och intervjun avslutades.

3.5. Dataanalys

Intervjuerna har transkriberats för att sedan kunna bearbetas i en innehållsanalys även kallad tematisk analys. Detta är en typ av beskrivande analys där deltagarnas beskrivningar återges så exakt som möjligt och utan tolkningar från författarens sida (Olsson & Sörensen, 2007).

Efter att intervjuerna transkriberats lästes de igenom. Nästa steg i processen blev att stryka under intressanta citat från de olika intervjuerna, citaten färgkodades enligt kategorier som behandlades i de olika citaten. Därefter klipptes citaten ut och klistrades in på en mindmap. Till en början var det nio olika kategorier, men eftersom detta ansågs vara för många minskades det ner till totalt fem olika kategorier och två underkategorier. Huvudkategorierna var Negativt, Positivt, Värderingar, Kontroll och Regler samt Nintendo Wii, Våld tillsammans med Oro var de två underkategorierna.

Med hjälp av mindmapen började sedan resultatet formuleras och strukturerades i sin presentation av de slutgiltiga kategorierna.

3.6. Forskningsetiska överväganden

De fyra forskningsetiska huvudkraven för humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning (Vetenskapsrådet, 1991) har beaktats och följts under arbetets gång. Samtliga deltagare har både muntligt och skriftligt blivit informerade om studiens syfte, frivilligt deltagande samt deras möjlighet att avbryta deltagandet i studien närhelst de önskar. Speciellt har anonymiteten poängterats eftersom studien indirekt berört minderåriga.

Intervjuguiden har försökt formulerats neutralt samt hållas fri från frågor som kan kännas obehagliga eller kränkande. Det finns dock värderingsfrågor som kan kännas laddade, men försiktighet och noga övervägande vid formuleringen har tagits i beaktande för att försöka

minska denna laddning. Under intervjuerna har det inte funnits några tecken på att frågorna skulle ha uppfattats som stötande av deltagarna.

4. Resultatanalys

Resultatet kommer att presenteras med hjälp av olika kategorier eller teman: Negativt, Positivt, Värderingar, Kontroll och Regler, Nintendo Wii, Våld och Oro. Under dessa teman kommer de deltagande föräldrarnas svar redovisas. Endast det som ansetts relevant för studiens syfte kommer att presenteras.

Då hälften av intervjuerna har skett med enbart mödrar och hälften med båda föräldrar kommer benämningen familj användas för samtliga när resultatet presenteras. Används termen familj behöver det således inte innebära att det hänvisar till en av de intervjuer där båda föräldrarna medverkat. Men mestadels används termen förälder eftersom åsikterna inom en och samma familj inte alltid stämt överrens.

Citaten som är hämtade ur de olika intervjuerna har kodats om och varje förälder har fått en egen siffra, dessa siffror är tilldelade slumpmässigt och har ingen koppling till i vilken ordning intervjuerna har genomförts.

4.1. Föräldrarnas värderingar kring tv- och dataspel

De flesta föräldrar tycker att det både finns positiva och negativa sidor med tv- och dataspel. I flertalet familjer poängteras den negativa sidan, som är beroende av hur föräldrar och deras barn hanterar spelandet.

”Jag tror att jag tycker att det är bra när det används rätt. Och det är ju upp till varje förälder att se till att det används på rätt sätt. Att sätta gränser, att våga sätta gränser när man märker att det påverkar barnen. Att det är som med allting, att det finns både positivt och negativt, det finns både bra och dåliga spel.” (Förälder nr:5)

Att hantera spelandet anses inte vara något problem i någon av de deltagande familjerna. Att spela anses vara en alternativ sysselsättning att fördriva tiden med.

När familjerna värderar tv- och dataspel i förhållande till andra typer av media, så som tv och film, går åsikterna isär. De flesta menar att de är likvärdigt negativa för hälsan eftersom det finns ”dåliga” saker på nätet och tv också som kan ha negativa effekter. För vissa är tv:n värre eftersom mer tid spenderas vid den. Hos de familjer som menar att tv- och dataspelen är värre

än andra medier motiveras det ofta genom möjligheten att påverka utgången samt den stora inlevelseförmågan.

”Det finns denna typ av grej i spel där man själv har möjlighet att påverka. Är det i en film så kan du ju välja att inte se det. Men i ett spel kan du ju påverka vad människorna gör.” (Förälder nr: 4)

En familj menar att tv- och dataspel är lättare att kontrollera och hantera som förälder eftersom man kan styra vilka typer av spel som inhandlas. Tittar de på tv eller använder internet finns det mer olämpliga saker som barnen kan få tillgång till.

4.1.1. Oro

Det finns en oro hos de flesta föräldrar kring tv- och dataspel och hur det kan påverka deras barn. Som svar på frågan om vad som skulle oroa dem mer än tv- och dataspel, ger de flesta föräldrar svaret alkohol och droger eller annat illegalt beteende.

4.2. Upplevda negativa effekter av barnens spelande

Alla familjer menar att de någon gång upplevt negativa effekter av sina barns spelande. Effekterna varierar och vanligt är att barnen blir trötta, griniga och irriterade ifall de spelar för länge. En annan sak som nämns är att det ibland påverkar familjelivet eftersom barnen inte kan stänga av spelen förrän de klarat av en viss bana, att alla andra får vänta tills att barnet är klar med sitt.

I en av familjerna har man upplevt att ett spel som barnet sett sina syskon spela har lett till mardrömmar och i en annan familj har de behövt förbjuda vissa spel som gjort barnet aggressivt.

Under en av intervjuerna framkommer att onlinespel kan sätta press på barnen som spelar. Att man i vissa spel måste träffas online och utföra vissa uppdrag tillsammans med andra spelare. Detta försvårar delvis planering för familjen samtidigt som det kräver att barnet är med och planerar.

”Så det gäller att planera så att barnet inte känner sig som en förrädare sen. Eller att de lär sig att kolla upp, vad är på gång, vad ska vi göra.” (Förälder nr: 5)

4.2.1. Våldet i spelen

Samtliga familjer pratar om våld under sina intervjuer som den största negativa faktorn med tv- och dataspel. Några familjer tar upp det faktum att våldsspel kan ha den effekten att det blir svårt att skilja på spel och verklighet.

”Och nog finns det grymma spel också. Alltså det är ju våld, det är ju hemska spel som det finns, riktigt sjuka spel. Det kan inte vara bra. Att de förlorar uppfattningen om vad är reality och vad är lek.” (Förälder nr: 7)

”...de här krigsspelet eller dödspelen där det inte finns någon mening, där man dödar varandra och man ser hur hysteriska ... Det föder en aggressivitet det där.” (Förälder nr: 9)

Våldet handlar främst om det visuella och det mer verklighetstroga våldet med mycket blod, som ofta förekommer i krigsspel och andra så kallade våldsspel. I en familj menar man att våld är ständigt förekommande i spel, även i de med låg åldersgräns eftersom det ofta går ut på att hoppa eller slå på någon form av fiende.

Att spelen ska innehålla så lite våld som möjligt är något de flesta föräldrar använder som måttstock när de ska inhandla nya spel till sina barn. Tillsammans med PEGI-åldersmärkningen.

4.3. Föräldrarnas kontroll samt regler kring barnens spelande

På grund av de negativa aspekterna av tv- och dataspel samt våldet som kan förekomma anser samtliga intervjuade familjer att det krävs övervakning från deras sida så att inte spelandet blir ett problem.

”Visst kan ju det vara kul men det måste ju, så länge de är barn måste det vara övervakat.”(Förälder nr: 9)

Några av familjerna har regler kring spelandet, om hur länge och vilka dagar barnen får spela. Andra familjer tycker att barnen sköter sig bra på egenhand och i deras ögon spelar så lite att de inte ser något behov av några regler. Ifall föräldrarna väljer att införa regler är beroende av deras uppfattning om vad som är för mycket spelande. Och beror inte nödvändigtvis på att de har barn som spelar mer än de som inte har några regler.

De flesta föräldrar är i kontroll över inköp av nya spel och följer oftast åldersgränserna på spelen.

”Nog är den där åldersgränsen nåt som jag tycker man ska följa. Att nog är de...att de stämmer nog de där åldersgränserna. Att de är nog jätte bra tycker jag.” (Förälder nr: 7)

På frågan ifall det någonsin blev problem med åldersgränser i de familjer med fler än ett barn där åldern skiljde sig emellan syskonen svarade samtliga att det fungerar bra för det mesta. De äldre barnen vet om att de yngre inte får se eller spela och väljer därför att spela där småsyskonen inte kan se eller vid en tidpunkt då de inte är hemma eller sover. Även de yngre barnen är medvetna om att vissa spel är förbjudna och respekterar den regeln.

”Att han vet åtminstone själv att om de mindre barnen kommer till Xs rum, att då brukar X själv säga att ut härifrån. Och det är eftersom X vet att X spelar något som de inte får se. Att de vet nog själv också.” (Förälder nr: 2)

”Ja, X brukar ha koll själv vad det står på lådorna.” (talar om åldersgränsen på spel) (Förälder nr: 6)

Men det förekommer att några av småsyskonen tjuvkikar ibland eller att de hänger över axeln när de äldre syskonen spelar.

Flertalet av familjerna menar att det är åldersgränserna de är mest insatta i runt sina barns spelande och att de annars är dåligt insatta. De kan förekomma att föräldrarna försöker styra så att spelen innehåller lite våld och att de uppmuntrar mer ”snälla” spel. Många menar att de egentligen bör vara mer insatta, men att nu är det inte så. I en familj uttrycker man att hemma är man insatt, men att det är svårare att veta vad de spelar hos kompisarna.

”Alltså jag är insatt i vad mina barn håller på med, men jag är inte insatt på det viset i vad deras kompisar har för spel och vad de spelar där.” (Förälder nr: 4)

Kontrollen över spelandet är svår för föräldrarna att utöva i alla lägen. Några av de familjer med äldre barn uttrycker också att det blir svårare ju äldre barnen blir, att kontrollera vad för spel de spelar samt hur mycket de spelar när de är ensamma hemma.

”Men man har inte så stor talan så högt upp i åldrarna. Sedan är de ju storasyskon som köper och är myndiga och får köpa vad de vill...”(Förälder nr: 5)

Några av föräldrarna uttrycker att det var trycket från barnen själva, att de önskade sig spelen som gjorde att konsolerna från början inhandlades.

”Nog var det tryck från ungarna, att när deras kompisar har så ska de också ha. De känner ju till eftersom de spelar hos kompisarna.” (Förälder nr: 7)

”Jo, det kom sig att X spelade det någon annanstans, så önskade X sig ett sånt.” (Förälder nr: 3)

4.4. Upplevda positiva sidor med tv- och dataspel

Spontant svarar nästan alla föräldrar att tv- och dataspel är negativt till den största delen, men när de blir tvungna att fundera över ifall det finns några positiva sidor hittar samtliga föräldrar något som är positivt för deras barn, en del har lättare en del har svårare att göra detta.

Flera av familjerna menar att tv- och dataspel kan ha hälsosamma effekter på motoriken, speciellt finmotoriken i händerna.

Vanligt är att föräldrarna har märkt pedagogiska fördelar speciellt med lek- och lärspele till datorn. Dessa spel innehåller oftast siffror och bokstäver och riktar sig främst till barn i förskoleåldern.

”Men som sagt jag håller ju fast vid det att det finns mycket som man får gratis i kunskap. När man måste tänka och lära sig känna igen ord och bokstäver.” (Förälder nr: 3)

Engelska nämns av några familjer som en positiv del av tv- och dataspelandet. Att föräldrarna märker att barnen förbättrat sin engelska och ibland lärt sig några ord i tidig ålder. I tre av familjerna framhålls att barnen kan hålla på med sina intressen genom spelen. Ett barn har utvecklat en dröm om att bli spelutvecklare, ett annat barns intresse för historia har förstärkts genom att spela spel innehållande historiska fakta, medan ett annat barn sjunger.

”...så X känner ju igen då vad X har läst i historia i skolan. Så det finns ju faktiskt i spelen. Att det är inte bara sånt där dumt dravel.”(Förälder nr: 1)

”X tycker ju om att sjunga så det där singstar i så fall. X har en gammal karaoke sån där som X hållit på och sjungit med så det är väl positivt att X sjunger och uppträder antar jag.” (Förälder nr: 9)

Några av familjerna tar upp att tv- och dataspel är roligt, att deras barn gillar att spela för att det är kul. Och att barnen kan känna tillfredsställelse när det går bra i spelen, att de klarar av banor som de övat och övat på.

”Ja, nog är det väl säkert nån sorts tillfredsställelse att när man övar och övar och märker hur man blir bättre och bättre. Och det går bättre, och man får bättre placeringar och...” (Förälder nr: 8)

Andra fördelar med tv- och dataspel som nämns är gemenskap och kontakter. Delvis att barnen har kul med varandra och kompisar när de spelar tillsammans och ordnar turneringar. Men att barnen också kan spela online och ha kontakt med kompisar över nätet eller skaffa nya kontakter.

”Och sedan har jag upplevt att de haft positiva kontakter, att dom, X till exempel skaffade sig lite vänner i Stockholm.” (Förälder nr: 5)

4.5. Föräldrarnas attityder till Nintendo Wii

Alla föräldrar i studien har en positiv inställning till Nintendo Wii på det viset att det är ett annorlunda koncept jämfört med andra konsoler då det kräver aktivitet och rörelse. Några av föräldrarna berättar att de själva och barnen har haft träningsvärk ibland efter att de spelat Wii.

”Med Wii kom ju möjligheten att röra på sig, att aktivt spela. Att spela golf och så det var ju en klar skillnad. Och i början spelade de ju så att de hade träningsvärk, olika aktivitets spel.”(Förälder nr: 5)

En förälder nämner att det kanske är den bästa konsolen tillverkarna någonsin utvecklat då den kan anses mer hälsosam än andra konsoler.

Det nämns även saker som är mindre positiva med Nintendo Wii, till exempel i de hem där det finns mer än en konsol är Wii för det mesta den minst använda konsolen och hos en del barn svalnar intresset snabbt efter att ett nytt spel har inhandlats.

En annan familj tar upp att de upplever Wii som enklare att manövrera, att det bara är att sätta igång och spela.

”...för det här Wii är så mycket lättare. Det är bara till att trampa igång det, utan förkunskaper så klarar man ju av allt.”(Förälder nr: 3)

5. Diskussion

5.1. Huvudresultat

Det negativa föräldrarna kan se med tv- och dataspel är främst att de flesta spel innehåller våld samt att det påverkar barnens välbefinnande genom att de blir trötta och på dåligt humör ifall de spelar för mycket. Det positiva är att barnen tycker att det är roligt och känner

tillfredsställelse när det går bra i spelen. Positivt är även att tv- och dataspel kan ha pedagogiska effekter samt att det skapar kontakter och förstärker intressen.

Generellt sett säger de flesta föräldrarna att det mesta med tv- och dataspel är negativt. Flertalet föräldrar jämför de negativa effekterna som tv- och dataspel kan ha på hälsan med de effekter som kan komma från andra medier. En del föräldrar hävdar däremot att tv- och dataspel har värre effekter på hälsan eftersom spelaren har möjlighet att påverka sin avatars (vålds)handlingar, vilket är en faktor man inte kan styra över i till exempel en film. Skillnaden emellan konsoler är inte så stor menar de flesta deltagare, men den konsol som framhålls vara lite bättre än de andra är Nintendo Wii eftersom den erbjuder möjlighet att röra på sig.

De positiva effekter som tv- och dataspel kan ha för hälsan tror föräldrar är förbättrad motorik samt pedagogiska fördelar. Samt vissa fysiska fördelar med Nintendo Wii då några familjer upplevt träningsvärk efter intensivt spelande.

5.2. Resultatdiskussion

5.2.1. Regler och Påverkan

I den undersökning som Medierådet (2008) gjorde framkom det att användningen var det som genererade regler kring tv- och dataspel. Barn som spelade mycket tenderade att ha fler regler kring användandet än de som spelade mindre. Det som framkommer i denna studie är att definitionen av vad som är för mycket spelande varierar bland föräldrar. Motiveringen till att regler införts är densamma, föräldrarna anser att barnen spelar för mycket. Däremot varierar mängden spelande, det behöver alltså inte vara de familjer med barn som spelar ”mycket” som har regler. Införandet av regler tycks således vara mer komplext än att det endast skulle påverkas av hur mycket barnen spelar. Kanske har det att göra med hur mycket spelandet påverkar andra aktiviteter? För även i de familjer utan uttalade regler förekommer övervakning över spelandet, för att motverka att eventuella problem ska uppstå. Ytterligare påpekar några av föräldrarna med äldre barn att det är lättare att kontrollera yngre barns spelande med regler än det är att kontrollera de äldres.

Att tv, film och internet har likvärdiga effekter på hälsan är de flesta föräldrar ense om. Och det är endast Nintendo Wii som kunnat påvisa högre energiförbränning jämfört med traditionella tv-spel och tv-tittande i tidigare studier (Lanningham-Foster et al. 2009; White et al. 2009). Några av föräldrarna tar upp att det inte alltid handlar om att se otäck saker, utan att det handlar om möjligheten att påverka handlingar. Att påverka handlingen i en film eller

på tv är ju inte möjligt, men den möjligheten erbjuds i tv- och dataspel. Detta medför att en del föräldrar anser att tv- och dataspel på så vis är värre än de andra medierna för barnens hälsa. Att tv:n fortfarande är det mest använda mediet (Medierådet, 2008) tycks inte påverka dessa föräldrars uppfattning lika mycket, trots att en högre användning borde öka risken för att barnen ska se något olämpligt.

5.2.2. Upplevda negativa effekter av barnens spelande

Negativa effekter som flera av föräldrarna noterat är trötthet och dåligt humör. Dessa effekter kan sägas ha en negativ inverkan på barnens allmänna välbefinnande och således även på deras hälsa. I två av familjerna nämns stress och överansträngning som de bakomliggande faktorerna till tröttheten och det dåliga humöret. Falkner (2007) rapporterade i sin studie att tv- och dataspel skulle ha motsatt effekt när det gäller stress. I denna studie angav ungdomarna som spelade att det fungerade som avkoppling då de kan glömma vardagens alla krav för en stund. Lägre nivåer av stress samt ett bättre välbefinnande hos spelande ungdomar självrapporterades även i en studie av Ungdomsstyrelsen (2006). Kanske beror detta på vilken typ av spel som spelas och kanske även på barnens ålder? Att äldre barn lättare kan avgöra när de spelat för länge och kan sluta på egen hand, medan yngre barn har svårare att avgöra när det räcker. Ingen av föräldrarna i denna studie angav avkoppling som en positiv effekt av spelandet för deras barn. Ifall föräldrarna själva skulle spela kanske de skulle kunna göra denna koppling?

5.2.3. Våldet i spelen

Våld är den sida av tv- och dataspel som föräldrarna värderar som mest negativ och en oro finns för våldets inverkan på barnen hos flertalet föräldrar. Tidigare studier finner dock inget stöd för att våldsspel skulle göra barn aggressiva (Lager & Bremberg, 2005). Kanske är det den bild media beskriver som får föräldrarna att oroa sig samt påverka hur de upplever tv- och dataspelens påverkan?

5.2.4. Positiva effekter på välbefinnandet

Våldets motsats var inläring, som är den sida av tv- och dataspel som föräldrar nämner som mest positiv. Framst för de yngre som spelar lek och lärospel, men även för äldre när det gäller engelska eller förstärkning av redan befintliga intressen. Att barn och ungdomar lär sig engelska av att spela har även dokumenterats i tidigare studier som en positiv sida av tv- och dataspel (Brun, 2005).

Att barnen har kul när de spelar, kan tänkas ha en positiv inverkan på barnens psykiska välbefinnande. Några av föräldrarna uppger att barnen kan känna glädje och stolthet när de lyckas i spelen. Falkner (2007) menar att spelande ungdomar framhåller många positiva sidor med tv- och dataspel, men att de samtidigt själva tycker att de borde avsätta mer tid för mer värdefulla aktiviteter så som fysisk träning. Kan det vara så att denna bild av att tv- och dataspelande egentligen inte är så bra som ungdomar upplever att det är kommer från deras föräldrars mer negativa attityd? Att det egentligen är barnens och föräldrarnas olika syn på tv- och dataspel som aktivitet, som kan orsaka en osäkerhet och stress hos barnen och inte spelandet i sig? Det är förmodligen svårt för ett barn att känna sig glad över att ha åstadkommit något i ett spel när barnet vet att föräldern egentligen inte tycker om spelandet.

5.2.5. Positiva effekter på den fysiska hälsan

Den effekt som en del av de familjer med Nintendo Wii har nämnt, som kan vara indikatorer på att energiförbränningen ökar under spel, är träningsvärk efter intensivt spelande av olika rörelsebaserade sportspel. Även de familjer som inte äger ett Nintendo Wii uttrycker en positiv inställning som kanske har att göra med att barnen får röra på sig, med andra ord göra av med mer energi än ifall de skulle sitta stilla och spela. Att energiförbrukningen ökar när barn spelar Nintendo Wii jämfört med att vila eller att spela traditionella tv-spel har två tidigare studier kunnat påvisa (Lanningham-Foster et al. 2009; White et al. 2009). Att spela sportspel tillhörande Nintendo Wii kan alltså vara att föredra ur hälsosynpunkt, men förbränningen räknas fortfarande som lågintensiv och kan därför inte ersätta barn- och ungdoms- rekommendationen om 60 minuters fysisk aktivitet dagligen av måttlig intensitet eller mer (White et al. 2009). I de familjer där det fanns ett Nintendo Wii föredrog barnen andra spel på andra konsoler, så Nintendo Wii användes inte så ofta. Att barn skulle föredra vissa traditionella tv-spel framför Nintendo Wii spel fann även White et al. (2009) stöd för.

Fler än hälften av barnen i denna studie anges vara fysiskt aktiva på sin fritid. Detta kan tolkas som att ingenting skulle tyda på att spelande barn skulle vara mindre fysiskt aktiva. Eftersom detta är en kvalitativ studie kan inga generaliseringar göras men resultatet visar samstämmighet med en tidigare studie utförd av Ungdomsstyrelsen (2006) där det inte kunde påvisas någon skillnad i fysisk aktivitet mellan spelande ungdomar och de som inte spelade. Det kan även jämföras med att 10-20% av alla barn i Sverige räknas uppnå rekommendationen för fysisk aktivitet (Socialstyrelsen, 2009).

5.3. Metoddiskussion

5.3.1. Datainsamlingsmetod

Intervjuer som datainsamlingsmetod har valts eftersom det anses vara ett bra instrument för att undersöka föräldrars attityder och värderingar. Fördelen med intervjun som instrument är att den undersöker en individs upplevelser av ett visst fenomen (Olsson & Sörensen, 2007), vilket syftet med denna uppsats är. Dagböcker kan också användas som datainsamlingsmetod för att undersöka föräldrars upplevelse av tv- och dataspel, då dagböcker erbjuder möjligheten att fokusera på ett av undersökningsledaren valt ämne. Däremot ger dagböcker en bild av hur personen upplevde en situation i just det ögonblicket då det inträffar (Olsson & Sörensen, 2007). Syftet i denna studie är att undersöka mer bestående värderingar och attityder och inte hur det upplevs i ett specifikt ögonblick. Att arbeta med dagboksanteckningar kan även innebära att tolkning av material behöver göras, vilket inte stämmer överrens med att studiens nivå är beskrivande. Dagböcker uppfattas också som en mer tidskrävande datainsamlingsmetod, vilket inte lämpade sig för denna studie.

Vid intervjuer finns det alltid risk att deltagaren blir påverkad av intervjuaren, detta kallas för intervjuareffekten och är en av nackdelarna med intervjuer (Ejlertsson, 2005). Intervjuareffekten har försökt kontrolleras för genom att som intervjuare vara neutral, ställa frågor på samma sätt och genom att undvika ledande frågor. De intervjuade har fått god tid på sig att svara och tala till punkt innan nästa fråga har ställts.

5.3.2. Urvalsmetod

Att urvalet skedde genom ett bekvämlighetsurval kan ha påverkat studiens resultat eftersom det inte går att veta ifall urvalet är representativt (Hartman, 2004). Trots att det inte fanns någon personlig relation till deltagarna så kontaktades de genom en familjemedlems och en släktings arbetsplats, vilket kan ha påverkat resultatet. Risken finns därmed att deltagarna inte vågat vara helt ärliga i sina svar eller känt sig obekväma. Svaren kan också ha påverkats av föräldrarnas egna föreställningar om hur de ska handla och vad de ska tycka kring tv- och dataspel, detta räknas som en typ av informationsbias (Carr, Unwin & Pless-Mulloli, 2007).

Att demografiska skillnader i ålder, både bland föräldrar och bland deras barn, antal barn per hushåll samt hemkommun har funnits bland de intervjuade, ses som en positiv faktor som bidrar till en större bredd inom studien samt ökar generaliserbarheten.

5.3.3. Dataanalys

För att få en så korrekt beskrivning som möjligt av föräldrarnas attityder samt värderingar i denna studie har en innehållsanalys tillämpats som metod. Den valda analysmetoden strävar efter att undvika tolkningar av materialet så att det kan återges mer eller mindre exakt (Olsson & Sörensen, 2007). Eftersom en innehållsanalys baseras på att olika kategorier skapas (Dawson, 2002) tycktes metoden vara lämplig för att kunna presentera ett resultat som var lättöverskådligt. Trovärdigheten i resultatet kunde dock ha stärkts genom att låta ytterligare en person göra en individuell analys av intervjumaterialet. För att garantera att de rätta kategorierna tagits fram och att innehållet i intervjuerna inte missuppfattats (Burns, 2000).

5.3.4. Påverkansfaktorer

Intervjuguiden som använts i studien har inte använts tidigare och är således inte validerad. Ingen pilotstudie utfördes heller för att testa intervjuguiden, vilket sänker validiteten i studien. Frågorna har däremot testats på några familjemedlemmar innan intervjuerna, vilket resulterade i att några frågor omformulerades för att förtydligas.

Att sex föräldrar intervjuades tillsammans och att tre intervjuades ensamma kan ha påverkat vad som framkom under intervjuerna. I de intervjuer där båda föräldrar har intervjuats samtidigt kanske bredden blivit större medan de intervjuer som genomförts med endast en förälder blivit mer fokuserade på vissa områden.

Årstiden kan ha påverkat föräldrarnas svar angående spelvanor. Det har varit vår och fint väder medan intervjuerna genomförts och barnen kan ha spenderat mer tid ute än inne på tv- och dataspelen. Så detta bör tas i beaktande, speciellt ifall samma undersökning ska genomföras igen.

5.4. Allmän diskussion

Våldet har en centralplats i de diskussioner föräldrarna för kring tv- och dataspel och är den faktor som påverkar den negativa inställningen mest. Ett intresse finns därför för att gå vidare och fokusera enbart på våldet som förekommer i spelen och undersöka var föräldrars attityder kommer ifrån. Vad medför våldet? Vad klassas som olämpligt våld? Till Nintendo Wii finns ett spel där man boxas, är det då okej att spela för att du samtidigt bränner kalorier eller klassas det som olämpligt våld?

Ytterligare kan man gå vidare för att undersöka vad som gör att vissa föräldrar anser att deras barn spelar för mycket. Resultatet i denna studie visar att det egentligen inte har med ett visst antal timmar att göra utan att det har att göra med föräldrarnas uppfattning om vad som är för mycket spelande. Men vad påverkar detta?

Denna uppsats har belyst föräldrars uppfattning om tv- och dataspel. Och de flesta föräldrar har en syn på tv- och dataspel som till största del är problematisk. Samtidigt som föräldrarna även ser positiva effekter på sina barn. Dessa positiva effekter kan vara viktiga att lyfta fram och sätta mer fokus på, så att barn som är intresserade av spel också kan känna sig stolta över sitt intresse. På så vis kan tv- och dataspel bli hälsosamt. Men som med det mesta så finns det en övre gräns för vad som är bra, därför bör man spela med måtta. Så att barnen hittar en inre balans och mår bra. För det får inte glömmas bort att det finns studier som har visat på mindre bra effekter så som viktökning (Ballard et al. 2009) försämrad social förmåga samt sömnproblem (Brun, 2005) när man spelat i stora doser.

6. Referenser

Ballard, M., Gray, M., Reilly, J. & Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*. Vol. 10 pages 161-167.

Brun, M. (2005). *När livet blir ett spel och andra utmaningar för den digitala generationens föräldrar*. Lidingö: Langenskiöld.

Burns, R.B. (2000). *Introduction to research methods (International ed.)*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE publications.

Carr, S., Unwin, N. & Pless-Mulloli, T. (2007). *An Introduction to Public Health and Epidemiology (2nd ed)*. Berkshire: McGraw-Hill.

Dawson, C. (2002). *Practical research methods – A user-friendly guide to mastering research techniques and projects*. Oxford: How To Books Ltd.

Divnich, J. (2009). *The Divnich Debrief: Wii Declared Winner of This Console Generation*. 07.12.2009. Industry gamers. Tillgänglig den 15 april 2010 på: www.industrygamers.com/news/the-divnich-debrief-wii-declared-winner-of-this-console-generation/

Ejlertsson, G. (2005). *Enkäten i praktiken – en handbok i enkätmetodik*. Lund: Studentlitteratur.

Epstein, L., Roemmich, J., Robinson, J., Paluch, R., Winiewicz, D. & Fuerch, J. (2008). A randomized trial of the effects of reducing television viewing and computer use on body mass index in young children. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*. Vol.162 (3) pages 239–245.

Falkner, C. (2007). Datorspelade som bildning och kultur. I Ungdomsstyrelsen (2007). *Unga och nätverkskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik*. (s. 29-46). Ungdomsstyrelsens skrifter.

Hartman, J. (2004). *Vetenskapligt tänkande – Från kunskapsteori till metodteori*. Lund: Studentlitteratur.

Hiller, A. (2008). Childhood overweight and the built environment: making technology part of the solution rather than part of the problem, *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*. Vol. 615 (1) pages 56–82.

Holme, I.M. & Krohn-Solvang, B. (1997). *Forskningsmetodik – Om kvalitativa och kvantitativa metoder (2 uppl.)*. Lund: Studentlitteratur.

Kvale, S. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.

Lager, A. & Bremberg, S. (2005). *Hälsoeffekter av tv- och datorspelande - En systematisk genomgång av vetenskapliga studier*. Statens Folkhälsoinstitut.

Lanningham-Foster, L., Foster, R.C., McCrady, S.K., Jensen, T.B., Mitre, N. & Levine, J.A. (2009). Activity-Promoting Video Games and Increased Energy Expenditure. *The Journal of Pediatrics*. Vol. 154 (6) pages 819-823.

Lindell, M (2010a). *Dataspelsbranschens rapporter 2010 - Försäljning av dataspel 2009*. Stockholm: Dataspelsbranschen – Swedish Gaming Industry. Tillgänglig den 21 april 2010 på: <http://www.dataspelsbranschen.se/statistik.aspx>

Lindell, M (2010b). *Dataspelsbranschens rapporter 2010 - Speltoppen 2009*. Stockholm: Dataspelsbranschen – Swedish Gaming Industry. Tillgänglig den 21 april 2010 på: <http://www.dataspelsbranschen.se/statistik.aspx>

Medierådet (2008). *Ungar och medier 2008 - Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. Medierådet.

Nielsen Company (2007). *Nielsen says video game penetration in U.S. tv households grew 18% during the past two years*. New York: Nielsen Company. Tillgänglig den 15 april 2010 på: http://en_us.nielsen.com/

Olsson, H. & Sörensen, S. (2007). *Forskningsprocessen – Kvalitativa och Kvantitativa perspektiv (2 uppl.)*. Stockholm: Liber.

Pasch, M., Bianchi-Berthouze, N., van Dijk, B. & Nijholt, A. (2009). Movement-based sports video games: Investigating motivation and gaming experience. *Entertainment Computing*. Vol 1 pages 49-61.

Socialstyrelsen (2009). *Folkhälsorapport 2009*. Socialstyrelsen.

Ungdomsstyrelsen (2006). *New game om unga och datorspel*. Ungdomsstyrelsens skrifter.

Vandewater, E. A., Shim, M-S. & Caplovitz, A. G. (2004). Linking obesity and activity level with children's television and video game use. *Journal of Adolescence*. Vol 27 pages 71–85.

Vetenskapsrådet (1991). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Vetenskapsrådet.

White, K., Kilding, A.E. & Schofield, G. (2009). Energy Expenditure and Enjoyment During Nintendo Wii Active Video Games: How do they compare to other sedentary and physical activities? Center for Physical Activity and Nutrition (CPAN).

World Health Organization [WHO] (2002). *World Health report – Reducing risks, promoting healthy life*. Geneva: World Health Organisation.

Widerberg, K. (2002). *Kvalitativ forskning i praktiken*. Lund: Studentlitteratur.

6.1. Elektroniska källor

Fair Play (2010). *Gallup*. Tillgänglig den 21 april 2010 på: http://www.fair-play.se/vara_satsningar/gallup.php

IBM (2010). *The birth of the IBM PC*. Tillgänglig den 15 juni 2010 på: http://www-03.ibm.com/ibm/history/exhibits/pc25/pc25_birth.html

VGChartz (2010) Tillgänglig den 22 april 2010 på: <http://www.vgchartz.com/>

7. Bilagor

7.1. Bilaga 1. Missivbrev

Till Er Föräldrar!

En vanlig fritidssysselsättning för barn och ungdomar idag är tv- och dataspel. Denna hobby tros ha fler utövare än vad fotboll och ishockey har tillsammans! Därför är jag intresserad av att höra vad Ni som föräldrar har för bild av tv- och dataspel samt barns spelvanor.

För att undersöka detta fenomen kommer 6 intervjuer att genomföras och användas som underlag för min C-uppsats i folkhälsovetenskap på Högskolan i Gävle (HIG).

De forskningsetiska huvudkraven för humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning måste följas och deltagandet i studien är således **frivilligt** och Ni är självklart **anonyma**. Era svar kommer att behandlas **konfidentiellt** och presenteras så att ingen kan koppla svaren till Er som person. Den slutgiltiga versionen av C-uppsatsen kommer att finnas tillgänglig i HIGs bibliotek.

Om Ni väljer att delta är det viktigt att veta att Ni som deltagare i studien har rätt att närsomhelst **avbryta** Er medverkan. För ytterligare frågor eller ärenden kan jag kontaktas på följande nummer xxx.

Tack på förhand!

X

Emma Nordberg

7.2. Bilaga 2: Intervjuguide

Bakgrund

Hur många barn har ni?

Kön på barnet/barnen?

I vilken ålder är barnet/barnen?

Vilken spelkonsol/spelkonsoler äger ni?

Utövar ert/era barn någon typ av fysisk aktivitet?

Attityder/Föreställningar

Vad är er inställning till tv- och dataspel generellt? Vad är positivt/negativt?

Hur kommer det sig att ni införskaffade ett tv- eller dataspel?

Vad anser ni att är syftet med tv- och dataspel?

Kan tv- och dataspel vara hälsosamt? På vilket sätt?

Vad tror ni att ert barn får ut av att spela?

Värderingar

Är tv- och dataspel sämre för hälsan än andra media typer? Ex. tv, internet, film

Finns det saker som barn gör/kan göra som skulle oroa er mer än tv- och dataspel?

Är det skillnad på olika spel och konsoler?

Vad gör vissa spel mer lämpade för ert barn än andra spel?

Hur insatta är ni i ert barns spelande och de spel som köps?

Effekter/Påverkan

Har ni upplevt några positiva eller negativa effekter utav ert barns spelande? (på hälsan)

Kan tv- och dataspel bli ett problem eller fungera som en lösning? När blir det ett problem eller lösning i så fall?

Användning/Spelvanor

**Hur ser ert barns användning ut? Hur ofta? Hur länge? När? Ensam eller med andra?
Vilken typ av spel?**

Skulle ni föredra att ert barn inte spelade tv- och dataspel? Varför? Vad skulle ni hellre se att ert barn gjorde med tiden som används till tv- och dataspel?

Finns det någonting som ni skulle vilja tillägga?