



AKADEMIN FÖR UTBILDNING OCH EKONOMI  
Avdelningen för kultur-, religions- och utbildningsvetenskap

---

## Lekstuga eller framtidens melodi?

En attitydundersökning om datorspel som undervisningsverktyg bland religionslärare på gymnasienivå i Luleå kommun

Anders Franklin

Januari 2012

D-uppsats, 15 högskolepoäng  
Religionsvetenskap  
Religionsvetenskap med inriktning mot kultur och identitet (91-120)

Handledare: Jari Ristiniemi  
Examinator: Peder Thalén

---

## **Abstrakt**

Syftet med uppsatsen är att undersöka attityden mot datorspel i undervisning hos religionslärare på gymnasienivå i Luleå kommun. En enkätundersökning och en intervjuundersökning med hermeneutisk utgångspunkt ligger till grund för detta. Enkätundersökningen visade att attityden var neutral lutandes åt det negativa, medan intervjuundersökningen visade en allmänt positiv inställning till datorspel i undervisning. Denna diskrepans kunde åtminstone delvis spåras till att vissa av respondenterna på enkätundersökningen, som utgjorde underlag till intervjupersonerna, var, av någon anledning, mer positiva i intervjusituationen än när de svarade på enkäten. Den positiva inställning som intervjuundersökningen resulterade i stämde väl överens med den tidigare forskning som gjorts på lärare i Sverige. I resultatet framkom att lärarna inte var oroliga för datorspels eventuella skadliga inverkan och i vissa fall kunde de ge exempel på hur man kunde använda datorspel i undervisningen. Problem som kunde ses var kostnader och bristande kunskap på hur man skulle använda datorspel på ett givande sätt.

Sökord: Datorspel, spel, undervisning, skola, lärare, Luleå, attitydundersökning

## Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion.....</b>	<b>1</b>
1.1	Inledning .....	1
1.2	Syfte och frågeställningar .....	1
<b>2</b>	<b>Metod .....</b>	<b>2</b>
2.1	Avgränsning .....	2
2.2	Materialinsamling .....	2
2.3	Enkätundersökning .....	3
2.4	Intervjuundersökning .....	4
2.4.1	Hermeneutik .....	4
2.4.2	Urval och genomförande .....	5
2.4.3	Frågorna.....	7
2.5	Uppsatsens objektivitet .....	8
<b>3</b>	<b>Bakgrund .....</b>	<b>8</b>
3.1	Källdiskussion .....	8
3.2	Attityden hos andra lärare i Sverige .....	9
3.3	Datorspels negativa inverkan .....	11
3.3.1	Våldsamhet .....	11
3.3.2	Social åverkan.....	13
3.3.3	Fysisk ohälsa.....	14
3.3.4	Problem i undervisningen.....	14
3.4	Datorspels positiva inverkan .....	14
<b>5</b>	<b>Resultat och analys .....</b>	<b>18</b>
5.1	Enkätundersökning .....	18
5.2	Intervjuer .....	24
5.2.1	Presentation av intervjupersonerna .....	24
5.2.2	Resultat och analys utifrån frågeställningarna.....	25
<b>6</b>	<b>Diskussion .....</b>	<b>33</b>
6.1	Vad anser religionslärare om att använda datorspel i undervisning i allmänhet? .....	34
6.2	Vad anser religionslärare om att själva använda datorspel i undervisning? .....	34
6.3	Vilka problem och fördelar ser religionslärare med att använda datorspel i undervisningen?.....	35
	<b>Referenser .....</b>	<b>38</b>

**Bilaga 1** – Första kontaktmejl och påminnelser

**Bilaga 2** – Frågeformulär till enkätundersökningen

**Bilaga 3** – Frågeformulär till intervjuundersökningen

**Bilaga 4** – Meningskoncentreringar

# 1 Introduktion

## 1.1 Inledning

Som blivande lärare och mångårigt erfaren dator- och tv-spelare är jag fascinerad av den teknik som de senaste decennierna utvecklats, förfinats och tagit världen med storm. Allt mer komplexa och fantasirika världar skapas och det finns virtuella världar som befolkas av fler spelare än det finns invånare i Sverige. Det finns kraft i datorspelens värld, och om blott en bråkdel av denna kraft kunde nyttjas för att stärka skolan skulle vi vara närmare en värld där barn och ungdomar kunde se skolan som en plats att trivas på istället för ett krav, som faktum är att många ser på det som idag.

Det är fullt möjligt att datorspel endast kan fungera som ett nöje. De potentiella vinsterna med ett lyckat införande är dock för stora för att denna möjlighet ska ignoreras. Jag nämnde tidigare att datorspel har kraft. Den kraft jag avser är densamma kraft som återfinns i en bra bok eller film. Det är underhållningens makt, men det är också den intellektuella utmaningens makt. Att vända ett blad, att inte kunna slita sig från tv:n, att spendera timme efter timme framför ett spel, allt för att lösa ett mysterium, att hitta ett svar. Det är den makt jag hoppas att skolan ska lära sig nyttja. Denna är inte enbart förborgad i datorspelens värld, tvärtom tror jag den finns i alla medier, men det är dit som jag under den här uppsatsens gång vänder blicken. Jag hyser ingen illusion om att häri kunna ge svar på allt det som jag här ovan skrivit om, men den här uppsatsen kommer förhoppningsvis att bidra, på sitt eget sätt, till att utröna om datorspel har en plats i skolan eller inte.

## 1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med den här uppsatsen är att undersöka vad religionslärare på gymnasienivå i Luleå kommun anser om datorspel som undervisningsverktyg, samt att ställa detta i kontrast till tidigare forskning om datorspel. De frågeställningar som utgått ifrån är:

- Vad anser religionslärare om att använda datorspel i undervisning i allmänhet?
- Vad anser religionslärare om att själva använda datorspel i undervisning?
- Vilka problem och fördelar ser religionslärare med att använda datorspel i undervisning?

## 2 Metod

Uppsatsen utgörs av en kvantitativ enkätundersökning och en kvalitativ intervjuundersökning där fokus främst ligger på intervjuerna. Intervjuundersökningen tar avstamp i den hermeneutiska forskningsmetoden. I det här kapitlet kommer metodens olika aspekter att belysas.

### 2.1 Avgränsning

Två stora avgränsningar har gjorts. Jag valde att bara undersöka religionslärare på gymnasienivå i Luleå kommun. Detta dels för att jag själv utbildar mig till religionslärare mot gymnasiet, dels för att det med den avgränsningen skulle bli lättare att samla kontaktuppgifter till hela undersökningsgruppen än om även religionslärare för senare år skulle ha undersökts. Valet att göra undersökningen i Luleå kommun kom sig av bekvämlighet då jag är bosatt i Luleå och hade viss inblick i gymnasieskolorna där. I uppsatsen undersöks både kommunala skolor och friskolor. Den andra avgränsningen som gjorts är att fokusera på *datorspel*. Spel i allmänhet i undervisning var av intresse att studera, men tyngden behövde läggas på något, i det här fallet datorspel, för att ge undersökningen riktning och möjlighet att alls genomföras. Med datorspel avses elektroniska spel som spelas genom användandet av en PC eller Mac. Detta till skillnad från elektroniska spel som spelas genom användandet av spelkonsoler som Xbox 360, Wii, Playstation 3, 3DS och liknande. Denna senare grupp skiljer sig endast marginellt från datorspel men i skolan är skillnaden viktig, då datorer är något som förekommer i klassrummen medan spelkonsoler på sin höjd finns i uppehållsrum och liknande. En god förståelse för vad elektroniska spel är går dock att införskaffa genom både tv- och datorspel, och av den anledningen kommer det bedömas som relevant om de som deltar i undersökningen har erfarenhet av tv-spel. Vid diskussion kring implementering av elektroniska spel i klassrummet kommer dock datorspel att vara i fokus.

### 2.2 Materialinsamling

Jag valde att kombinera enkät- och intervjuundersökning. Att endast göra en enkätundersökning skulle bli för torftigt samt att min tidigare erfarenhet inte tydde på att en god svarsfrekvens kunde garanteras. En fördel med att använda både enkät- och intervjuundersökning ansåg jag vara att det då var möjligt att dela in de frågor som behövde ställas i dels övergripande graderingsfrågor (som placerades i enkäten), dels i mer djuplodande öppna frågor (som ställdes på intervjun). Ambitionen att kunna göra ett uttalande om hela undersökningsgruppen fanns också (närmare bestämt religionslärare på gymnasienivå

i Luleå kommun) vilket det inte skulle finnas tid till om jag valt att bara göra en intervjuundersökning.

## 2.3 Enkätundersökning

Enkätundersökningen utgick via mejl. Detta av bekvämlighetsskäl då jag upptäckte att det var tämligen svårt att bara sammanställa en lista med kontaktuppgifter till alla religionslärare på gymnasienivå i Luleå kommun. Att därtill söka upp varje lärare och personligen be dem fylla i en enkät var svårt att motivera ur arbetsmängdssynpunkt, även om det hade kunnat leda till en bättre svarsfrekvens. Att posta enkäterna låg närmare till hands, men kändes som ett sämre alternativ än att mejla dem.

Kontaktuppgifterna till alla lärare insamlades genom hjälp av en receptionist på en av gymnasieskolorna, genom skolornas hemsidor samt genom bekanta som hade inblick i gymnasieskolorna.

Utskicket av enkäterna gick till så att jag till mejlet, där en förklarande text skrivits, bifogade ett .doc-dokument med frågorna och respondenterna ombads fylla i och markera i enlighet med instruktionerna som gavs. Därpå skulle de skicka ett svarsmejl med deras modifierade enkätdokument bifogat. Första kontakten togs 25:e oktober 2011. 3:e september skickades en påminnelse. Till 21:a september hade jag upptäckt att Google erbjöd en tjänst där man kunde skapa online-enkäter. Jag ansåg att detta var värt ett försök och valde därför att skicka ut ännu en påminnelse, denna gång med en länk bifogad som ledde till en sida där man kunde fylla i enkäten utan att behöva ladda ner, besvara och återsända ett dokument. Se bilaga 1 för kopior av det första kontaktmejlet samt påminnelserna.

Enkäten bestod dels av bakgrundsfrågor om namn, ålder, kön, undervisande ämnen och vilken skola som de arbetade vid, dels av fem graderade frågor och en alternativfråga. De graderade frågorna bestod av ett påstående samt en femgradig skala där respondenten skulle svara om denne instämde i påståendet eller ej. Graderingen 1 var markerad med ”Instämmer” och 5 med ”Instämmer inte”. Denna form hämtades från Runa Patel och Bo Davidsons *Forskningsmetodikens grunder* (2003). Svaren på dessa summerades sedan för att ge medelvärden. (s.84) Även Alternativfrågan var en fråga om man kunde tänka sig att ställa upp en intervju och där gavs alternativen ”Ja”, ”Kanske” och ”Nej”. Tanken med att ha med alternativet ”Kanske” var att fånga upp respondenter som i stunden skulle svara ”Nej” om de

bara getts alternativen ”Ja” och ”Nej” men som egentligen är osäkra och skulle kunna tänka sig svara ”Kanske”, och på så sätt rättfärdiga att kontakta dessa om det skulle visa sig behövas.

Avsikten med graderingsfrågorna var att avgöra vilken allmän inställning respondenterna har till datorspel i undervisning. Påståendena som respondenterna ombads ta ställning till handlade om vilken inställning de hade till datorspel i undervisningen på olika nivåer inom skolan (från förskolan upp till gymnasienivå) och hur de ställde sig till att själva använda datorspel i undervisningen samt hur de ställde sig till att någon annan använde datorspel i undervisning inom deras eget ämne, men att de själva inte behövde använda det. Se bilaga 2 för frågeformuläret.

Ett aktuellt och ett potentiellt problem med intervjuundersökningen kunde jag konstatera från början. Det aktuella problemet var att undersökningsgruppen inte skulle vara särskilt stor då jag avgränsat mig till gymnasielärare i religion i Luleå kommun. Detta betyder att det skulle vara vanskligt att utifrån resultatet, oavsett vad dess karaktär är, dra generella slutsatser om gruppen religionslärare. Detta är av den anledningen inte en del av mitt syfte. Det potentiella problemet, i sin tur, är att svarsfrekvensen skulle kunna bli låg. Jan Trost i sin bok *Enkätboken* (2001) säger att en svarsfrekvens får inte få ligga lägre än 50 % för att bedömas som acceptabelt. (s.118)

## **2.4 Intervjuundersökning**

### **2.4.1 Hermeneutik**

Hermeneutiken har en lång men otydlig historia. Søren Kjørup (*Människovetenskaperna*, 2009) beskriver den moderna hermeneutikens anfader som den tidiga uttolkningen av religiösa texter. Träffande beskriver han den klassiska allegoriska tolkningsprincipen som ”här *står* ett, men här *menas* något annat; texten har dolda betydelser, inte som vi uppfattar det i modern texttolkning, utan snarare som en läsare av kodmeddelanden kommer att se det”. (s.234, författarens förstärkning) Kjørup tar själv upp exemplet på den allegoriska tolkningen av Jerusalem, nämligen som den troende själen. (s.235) Sådan, och även annan, tolkning av texter utgör grunden till dagens hermeneutik.

Steinar Kvale (*Den kvalitativa forskningsintervjun*, 1997) menar, i linje med Kjørup, att hermeneutiken ursprungligen utvecklades för studiet av tolkningen av skrivna texter. Den nyttjades då vid utrönande av religiösa och rättsliga texter, men har sen dess utvidgats till att användas även inom andra områden. Vid forskningsintervjuer, menar Kvale, är hermeneutiken av särskild vikt då det i det fallet förekommer två steg i processen, nämligen tolkningen från tal till text och tolkningen av den text som därigenom kommit till. (s.49)

Ett sätt att beskriva metoden är den så kallade hermeneutiska cirkeln. Införandet av ”cirkel” som beskrivning skedde mest i förbifarten av en Friedrich Ast som levde under sekelskiftet från 1700 till 1800. (Kjørup, s.238) Kvale beskriver denna som en ständig skiftning mellan två perspektiv, helhetsperspektivet och delperspektiv på texten. Genom att växelvis se delarna och helheten av texten i ljuset av varandra kan förändra den ursprungliga tolkningen av de två. Denna växelvisa läsning bör fortskrida till dess att en enhetlig och motsägelselös tolkning av texten framträtt. (s.50) Patel och Davidson (2003) tar upp att de två perspektiven kan utgöras av subjekt (intervjuaren) och objekt (den intervjuade). I det fallet förekommer pendlingen genom att forskaren pendlar mellan sitt eget och den intervjuades synvinkel vid uttolkningen av intervjun. Den intervjuades egen förförståelse blir då en viktig del av processen. (s.30) Ett annat namn på den hermeneutiska cirkeln som Kvale nämner ovan är den hermeneutiska spiralen där ”[t]ext, tolkning, förståelse, ny textproduktion, ny tolkning och ny förståelse, allt [...] är delar i en helhet som ständigt växer och utvecklas”. (Patel, s.31)

Hermeneutiken kommer i den här uppsatsen att ta sig uttryck genom växelvis tolkning av intervjusvaren och intervjun som helhet. Ett svar i en intervju kan tyckas motsägelsefullt för sig självt, men sedd i helhetsperspektivet kan intervjupersonens sanna avsikt skönjas. Likaledes kan helheten, genom uträtning av ett motsägelsefullt svar, framträda i nytt ljus och möjligen ge en ny helhetstolkning.

#### **2.4.2 Urval och genomförande**

Valet av intervjuperson baserades på svaren på fråga 6 i enkätundersökningen (”Kan du tänka dig att ställa upp på en intervju?”). Där svarade tre ”Ja” och två ”Kanske”. Alla dessa kontaktades via mejl med frågan om de fortfarande var villiga att ställa upp. Positivt svar kom från alla tre jakande respondenter och från en av de tveksamma. Ett antal hel- och halvdagar gavs som förslag på när intervjuerna kunde genomföras och detta slutade med att alla fyra



intervjuerna bokades in under vecka 48, närmare bestämt 28:e september till 2:a december 2011.

Att utgå ifrån enkätundersökningen vid urvalet av intervjuperson var något som jag valde att göras på grund av tanken att de som inte bedömde sig ha tid att besvara enkäten inte heller skulle vara manade att ställa upp på en intervju. Det är möjligt, och till och med troligt, att detta antagande i åtminstone vissa fall skulle ha visat sig vara inkorrekt, men efter tre påminnelser om enkäten kändes det att en gräns nåtts för hur långt det är acceptabelt att mana på en person som tycks ovillig.

Samtliga intervjuer förekom på lärarnas respektive arbetsplats på deras egen inrådan. Uppskattningsvis skulle en timme behövas för varje intervju. En lärare reagerade på detta och undrade om det inte var möjligt att hålla den kortare. Detta var det inga problem med. Längden på intervjuerna, inklusive trevligheter och allmän diskussion, varierade, allt från totalt 20 minuter till en full timme. Intervjuerna spelades in på mobiltelefon. Detta till stor del på grund av antagandet att det vore svårt att föra givande anteckningar samtidigt som uppmärksamhet på samtalet skulle finnas. De faktiska inspelningarna varierade i längd från 10 till närmare 40 minuter. I anslutning till intervjuerna skrev jag ner en beskrivning av intervjusituationen eftersom det skulle kunna visa sig ha påverkat intervjuerna. Efter det att alla intervjuer var genomförda transkriberades intervjuerna. Vid transkribering och analys har Kvaless ingående diskussion om det som händer vid övergången från tal- till skriftspråk hållits i åtanke. Det som sker, menar han, är att transkriberingen inte blir en kopia av verkligheten utan endast en tolkning. (s.152) En tolkning som i det här fallet är gjord av uppsatsförfattaren utifrån uppsatsens syfte. Meningskoncentrerings av intervjuerna kommer att sammanställas enligt Kvaless beskrivning (s.175-8) och i resultatet föra dessa samman med direkta citat från intervjuerna för att stärka resultatet. Se bilaga 4 för meningskoncentreringsarna.

Innan varje intervju frågades intervjupersonerna om hur länge de arbetat som lärare samt hur lång tid av denna de varit lärare inom religionsämnet. Intervjupersonerna informerades även om att alla uppgifter kommer att behandlas konfidentiellt och blev tillfrågade om de hade något emot att intervjun spelades in, vilket ingen hade. De fick tillgång till en kopia av de frågor som var tänkta att ställas under intervjuens gång och de fick möjlighet att ställa frågor innan inspelningen påbörjades. Detta var inte nödvändigt, men det finns en fördel med att ge intervjupersonerna en struktur och möjlighet att få tankar väckta genom att kunna inspireras

av alla frågorna samtidigt än av bara en i taget. Jag nämnde även att intervjufrågorna endast var till som stöd och att sidospår uppmuntrades.

### 2.4.3 Frågorna

Ambitionen var att intervjufrågorna (se bilaga 3) skulle vara av öppen karaktär, det vill säga att vara formulerade så att de inte skulle gå att bara svara ”Ja” eller ”Nej” på. Fråga 1, 9 och 10 bryter till viss del mot denna ambition. I fallet med fråga 1 (”Har du någon personlig erfarenhet av datorspel? Vänner/familj som spelar? Brukar du själv spela? Varför/varför inte? Hur ofta?”) berodde detta på att jag ansåg att följdfrågor kunde åtgärda problemet. Fråga 9 (”Kan du tänka dig ett konkret exempel på när datorspel kan vara passande att använda i undervisningen?”) var endast skenbart stängd då frågor av det slag som fråga 9 är uppmuntrar till vidare diskussion. Fråga 10 (”Har du någonting som du skulle vilja tillägga innan vi avslutar den här intervjun?”) ansågs behöva vara av mer stängd karaktär då det var en avslutande fråga som kunde ha uppfattats som pressande om den varit formulerad på ett annat sätt, till exempel: ”Vad skulle du vilja tillägga innan vi avslutar den här intervjun?”.

Fråga 2 (”Vad är din bild av vad datorspel är?”) var ämnad att tillsammans med fråga 1 lägga arenan, ge en uppfattning om intervjupersonens allmänna erfarenhet av och åsikt om datorspel. Fråga 3 (”Det påstås ibland att datorspel kan ha skadlig inverkan. Vad anser du om det påståendet?”) var ett försök att öppna upp för ställningstagande samtidigt som frågan i sig var formulerad med avsikten att inte påverka åt något håll. Tanken med fråga 4 (”Om datorspel skulle användas i undervisningen, vilka kriterier skulle du säga att de behöver uppfylla?”) var att leda in intervjun på relationen mellan undervisning och datorspel. Vid det här laget i intervjun kunde det vara så att intervjupersonen inte ännu hunnit spekulera så mycket kring detta förhållande, inte var, så att säga, ”uppvärmd”. Av den anledningen återvänder den här frågan i en annan formulering i och med fråga 8 (”Vad anser du skulle krävas av ett datorspel för att det skulle kunna användas i undervisning?”) där förhoppningen var att intervjupersonen, genom fråga 4-7, skulle ha hunnit komma igång i sitt tänkande. Fråga 5 (”I vilka ämnen anser du att datorspel som undervisningsverktyg hör hemma mer i? Varför?”) var avsedd att, utöver att ge en vidare syn i intervjupersonens syn på datorspel, försöka klargöra i vilka ämnen som intervjupersonen tycker att datorspel hör hemma mer i. Frågans ledande karaktär kan kritiseras, men som Kvale (1997) påpekar finns det ett värde i att använda ledande frågor för att pröva hur starka en persons åsikter är. (s.146) Fråga 6 (”Vilka möjliga fördelar kan du se med att använda datorspel i undervisning i ditt/dina

ämnen? I religionsämnet?") och 7 ("Vilka möjliga nackdelar kan du se med att använda datorspel i undervisning i ditt/dina ämnen? I religionsämnet?") var tänkta att öppna upp för spekulationer kring datorspels positiva och negativa aspekter. Förhoppningen var att dessa två frågor skulle kunna aktivera intervjupersonens fantasi.

## 2.5 Uppsatsens objektivitet

Det finns en risk att uppsatsen kommer att förefalla vinklad till datorspels fördel även om avsikten är att den ska vara så neutral som möjligt. Det blotta faktum att en undersökning görs om hur lärare känner inför datorspel i undervisning kan ge en positiv klang till undersökningen, vilket kan ha påverkat dels vilka som valt att delta i enkätundersökningen och i intervjuundersökningen, dels deras inställning när de svarade på de frågor som ställdes i dessa undersökningar.

## 3 Bakgrund

### 3.1 Källdiskussion

Det urval av källor som gjorts är till stor del positivt till tv- och datorspel eller påvisar problem med undersökningar som kommit fram till negativa resultat om tv- och datorspel. Utöver att uppsatsförfattarens egna åsikter omedvetet kan ha påverkat urvalet så kan det finnas tre anledningar till detta.

1. Det är möjligt att det finns fler undersökningar som uttalar sig positivt om tv- och datorspel vilket i sin tur ger upphov till en obalans i mitt urval. Varför skulle det finnas fler undersökningar som uttalar sig positivt? Det kan bero på den mänskliga tendensen att protestera om någon kritiserar något som står nära en, vilket i det här fallet skulle kunna vara tv- och datorspelare, som genom undersökningar protesterar mot den generellt negativa mediareporteringen (typexemplet vore Stefan Spjuts artikel i Svenska Dagbladets: *Dataspelandet bildar framtida skräckvisioner*, 21 december 2006). En anledning till detta i sin tur kan vara att generationerna som växt upp med tv- och datorspel nu kommer in i den ålder där de kan protestera på en akademisk nivå.

2. Det kan vara så att de forskningsresultat som uttalat sig negativt om tv- och datorspel generellt sett förväntat sig negativa resultat och därför begått misstaget att dra förhastade slutsatser. Sådana undersökningar, med bristande hållbarhet, tenderar att, med rätta, hamna i

skymundan och betraktas som irrelevanta. Detta betyder inte nödvändigtvis att tv- och datorspel inte är dåliga, bara att de undersökningar som hittills genomförts och som har visat sådant resultat har haft brister.

3. Tv- och datorspel som de existerar idag kanske inte har någon egentlig skadlig inverkan. Detta är en slutsats som är lockande och som tycks ha vetenskapligt stöd, men man ska vara medveten om att vår förståelse av vad spel är och hur det påverkar oss är långt ifrån komplett.

### **3.2 Attityden hos andra lärare i Sverige**

Attityden mot datorspel bland lärare på gymnasienivå i Sverige har varit föremål för ett antal examensarbeten för lärarstudenter. Avhandlingar och böcker inom detta begränsade område har, efter vad jag har sett när jag sökt litteratur, hittills varit sparsamt. Jag förnekar inte att material finns, men utöver examensarbetena har jag inte funnit någonting som varit relevant för det här avsnittet.

Markus Johansson har i sitt examensarbete *Dator- och TV-spels pedagogiska plats – några lärares och elevers syn på dator- och TV-spel i svenskundervisningen* (2010) gjort intervjuer med tre gymnasielärare och fem gymnasieelever. I hans resultat kommer han fram till att lärarna ser både potential och problem med att använda datorspel i undervisning. Det menas att ”mer direkta möjligheter med spelmediet [kan vara] en tillämpning av referenspunkter till deras innehåll av litterära och historiska kontexter och är infallsvinklar som går att använda och behandla i såväl svensk- som historieundervisning” (s.36). Möjligheten att använda spel som ett hjälpmedel motsvarande film lyfts också. Johansson påpekar dock att det i intervjuerna skiner igenom att problemen med mediet väger över: ”Bristande kunskap, teknik och resurser ligger i vägen för att lärarna ska kunna använda sig av spel i undervisningen. Kristina framhåller även problematiken med ett lämpligt urval och hur lång tid som krävs för behandlingen av ett spel” (s.36). Trots att intresse uppenbarligen finns bland lärarna måste Johansson konstatera att ingen av lärarna vågat försöka använda spel i undervisningen. Johanssons slutsats blir att dator- och TV-spel faktiskt har en framtid i skolan, men ”att det är upp till mig och andra initiativtagande lärare att se till att det blir verklighet” (s.37).

I examensarbetet *Attityder till IT bland historielärare på gymnasiet* (2006) har Niclas Bjuväng gjort en undersökning där han skickat ut enkäter till drygt 300 respondenter (med en svarsfrekvens på ungefär 30 %) samt fördjupat undersökningen med två intervjuer. Hela

undersökningsgruppen bestod av gymnasielärare i historia. Genom enkätundersökningen framkom det att 13 % av 103 historielärare använde datorspel i undervisningen. Bjuväng skriver att "[j]ag har inte observerat någon fortbildning som ger information och stöd kring detta fenomen och därför drar jag slutsatsen att dessa lärare närmar sig området själva. Bristen av kunskap om hur man kan använda datorspel i historieundervisning på gymnasiet är möjligen en av anledningarna till att användandet av datorspel som pedagogiskt verktyg är så lågt" (s.41). Bjuväng reflekterar också själv över att även om antalet som använder datorspel i undervisning är lågt i en aspekt så är det högt i jämförelse med vad han hade förväntat sig.

Thomas Brandberg gjorde i examensarbetet "*Hey! Look! Listen!*" (2010) enkät- och intervjuundersökningar med elever samt en gruppintervju med sju lärare (fyra kvinnor och tre män). Från gruppintervjun kunde han dra slutsatsen att lärarna verkade vänta dels på att initiativtagande lärare ska dra igång undervisning med datorspel, dels på att resurser för detta ska bli tillgängliga. Det fanns tydligen en sådan initiativtagande lärare bland dem som han intervjuade, men denne hade inga resurser som han kunde arbeta genom (s.29-30). Brandberg säger att "[d]en här utvecklingen kommer troligtvis stå still tills den stund då någon lärare får resurserna att genomföra det eller tills det att någon lärare hittar ett spel som man kan spela på internet och som inte kostar något" (s.30). Detta resultat påminner mycket om Johanssons ovan.

Thomas Edoff och Marcus Ekman har gjort en mer mot spel inriktad undersökning i *Pedagogiska datorspel* (2009). Deras syfte var i korthet att hitta ett antal aspekter som det skulle gå att säga att ett pedagogiskt datorspel behöver innehålla. De utgick främst från elevernas perspektiv, men deras undersökning innefattade även intervjuer med fyra lärare (två kvinnor och två män). Alla lärare som intervjuades var positivt inställda till datorspel i undervisning, men detta endast om datorspelen inte blir en aktivitet på sidan om den vanliga undervisningen utan att de faktiskt bidrar till undervisningens helhet (s.36). En positiv aspekt som lärarna lyfte fram var möjligheten till tävlingsmoment (s.37). Det underströks även att det var viktigt att spelen var anpassningsbara till olika stora grupper, dvs. att det var möjligt både för en spelare att spela enskilt och för flera spelare att spela gemensamt (s.38). Spelens innehåll och karaktär funderades det även kring: "Stefan uttryckte en oro över att eleverna skulle förkasta spelet om det blev pedagogiska inslagen skulle bli för uppenbara, han menar att eleverna skulle bli avskräckta" (s.38). En annan lärare: "Lisa efterlyste någon form av belöningsystem som är fungerar bättre i längden än ett enkelt poängsystem, samt

rekommenderar att man utnyttjar igenkänningsfaktorer, till exempel som 'ring en vän' som eleverna känner igen ifrån tv-programmet 'Vem vill bli miljonär'" (s.38).

### **3.3 Datorspels negativa inverkan**

En fråga som har debatterats häftigt ända sedan de elektroniska spelens inträde i samhället är om de kan ha skadlig inverkan på dem som spelar. Eftersom elektroniska spel brukar räknas som en form av ungdomskultur, även om detta håller på att förändras, blir den här frågan väldigt viktig att fördjupa när man gör en undersökning om datorspel i skolan. Den oro som brukar få mest plats i debatten är datorspelens ofta våldsamma innehåll och hur detta påverkar mänskligt beteende. Det brukar också diskuteras huruvida spel kan leda till bristande utveckling av social kompetens och till fysisk ohälsa på grund av stillasittande vid dator/spelkonsol. Forskningen kring dessa problem och även andra tänker jag ge en bild av här nedan.

#### **3.3.1 Våldsamhet**

Liksom under film och tv:s intåg i samhället är våldsinnehållet i spel troligen den fråga som engagerat mest människor.

Statens offentliga utredningar konstaterade i rapporten *Ungdomar, stress och psykisk ohälsa* (SOU 2006:77) att slutsatsen att våldsamma spel leder till aggressivt beteende kommer från en särskild typ av experiment där man låter barn spela ett spel med våldsamt innehåll och sedan observerar vilka leksaker de väljer att leka med efteråt. Man kunde då se att barnens val av leksaker påverkades av det spel de spelat (s.199). Anton Lager och Sven Bremberg drog samma slutsats i rapporten *Hälsoeffekter av tv- och datorspel* (R 2005:18) (s.12). Lawrence Kutner och Cheryl K. Olson säger i sin bok *Grand Theft Childhood* (2008) att enligt deras forskning tycks mobbing kunna vara relaterat till spelande av våldsamma spel, men samtidigt menar de att grova våldshandlingar som skolskjutningar definitivt inte har sin grund i datorspelsvåld (s.9).

David Walsh och Douglas Gentile skriver i deras *The MediaWise® 12th Annual Video Game Report Card* (2007), en metastudie av forskning om datorspels påverkan, att de kommer fram till att ungdomar påverkas av det som de spelar. De ser att en undersökning, inte av dem själva utförda, visar på att aggressivitet hos ungdomar som spelar datorspel kan öka av att spela våldsamma spel som inte innehåller grafiskt blod och liknande. Det tycks enligt den

undersökningen alltså vara så att handlingen att utföra avsiktligt våld är det som påverkar, inte hur spelet ser ut. En annan undersökning visade, enligt Walsh och Gentile, att ungdomar som spelade våldsamma spel i början av skoloråret var fysiskt aggressivare i slutet av skoloråret än andra. Detta resultat underströks av att lärare och skolkamrater hade fått samma känsla trots att de inte hade kunskap om att ungdomarna i fråga hade spelat våldsamma spel. I en undersökning fick tonåriga pojkar spela antingen ett våldsamt eller icke-våldsamt datorspel. I anslutning till spelet gavs de möjlighet att utsätta en motståndare för en ljudsmäll vars högsta nivå, blev de sagda, var skadlig. Spelare som spelade de våldsamma spelen och som identifierade sig med karaktären de spelade var mycket mer sannolika att använda den högsta inställningen, även utan att motståndaren provocerat dem. Walsh och Gentile tar vidare upp en undersökning av Christopher Ferguson och menar att dennes metastudie, som Ferguson säger pekar på att våldsamma spel har minimal påverkan på aggressivitet, går att tolka som en relativt stark koppling. (s.14-5)

Walsh och Gentiles rapport är ett bra exempel på problematiken med frågan om datorspels våldsamhet och dess påverkan på människor. Det finns en uppsjö av motstridig forskning att ta ställning till och det blir än svårare att skönja någon form av sanning genom att media grumlar debatten med en åsikt som är, anser jag, till datorspelskritikerna partisk. Denna partiska åsikt kanske också visar sig vara den sanna, men detta är inget vi idag vet och därmed försvårar den sanningssökandet.

Under hösten 2011 utkom det en utredning från Statens medieråd genom Ulf Dalquist och Jan Christofferson om våldsamma datorspels inverkan: *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000-2011*. Där görs en analys av vad svårigheten i debatten verkar bestå i. En av orsakerna menas vara att personer vars karriärer genomsyrats av en ställning i frågan kommer att vara väldigt ovilliga att byta åsikt. Även om en undersökning lyckas undvika alla problem i det minfält som medieforskning utgör kommer denna troligen att bemötas med skepsis på grund av ovanstående. (s.55) Något som gärna tas upp i debatten är kopplingen mellan skolskjutningar och våldsamma datorspel. FBI gjorde 2000 en rapport som konstaterade att kopplingen var väldigt svag, och två år senare presenterades statistik som visade att bara 5 av 41 studerade gärningsmän var intresserade av våldsamma datorspel. (s.57) Detta till trots ”finns flera exempel på forskningsartiklar om VS-effekter [Våldsamma spel-effekter] som inleds med en uppräkningslista av verkliga mord” (s.57). I utredningen visas även ett vanligt argument som brukar ges som reaktion mot att tolka korrelationen våldsamma

människor och våldsamma spel som att våldsamma spel ger upphov till våldsamma människor. Argumentet är helt enkelt att det inte hittills gått att avgöra om det är spelen som ger upphov till våld, eller om det är våldsamma människor som dras till våldsamma spel. (59) Det finns även problem i lägret som försöker försvara datorspel. Personer som är framträdande i debatten kan själva vara involverade i spelkulturen, till exempel Ferguson, eller finansieras av medieindustrin. (s.58) En sak som båda sidorna är överens om, dock, är att det behövs mer forskning. (s.59)

Utöver analysen av polariseringen förekommer en intressant slutsats om vad forskningen så långt säger om våldsamma datorspels inverkan: ”Att forskningen hittills inte lyckats leda hypotesen att våldsamma datorspel gör spelarna mer våldsbenägna i bevis betyder inte att en sådan effekt inte kan existera. Om en sådan påverkans effekt finns, så är den dock synnerligen svag i förhållande till de andra faktorer som man vet påverkar uppkomsten av våldsamt beteende hos barn och unga. Detta ska inte tas som intäkt för att ingenting påverkar någon och att man kan låta barn spela vilka spel som helst. Vissa spel är inte till för barn – lika lite som vissa filmer, böcker eller konstverk är det” (s.60).

Den 12:e januari 2012 kritiserades medierådets utredning av Andreas Olsson, Predrag Petrovic och Martin Ingvar, forskare vid Karolinska institutet, i ett inlägg på dn.se:s debattsida rubricerat ”Våldsamma datorspel kan visst påverka ungas hjärnor”. De menade att medierådet inte lyckats förhålla sig objektivt och inte nog beaktat internationella forskningsresultat. Detta antyder, återigen, att debatten om våldsamma datorspels påverkan är långtifrån slut.

### **3.3.2 Social åverkan**

En annan oro som finns om datorspel är att de ska göra människor isolerade från sin sociala omgivning. Denna åsikt tycks spontant komma från det faktum att en vital del av datorspelare utgörs av att sitta vid en dator, något som enligt stereotypen sker ensamt i ett rum med stängd dörr. Kutner och Olson (2008) kommer med starka synpunkter som kontrar detta. De menar att datorspelandet för spelarna själva är något socialt. Flerspelarspelande är något som är populärt och tycks bli allt populärare, både genom massiva online-spel där tusentals spelare interagerar i samma virtuella värld och genom mindre sammankomster där alla sitter i samma rum och spelar ett gemensamt spel. De menar även att för yngre spelare är



spelen något som fungerar som ett gemensamt samtalsämne som kan bygga och stärka relationer. (s.9-10)

### **3.3.3 Fysisk ohälsa**

Att datorspel utgör ett problem för den fysiska hälsan är också ett återkommande argument. Lager och Bremberg (2005), i samma rapport som nämnts under 3.3.1, kan inte konstatera någon tydlig koppling mellan datorspel och övervikt. De hittar ett samband mellan tv-tittande och övervikt. Detta är de dock noga med att påpeka kan bero på att barnen i studien ägnade mycket mer tid åt tv-tittande än åt datorspelande (s.14). En personlig kommentar här är att alla jämförelser mellan tv-tittande och datorspelande bör beakta att datorspelande ännu är ett ungt medium i jämförelse med tv, så förändring av dessa resultat kan ske i och med att datorspel möjligen får en allt självklarare roll i hemmet.

### **3.3.4 Problem i undervisningen**

Utöver de generella möjliga problemen med datorspel så finns det undervisningsrelaterade problem. Från elevperspektiv kan sägas två saker: För det första utgör datorspelen en värld som i dagsläget är relativt skyddad från skolan, och det finns en poäng med att låta den förbli så. Elisabeth Jennfors (*Med Aragorn och Fifa 07*, 2008) menar att den grupp av pojkar som hon studerat är i behov av en sfär där skolan och vuxenvärldens krav. (s.84) För det andra anser många, däribland Raph Koster i sin bok *A Theory of Fun for Game Design* (2004), att datorspelens kraft ligger i det nöje som de utgör, och att hela denna fördel kan förtas om spelen blir för pedagogiska. Dessa åsikter företräds utöver Koster även av Kurt Squire och Henry Jenkins i en artikel kallad *Harnessing the Power of Games in Education* (2003). De formulerade situationen kärnfullt: ”Frankly, most existing *edutainment* [ordlek på orden ’education’ och ’entertainment’ som åsyftar spel som försöker lära ut någonting] products combine the entertainment value of a bad lecture with the educational value of a bad game” (s.5). Även en lärare i Edoff och Ekmans undersökning (2009) uttrycker denna åsikt. (s.53)

Från lärarperspektiv finns också problem. Johansson (2010) har intervjuat lärare som menar att resurserna och kompetensen saknas för att ta in spelmediet i undervisningen. (s.33) Även praktiska aspekter som problem med att installera nya program på skolans datorer lyfts. (s.34)

## **3.4 Datorspels positiva inverkan**

Något som enligt min personliga erfarenhet får relativt lite utrymme i debatten om datorspel är vilka positiva effekter de kan ha. Delvis kan detta bero på att det finns mindre nyhetsvärde i

en artikel som är positiv till någonting, men till minst lika stor del skulle jag säga att det kan bero på att dessa eventuellt positiva effekter inte än är vetenskapligt välgrundade. Den forskning jag läst har antingen inte varit fokuserad på att visa på positiva effekter eller varit fokuserad på de positiva effekterna men inte gjort nog ingående undersökningar för att kunna uttala sig konkret om detta. Till stor del beror detta på att datorspel sällan används i undervisningen och därmed finns det inte någon bra empirisk situation att utgå ifrån, och om det finns det så är de förhållandevis få. Här nedan kommer av den anledningen främst datorspelens potential som undervisningsverktyg att presenteras.

Ett vanligt påstående är att datorspel genom att de nästan uteslutande är på engelska får ungdomar att bli bättre på engelska. Detta är något som elever i Johanssons (2010) undersökning menar. Dessa menar även att spel är mer sociala än vad många tror och nämner då online-spelet World of Warcraft där tusentals människor spelar i samma värld. (s.28) Att det är elever som menar detta säger någonting om deras egen inställning till datorspel i undervisningen. Den kan komma från en önskan att helt enkelt ha roligare på lektionerna. Detta är förvisso inte ett mål som i sig nödvändigtvis är eftersträvansvärt, men med tanke på att det finns skäl att tro att människor lär sig bättre om de har roligt samtidigt är det värt att ha i åtanke. En lärare nämner också att de belöningssystem som ofta finns i spel gör att man vill spela vidare. (s.28) Om denna effekt kunde överföras till undervisning genom datorspel anser jag att en stor seger vore vunnen.

Pablo Moreno-Ger m.fl. (*Educational Game Design for Online Education*, 2008) menar att vissa kommersiella spel, det vill säga spel som utvecklats för underhållning och inte som ett pedagogiskt verktyg, kan lämpa sig för undervisning om de hanteras på rätt sätt. (s.3) Ett sådant exempel är Civilization-serien. I Civilization-spelen antar spelaren rollen som ledare över ett historiskt folk som kan vara allt från sumerer till amerikaner. Spelarens uppgift är att bygga städer, bedriva forskning, bygga upp en armé, hålla ens folk vid gott humör m.m. för att uppnå ett av flera olika sorters mål och vinna spelet. Squire och Jenkins (2003) ger några exempel på positiva effekter som kommit av användandet av Civilization III i undervisning. Det visade sig att många elever från minoritetsgrupper var ointresserade av att spela spelet, till dess de insåg att deras egna folkgrupper gick att spela. I spelet fick dessa elever, och alla andra, möjlighet att prova på "tänk om"-scenarier som kunde få dem att reflektera över varför saker och ting faktiskt skett som de skett. (s.11) Vikten av geografiska förutsättningar realiserades till exempel om en spelare började på en ö som var isolerad från handelsvägar.

Squire och Jenkins menar att datorspel inte är ett sätt att ersätta kartor, texter och liknande, utan ett sätt för att motivera eleverna att använda dessa till att bli bättre i spelet. En elev sa till exempel vid ett tillfälle: ”Att förlora om och om igen fick mig att inse att jag behövde lära mig mer om geografi om jag skulle kunna bli bra i spelet” [min översättning]. (s.11) En annan elev, vid en redovisning efteråt, presenterade vad han lärt sig. Efter att ha försökt hitta en avgörande faktor bland geografisk position, tillgång till naturresurser, ekonomi och politik var han tvungen att ge upp och konstatera att vad spelet lär ut är att ”historia, politik, ekonomi... de är alla relaterade” [min översättning]. (s.11-2)

Moreno-Ger m.fl. (2008) beskriver spel som varande något mer än rena pussel. De vill kalla dem för mikrovärldar inom vilka studenterna kan undersöka och lära sig förstå hur vissa system fungerar. (s.12) Den poäng jag tror de vill göra här är att likna datorspel vid böcker. Alla böcker är just mikrovärldar. I fallet med läroböcker presenteras en bild av en begränsad del av verkligheten för att eleverna ska lära sig om det. I fallet med skönlitteratur framställs en mer eller mindre verklighetstrogen mikrovärld som, i de fall man väljer att använda det i undervisningen, eleverna ska lära sig något om. I skolan som den är idag finns en uppsjö av begränsade, ofullkomliga och förvridna mikrovärldar. Spelen är helt enkelt en ny förpackning som är tänkt att få eleverna att upptäcka innehållet på ett nytt och förhoppningsvis mer givande sätt.

Ett annat konkret exempel togs upp av Moreno-Ger (2008) m.fl. Det var ett spel särskilt utvecklat för skolan där en skolklass tillsammans tog på sig roller, allt från borgmästare till husfru, i en stad under den amerikanska revolutionen. Varje spelares roll var nog stor för att de skulle känna att de gjorde skillnad. Under spelets gång fick eleverna välja vilken sida de skulle ansluta till eller försöka förbli neutrala så länge som möjligt. (s.12-3) Möjligheten med ett sådant spel är att det är möjligt att eleverna kommer ha en djupare förståelse för vad revolutionen innebar än om de bara skulle ha läst om det i en bok. Det är en vedertagen tro att människan lär sig bättre genom att göra än genom att läsa, och en simulation av det här slaget är i dagsläget det närmaste man i praktiken kan komma att faktiskt vara delaktig i en revolution.

I sina intervjuer med lärare kom Edoff och Ekman (2009) fram till att samtliga lärare på frågan ”Vad är det i programmen som fungerar/inte fungerar utifrån din erfarenhet?” nämnde tävlingsmomentet. Möjligheten för eleverna att tävla sporrar dem, menar de. Att göra detta

inom klasserna betraktades inte av alla som positivt, men en av lärarna kom med förslaget att låta olika skolor tävla mot varandra (s.37)

En annan positiv aspekt med datorspel är dess tendens att hela tiden utmana spelaren. James Paul Gee skrev 2003 i artikeln *High Score Education – Games, not school, are teaching kids to think* följande: ”Hemligheten med tv-spel som undervisningsmaskin är inte dess indragande 3-D-grafik, utan dess underliggande arkitektur. Varje nivå dansar runt de yttre gränserna hos spelarens förmåga, hela tiden försöker den vara svår nog för att bara precis gå att klara av” [min översättning] (<http://www.wired.com/wired/archive/11.05/view.html>). Detta är något som spel eftersträvar. Även skolan försöker utmana eleverna på en lagom nivå, men det är något som tycks bli allt svårare för lärare att aktualisera när de får allt högre arbetsbörda. Det är möjligt att ett välkonstruerat spel skulle kunna utgöra en del-lösning av det problemet.

Avslutningsvis vill jag hänvisa till en tabell av Kurt Squire som återfunnen i *Video Games in Education* (2003). Den ställer det klassiska spelet Pac-Man mot traditionell undervisning. Jag anser att den inte är oproblematisk, men jag anser också att den tydligt visar att undervisning skulle kunna stärkas om den lyckas inkorporera åtminstone några av de positiva aspekterna av spel.

<b>Pac-Man</b>	<b>Traditional Schooling</b>
Player controls how much she plays and when she plays.	Groups of students learn at one pace, and are given very little freedom to manage the content and pacing of their learning.
Students are actively engaged in quick and varied activity.	Students passively absorb information in routine activities, such as lecture.
Players play and practice until they master the game; players can take all of the time they need to master Pac-Man.	Students must all go at the same pace, regardless of achievement. As Reigeluth (1992) describes, traditional schooling holds time constant, allowing achievement to vary, instead of holding achievement constant (ensuring that all students master material) and allowing time to vary.
Players have feeling of mastering the environment, becoming more powerful, knowledgeable and skillful in the environment.	Students learn knowledge abstracted by teachers and regurgitate this knowledge on pencil and paper tests, rarely applying it in any dynamic context.
Video game players work together, sharing tips and trading secrets.	Students perform in isolation, and cannot use one another as resources.

Performance is criterion based; each student competes against his/her ability to master the game, to reach new goals. Every student can reach a state of "mastery" over the game.	Students are graded normatively, graded against one another's performance and encouraged to compete against one another.
Games are played for the intrinsic reward of playing them, for the emotional state they produce (Herz, 1997).	Schools are structured around extrinsic rewards, such as good grades or a fear of failure (flunking).

Tabell 1 – Contrasting "Pac-Man" with Traditional Schooling

## 5 Resultat och analys

### 5.1 Enkätundersökning

7 av 21 utskickade enkäter besvarades, vilket motsvarar en svarsfrekvens på 1/3. Av dem som svarade var 5 kvinnor och 2 män. Åldersspannet gick från 28 till 55 med en medelålder på 43 år. I tabellen nedan har jag valt att inte presentera de specifika åldrarna eller könen hos respondenterna då detta skulle kunna motverka deras anonymitet. Av de 7 respondenterna hade samtliga ämnet Religion, 4 Svenska, 3 Samhällskunskap, 2 Historia, 1 Psykologi och 1 Livskunskap. Vissa lärare hade 2 ämnen och vissa hade 3.

Ålder	Kön	Religion	Svenska	Samhällskunskap	Historia	Psykologi	Livskunskap
-	-	Ja	-	Ja	-	-	-
-	-	Ja	-	Ja	Ja	-	-
-	-	Ja	Ja	-	-	-	-
-	-	Ja	Ja	-	-	-	Ja
-	-	Ja	Ja	-	-	-	-
-	-	Ja	Ja	-	-	Ja	-
-	-	Ja	-	Ja	Ja	-	-
<b>5K/2M</b>							
<b>Medel</b>	<b>(71%/29</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>: 43</b>	<b>%)</b>	<b>(100%)</b>	<b>(57%)</b>	<b>(43%)</b>	<b>(29%)</b>	<b>(14%)</b>	<b>(14%)</b>

Tabell 2 – Sammanställning av respondenternas svar på bakgrundsfrågor

Respondenterna fick på en femgradig skala gradera sin attityd till ett antal påståenden, där 1 var markerat som "Instämmer" och 5 som "Instämmer inte". Här nedan presenteras resultatet.

#### Fråga 1 – Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet

Påståendet *Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet* fick medelvärdet 3,6 av respondenterna. En respondent svarade 1, två svarade 3, två svarade 4 och två svarade 5.

Fråga 1

1  
4  
3  
4  
5  
3  
5

**Medel: 3,6**

*Tabell 3 – Sammanställning av fråga 1, Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet*

**Fråga 2 – Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet i förskola och F-6**

Påståendet *Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet i förskola och F-6* fick medelvärdet 3,2 av respondenterna. En respondent svarade 2, fyra svarade 3, en svarade 5 och en valde att inte svara.

Fråga 2

-  
3  
3  
3  
5  
2  
3

**Medel: 3,2**

*Tabell 4 – Sammanställning av fråga 2, Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet i förskola och F-6*

**Fråga 3 – Det vore önskvärt at använda datorspel i undervisning i allmänhet i 7-9 och gymnasiet**

Påståendet *Det vore önskvärt at använda datorspel i undervisning i allmänhet i 7-9 och gymnasiet* fick medelvärdet 3,6 av respondenterna. En respondent svarade 1, två svarade 3, två svarade 4 och två svarade 5.

Fråga 3

1  
4  
3

4  
5  
3  
5

**Medel: 3,6**

*Tabell 5 – Sammanställning av fråga 3, Det vore önskvärt at använda datorspel i undervisning i allmänhet i 7-9 och gymnasiet*

**Fråga 4 – Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning**

Påståendet *Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning* fick olika svar och medelvärden beroende på vilket ämne som respondenterna svarade om.

Religion undervisades av 7 respondenter och fick ett medelvärde på 3,4. En svarade 1, en svarade 2, en svarade 3, två svarade 4 och två svarade 5.

Fråga 4,  
Religion  
1  
4  
3  
4  
5  
2  
5

**Medel: 3,4**

*Tabell 6 – Sammanställning av fråga 4 för ämnet Religion, Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning*

Svenska undervisades av 4 respondenter och fick ett medelvärde på 3. Två svarade 2, en svarade 3 och en svarade 5.

Fråga 4,  
Svenska  
3  
2  
5  
2

**Medel: 3**

*Tabell 7 – Sammanställning av fråga 4 för ämnet Svenska, Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning*

Samhällskunskap undervisades av 3 respondenter och fick ett medelvärde på 3. En svarade 1 och två svarade 4.

Fråga 4,  
Samhällskunskap

1

4

4

**Medel: 3**

*Tabell 8 – Sammanställning av fråga 4 för ämnet Samhällskunskap, Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning*

Historia undervisades av 2 respondenter och fick ett medelvärde på 4,5. En svarade 4 och en svarade 5.

Fråga 4,  
Historia

4

5

**Medel: 4,5**

*Tabell 9 – Sammanställning av fråga 4 för ämnet Historia, Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning*

Psykologi och Livskunskap undervisades av varsin respondent. Psykologi fick medelvärdet 2 och Livskunskap 4.

**Fråga 5 – Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det**  
Påståendet *Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det* fick olika svar och medelvärden beroende på vilket ämne som respondenterna svarade om.

Religion undervisades av 7 respondenter och fick ett medelvärde på 3,1. En svarade 1, en svarade 2, tre svarade 3 och två svarade 5.

Fråga 5,  
Religion

1

3

3

3



5  
2  
5

**Medel: 3,1**

*Tabell 10 – Sammanställning av fråga 5 för ämnet Religion, Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det*

Svenska undervisades av 4 respondenter och fick ett medelvärde på 3. En svarade 1, två svarade 3 och en svarade 5.

Fråga 5,  
Svenska

3  
1  
5  
3

**Medel: 3**

*Tabell 11 – Sammanställning av fråga 5 för ämnet Svenska, Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det*

Samhällskunskap undervisades av 3 respondenter och fick ett medelvärde på 2,7. En svarade 1, en svarade 3 och en svarade 4.

Fråga 5,  
Samhällskunskap

1  
3  
4

**Medel: 2,7**

*Tabell 12 – Sammanställning av fråga 5 för ämnet Samhällskunskap, Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det*

Historia undervisades av 2 respondenter och fick ett medelvärde på 4. En svarade 3 och en svarade 5.

Fråga 5,  
Historia

3  
5

**Medel: 4**

*Tabell 13 – Sammanställning av fråga 5 för ämnet Historia, Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det*

Psykologi och Livskunskap undervisades av varsin respondent. Psykologi fick medelvärdet 4 och Livskunskap 3.

En sammanställning av medelvärdena på fråga 4 och 5 ger följande:

Fråga 4 - Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning.

Religion	Samhällskunskap	Historia	Svenska	Psykologi	Livskunskap
<b>3,4</b>	<b>3</b>	<b>4,5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

Tabell 14 – Sammanställning av medelvärdena i de olika ämnena i fråga 4, Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning

Fråga 5 - Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det.

Religion	Samhällskunskap	Historia	Svenska	Psykologi	Livskunskap
<b>3,1</b>	<b>2,7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

Tabell 15 – Sammanställning av medelvärdena i de olika ämnena i fråga 5, Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det

### Fråga 6 – Kan du tänka dig att ställa upp på en intervju?

7 respondenter svarade på frågan *Kan du tänka dig att ställa upp på en intervju?* Av dessa svarade två *Nej*, två *Kanske* och tre *Ja*.

#### 5.1.1 Analys av enkätundersökningens resultat

Den svarsfrekvens jag fick var 1/3. Utifrån Trosts uttalande om att svarsfrekvensen bör vara över 50 % konstaterar jag då att ovanstående resultat inte går att förlita sig på för att göra uttalanden om hela undersökningsgruppen. Analys och diskussion av resultatet kommer att fortgå, men tillförlitlighet vid uttalande om hela undersökningsgruppen ska betraktas som väldigt svag.

En av respondenterna valde att svara 5 och en annan respondent 3 på alla graderade frågor som de besvarade. Detta antyder att den ena hade en negativ och den andra en neutral grundinställning till datorspel i undervisning. Detta står klart. Vad som inte går att med säkerhet utläsa från resultatet men som går att ana är att dessa hade bristande motivation till att besvara varje fråga reflekterat utan istället valde att använda deras grundinställning som svar på varje fråga. En respondent valde att svara 1 på alla frågor utom fråga 2 där denne svarade 3. Detta är underligt då alla andra antingen har svarat samma som de relaterade

frågorna före och efter eller valt en lägre siffra. Detta skulle kunna innebära att respondenten feltolkat och kastat om skalan, vilket i sin tur skulle innebära att respondenten, tvärtom mot att verka allmänt positiv, är allmänt negativ till datorspel i undervisning. Detta finns det dock inte nog grund för att anta.

På fråga 4 och 5 gör jag bedömningen att ämnena Historia, Psykologi och Livskunskap inte går att uttala sig om då antalet respondenter på dessa ämnen är för få (två, en och en). Samhällskunskap och Svenska besvarades av tre respektive fyra respondenter. Detta är inte så bra som det skulle ha kunnat vara, men jag väljer ändå att ta med dem i analysen. Religion kunde alla sju respondenter uttala sig om. Med fem kvinnliga och två manliga respondenter är inte underlaget stort nog för att kunna göra en meningsfull jämförelse av de olika könen inställningar till datorspel i undervisning.

Medelvärdena på fråga 1, 2 och 3 låg alla mellan 3 och 4. Detta visar att respondenterna överlag är neutrala angående datorspels allmänna plats i undervisning, även om de är lite skeptiska. Vid en jämförelse mellan sammanställningarna av medelvärdena på fråga 4 och 5 (tabell 14 och 15) ses det att inställningen till datorspel i undervisningen förbättras marginellt när frågan handlar om att någon annan än respondenten själv ska använda datorspel i undervisningen. I Religion och Samhällskunskap förbättras inställningen med 0,3 (på den femgradiga skalan) och i Svenska förblir värdet oförändrat.

## **5.2 Intervjuer**

### **5.2.1 Presentation av intervjupersonerna**

#### **”Sara”**

Sara är en kvinna 50-55 år gammal och har varit lärare i 10 år. Utöver religionen, som hon undervisat under hela sin lärarkarriär, är hon även lärare i svenska. Hennes söner har spelat datorspel men hon själv och hennes sambo spelar bara Facebook-spel, och detta bara någon gång i veckan. När hon spelar gör hon det för att ”roa bort” sig en stund. Diskussion om spel i familjen förekommer, men är då centrerat kring att hon anser att barnen spelar för mycket.

#### **”Petra”**

Petra är en kvinna 25-30 år gammal. Hon är lärare i religion, svenska och livskunskap. Petra har varit lärare i två år och undervisar nu sin första termin religion. Hon säger sig inte ha särskilt stor erfarenhet av datorspel. När hon var i mellanstadieåldern brukade hon spela en hel del tv-spel men har inte spelat något mer sedan dess. Hennes yngre syster har dock spelat mer.

### **”Erik”**

Erik är en man 35-40 år gammal. Han undervisar i svenska, psykologi och religion. Religionen har han undervisat i sedan han började i läraryrket för tio år sedan. Erik har spelat en hel del spel men det har klingat av med åren. Han har dock barn som han brukar spela med, och det händer att han spelar själv också. Med barnen blir det spel som Sims och Harry Potter och när han är själv spelar han mer skräckinriktade spel som Resident Evil och Silent Hill.

### **”Linda”**

Linda är en kvinna som är 45-50 år gammal. Hon har arbetat som lärare i 25 år och under hela denna tid har hon undervisat i religion. Utöver religionen undervisar hon även i historia och samhällskunskap. Hennes söner spelar datorspel och har så gjort sedan tidig ålder. Hennes yngsta son fick börja spela redan som 6-månaders-baby. Till en början var det främst pedagogiska datorspel där man lärde sig matematik eller att använda datorverktyg som musen. Hon har varit noga med att själv alltid ha provspelat de spel som barnen ska spela för att se vad för slags spel det är. Numera spelar hon dock inte så mycket.

## **5.2.2 Resultat och analys utifrån frågeställningarna**

Jag har valt att ställa upp de svar som getts under de frågor som de svarar mot, även om de ibland går in under andra frågor. Detta för att det inte alltid är säkert under vilken fråga som ett uttalande hör hemma i, men framförallt för att behålla sammanhanget. De sammanfattade svaren är en kombination av direkta citat och meningskoncentreringsringar som sammanställts av intervjuerna. Se bilaga 4 för meningskoncentreringsringarna.

### **Fråga 1: Har du någon personlig erfarenhet av datorspel? Vänner/familj som spelar? Brukar du själv spela? Varför/varför inte? Hur ofta?**

Generellt kan sägas att ingen av intervjupersonerna i dagsläget spelar särskilt mycket. Petra, Erik och Linda säger sig dock alla ha spelat mer förr. Sara är den som haft minst personlig

erfarenhet men hennes barn spelar datorspel och på den vägen har hon åtminstone lite inblick i datorspelande. Även Erik och Linda har barn som spelar, och de verkar ha haft och ha en mer aktivt delad spelarefarenhet med barnen än Sara. Erik är av intervjuerna att döma den av intervjupersonerna som är mest insatt i datorspelande. Erik påpekar att de i vänkretsen ”kan spela kanske nåt fotbollsspel eller nåt sånt där lite då och då, men inte så mycket”. Eriks erfarenhet av att spela med vänner är enligt mitt resultat den mest framträdande hos intervjupersonerna.

### **Fråga 2: Vad är din bild av vad datorspel är?**

Sara, Petra och Erik började alla med att säga att spel är en form av underhållning. Sedan går de vidare till varsitt spår. Sara liknade denna underhållning vid att läsa en bok: ”Det [datorspelande] är nånting man gör att för att roa bort sig själv och drömma sig bort till en annan värld. Precis som att man läser böcker”. Hon utvecklar detta till att datorspelande kan vara ett sätt att ”prova olika roller, att gå in i olika världar, att fantisera litegrann”. Petra i sin tur påpekar att hennes bild mest är formad av det hon läser eftersom hon inte har så många i sin bekantskapskrets som spelar. Hon säger att hon är säker på att datorspelande ”kan förmedla olika kunskaper, på samma sätt som en bok eller film kan förmedla någonting”, men upprepar att ”underhållning” är hennes spontana bild av vad datorspel är. Erik menar att utöver ”ett nöje på fritiden” som går att likna vid att titta på TV, så är datorspel någonting som ”skrämmar väldigt många. Många har fördomar kring datorspel”. Detta vet han inte vad det beror på men antyder att det kan vara en generationsfråga.

Linda var den enda som inte gav datorspel attributet ”underhållning” i någon form. Hon börjar med att säga att datorspel kan vara allt ”från råslagsmål till pedagogiska verktyg”. Direkt därpå spinner hon vidare på den pedagogiska aspekten av datorspel: ”[...] [D]atorn kan vara en väg till inläring. Man lär sig väldigt mycket. Speciellt i historia. Från Svea Rike till Age of Empires och såna spel”.

### **Fråga 3: Det påstås ibland att datorspel kan ha skadlig inverkan. Vad anser du om det påståendet?**

Alla intervjupersonerna ställde sig skeptiska till att datorspel skulle kunna ha någon allvarlig skadlig inverkan. Linda och Erik säger båda två att den skadliga inverkan de skulle kunna se är den att eleverna prioriterar datorspelande framför skolarbetet. Linda understryker dock att hon tycker det är viktigt att man som förälder samtalar med sina barn kring datorspelen så att

barnen inte spelar oreflekterat, och att speltiderna regleras så att de även ägnar tid åt annat. Erik säger att han tagit upp den här frågan i sin psykologi-undervisning och att han läst ganska mycket forskning inom området: "[O]m man trycker på fel knappar hos fel människor så kan datorspelen ha väldigt, väldigt skadlig inverkan. Vi har till exempel folk här på skolan, jag har haft elever som själva sagt att 'jag spelade ganska mycket och jag blev på ett speciellt sätt när jag spelade det här spelet'". Erik följer dock upp detta med att säga att han inte tror att datorspel har en skadlig inverkan.

Petra väljer att tolka "skadlig inverkan" i frågan ungefär som "gör människor våldsamma". Med den utgångspunkten tar hon upp ett exempel från en tidning: "Jag läste nu senast förra veckan om nåt fall i USA, var det i förstås, där det var en tonåring som hade skjutit ihjäl sin familj. Och där man då hänvisade till att den här tonåringen hade spelat väldigt många våldsamma datorspel och inte kunde skilja på verklighet och det som hände i spelen. Och det, för mig låter det som en väldigt kraftigt förenklad förklaring." Hon uttrycker en tillförlit till människans förmåga att inte lura sig själv: "Om det nu är våld man pratar om så tror jag att de flesta, både yngre och äldre, är fullt kapabla att skilja på spel och på verklighet". Sara, i sin tur, menar att det är fullt möjligt att en människa kan skadas av datorspel, men att detta inte beror på datorspel i sig.

*Jag tänker att det är så här att det nog beror på hur man mår från början. Alltså, om du inte är frisk då är ingenting bra för dig. Varken tv... varken filmer eller datorspel eller böcker. Om du mår dåligt psykiskt kan du bli påverkad av allting. Jag tror inte att dataspel gör att man blir våldsam egentligen utan då måste man ha det från början.*

Hon hänvisar till sina egna vuxna barn för att argumentera för att människor uppenbarligen inte blir våldsamma av datorspel.

#### **Fråga 4: Om datorspel skulle användas i undervisningen, vilka kriterier skulle du säga att de behöver uppfylla?**

Linda öppnade med att säga "Naturligtvis pedagogiskt. Att det ska finnas nåt syfte, varför man tar upp det och spelar kring det. Sedan kan ju det pedagogiska vara inläring, men det kan också vara att man diskuterar konsekvenserna med spelet". Hon lägger sedan stor vikt vid möjligheten för spel att bli en sorts genväg till faktakunskaper. "Så dom lär sig, tycker det är

kul. Och så sitter dom och löser en massa fakta ofrivilligt”. Linda säger dock att hon så långt inte stött på ett spel som kan uppfylla dels uppgiften att lära ut fakta och därtill lära eleverna att se samband. Erik tycker att det första steget mot att börja använda datorspel i undervisning är att se till att alla är bekväma med att spela datorspel. Därefter lägger han mycket tyngd på att det i spelen inte får förekomma rasism och liknande:

*Och sen känns det som att den här neutraliteten kring det hela, är ganska så viktigt också. För man skulle kunna slänga in ett datorspel och det är muslimer mot kristna, och det blir mycket fördomar kring... Som till exempel CS [Counter-Strike] och sånt här eller Medal of Honor där man slåss mot dom onda nordkoreanerna och såna här saker va.*

Erik nämner att en lärare på skolan använder det kommersiella stadsplaneringsspelet SimCity i samhällskunskapen. Han är själv intresserad av att på liknande sätt implementera spel i religionsundervisningen. Hans nästa tanke är att det

*är viktigt att det inte bara blir lekstuga. Det finns stor risk för att det kan bli det också. Så att man är noga med att lyfta fram vilka kriterier är det som gäller här, 'jo ni ska göra följande saker', göra nån slags mall på det. Annars kan man lätt sväva iväg. För vi har ju jättemycket problem på skolan med att de spelar, då är det ju Facebook, men alltså spelar när de egentligen ska göra andra saker.*

Petra väljer att reflektera över datorspel från ett svenskämnes-perspektiv. Hon menar att datorspel kan ingå i det vidgade textbegreppet och att kravet på datorspel i så fall skulle bli att de har en form av narrativ: ”Jag skulle säga att dom skulle på nåt sätt behöva berätta en historia, tänker jag. Eh, som jag har förstått att dom gör. Som man då skulle kunna koppla till, till exempel religionsämnet”. Sara väljer att, efter ett möjligt missförstånd, tolka frågan som ”Hur kan man utforma datorspel och betygskriterier som svarar mot varandra?”. Hon tänker då att bedömning kan ske till exempel genom vilka val som eleverna väljer att göra i ett visst scenario. En annan tanke hon har är att de tio budorden kan användas på så vis att om man i spelet bevisar att man kan dem så får spelaren poäng av något slag.

**Fråga 5: I vilka ämnen anser du att datorspel som undervisningsverktyg hör hemma mer i? Varför?**

Sara och Linda ser möjligheter för datorspel i alla ämnen. Sara tycker att det är viktigare att läraren ska vara bekant med att använda datorspelen i sin undervisning, alternativt att datorspelen kommer i ”färdiga paket liksom, som det gör med böcker, då är det ju lättare”. Hon tycker inte att datorspelen kan ersätta vanlig undervisning, men att de kan användas för att göra undervisningen roligare och mer varierad. Linda är inne på samma spår som Sara. Hon tycker också att det datorspelen kan ge är, liksom filmer och böcker, en mer varierad undervisning. Erik kopplar till en början frågan till hans egna ämnen, utöver religion, psykologi och svenska även SO på högstadiet som han tidigare arbetat med. Han tycker det hör hemma i alla och uttrycker även en tro att det skulle lämpa sig väl i engelska. Erik uttrycker en tro att det finns en ovilja hos skolledningen att satsa på datorspel:

*Men det är ju det, då måste man köpa in, det är ju en kostnadsfråga också. Och om man då sitter med lite old school-skolledning och rektorer så är det inte så lätt. 'Jamen, vi köper in datorspel för tjugotusen, aa, men va fasen det är inte riktigt... då är det bättre att köpa lödtänger till dom som ska löda i elen'.*

Han nämner också att datorspel får arbeta i uppförsbacke för att det anses som något fult: ”Åtminstone inom läraryrket, nu kör vi föreläsningar och sen är det prov. Och vi kan inte blanda in datorspel för det känns som att det är lite ungdomsstuk”. Han fortsätter tanken: ”Det märker man ju bara på om man har nån kompis som spelar datorspel och som är fyrti-fyrtifem. Då måste det ju vara nåt fel på den personen, tycker kanske många som inte har den [datorspels-]världen överhuvudtaget. Men det beror på hur man tänker”. Petra tycker att hon kan se en tydligare koppling till svenskämnet genom att betrakta datorspel som en form av litteratur: ”Jamen, du vet, på samma sätt som man kanske ibland gör en film med inspiration från nåt, nån roman eller så, tänker jag att man även kan göra ett datorspel med en litterär förlaga”.

**Fråga 6: Vilka möjliga fördelar kan du se med att använda datorspel i undervisning i ditt/dina ämnen? I religionsämnet?**

Linda uttrycker återigen åsikten att fördelen med datorspel kan vara att det varierar undervisningen mer. Hon säger vidare att det är:



*[e]tt pedagogiskt hjälpmedel som alla andra. [...] [D]et [är] lättare för många elever att tänka sig in när man får både bild och tal och en händelse som de kan känna igen sig i. Och är man uppvuxen med datorspel kanske det är ett sätt att närma sig dom här eleverna. Men jag anser att det ska vara varierat. Det ska vara ett verktyg bland många.*

Hon tycker det viktiga är att det finns en ”pedagogisk finesse” och menar även att datorer i allmänhet är något som behöver användas mer: ”För dom [eleverna] är det lättare att ta sig fram i den världen genom att klicka sig fram och hitta länkar och bilder och kartor än att bläddra i en bok. Vi måste anpassa oss till det moderna samhället och barnen idag”. Sara och Erik är båda två inne på att fördelen med datorspel skulle kunna vara att det gör undervisningen roligare och att man på det viset kan lura eleverna att lära sig, vilket påminner om Lindas svar på fråga 4. Erik tar upp ett exempel där han lät eleverna spela ett valfritt datorspel på en lektion. Spelet skulle de sedan skriva en recension på. Eleverna var positivt inställda till uppgiften och det varierade skolarbetet och det blev goda resultat.

Petra har ett annat perspektiv på fördelarna. Hon tänker att datorspel i undervisning är ett sätt att närma sig elevernas kultur: ”Dom som spelar mycket är vana vid att tolka ett spel på nåt sätt. Och därför så, ja, man skulle väl, det skulle väl göra det intressant. För många. Tror jag. När man tar in deras egen kultur i undervisningen. Så det skulle nog kunna vara en fördel”. Hon uttrycker även känslan att det finns ett sorts tryck från kollegor att inte gå eleverna för mycket till mötes: ”Ja, att liksom, man ska inte för mycket ta in ungdomskulturen i undervisningen för att man, jag tror att man tänker att det får man så mycket av på fritiden att i skolan bör dom få nånting annat. [...] Det kan jag se ibland hos äldre kollegor och så där”. Detta påminner om Eriks uttalande i fråga 5 om att spel anses vara något fult. Petra menar att denna påtryckning som hon känner av troligen kommer sig av ”det faktum att man är ung, man har ju andra referensramar. Jag har andra referensramar än en lärare som är nära pension, till exempel”. Hon tror att lärare i allmänhet tror att om man närmar sig elevernas kultur så antar man en slappare inställning till deras undervisning, men det håller inte Petra med om:

*Jag ser inget fel eller nåt problem med att skolan liksom närmar sig det eleverna känner till. Det gör jag inte. Snarare då att man kan använda det som dom faktiskt känner till, om det nu är datorspel till exempel, för att föra in andra saker som, jamen... Om det handlar om litteraturhistoria eller, vad*

*det nu kan vara. Jag ser inget fel med att ta den vägen. För dom ska bli intresserade och så lära sig så mycket som möjligt.*

### **7. Vilka möjliga nackdelar kan du se med att använda datorspel i undervisning i ditt/dina ämnen? I religionsämnet?**

Samtliga intervjupersonerna kunde se en nackdel om läraren inte hade ett tydligt syfte med spelet. Linda uttryckte att det inte får bli "[...] ett spel för spelandets skull" och Sara tycker liknande: "Men det ska finnas ändå, ganska mycket substans i undervisningen, så att det inte bara blir det här glättiga skojlektionerna, utan man måste ha lite mer också". Erik tyckte att man var tvungen att vara väldigt noga med att utforma uppgifterna på ett bra sätt och Petra uttrycker en oro över om man som lärare inte är "[...] helt på det klara vilket det pedagogiska syftet är. Det skulle kunna vara en nackdel". Erik och Sara tycker båda att man måste vara noga med att inte råkas förnära någon grupp av människor genom datorspelet. Erik säger: "Så där har vi en grej att hålla reda på, just den där neutraliteten. Så man inte trampar nån på tårna. Viktigt i religionen". Erik tänker återigen att det inte är en självklarhet alla gillar datorspel: "Det känns som att nackdelar... på samma sätt som att folk gillar datorspel så är det många som 'nä, inget för mig'". Sara tycker även att det är viktigt att undervisning genom datorspel inte får ta för mycket plats från utveckling av andra kunskaper. Hon ser t.ex. ett värde i att ha bekantat sig med religiösa urkunder: "Men just läsning är ju faktiskt bra, och dessutom att gå till källorna, att gå till bibeln och koranen och alla såna hära gamla skrifter och lära sig läsa dom, det är ju bara nyttigt".

Petra gör ett längre uttalande om hur hon tycker att ett litterärt verk inte behöver mista någonting när det filmatiseras. Det kan bli annorlunda, det medger hon, men hon tycker inte något väsentligt behöver förloras. Detta drar hon sedan en parallell till datorspel med: "Alltså just kring filmen tänker jag, film är ju ett medie som jag är betydligt mer bekant med än spel, så där blir det tydligt för mig på vilket sätt, att film kan förmedla samma typ av kunskap som en roman kan göra, tycker jag. Och man, så kan det ju säkert vara med datorspel också".

### **Fråga 8: Vad anser du skulle krävas av ett datorspel för att det skulle kunna användas i undervisning?**

Sara och Erik återupprepar båda att det är viktigt att spelen inte på något sätt hånar t.ex. en religion. Erik tycker även att det är viktigt att en tanke ligger bakom att använda spelet: "Att det finns nån slags, nåt slags kriteriemål som man utgår från redan innan". Petra gör ännu en

parallell till hennes erfarenhet av film och menar att en film kan förstöras om den betungas för mycket av en pedagogisk tanke:

*[...] [J]ag tycker nog att, litegrann att själva tanken med känslan i en film riskerar att gå förlorad om filmen skulle vara, om syftet med filmen skulle vara att undervisa, på nåt sätt. Ja, jag ser hellre vanliga spelfilmer som på olika sätt kan berika undervisningen. Och på samma sätt tänker jag väl då att det skulle vara med spel. Att det blir flakt om saker och ting utvecklades för att, som nånting som ska läras ut.*

Linda menar, som Erik, att det behöver finnas en pedagogisk tanke bakom varför man spelar spelet. Det måste inte vara att spelet i sig är pedagogiskt: ”Eller möjligtvis ett spel där det bara är rå död men man använder en etisk diskussion på det här, då kommer pedagogiken sen. Då går det att använda på ett vettigt sätt”.

**Fråga 9: Kan du tänka dig ett konkret exempel på när datorspel kan vara passande att använda i undervisningen?**

Petra hade svårt att svara på frågan och bollade tillbaka den till intervjuaren. Efter lite diskussion kom Petra fram till att datorspel med moraliska val möjligen skulle kunna användas. Detta var dock en tanke som hade sitt ursprung i intervjuaren. Sara kommer med en tanke att Buddhas lära om att allt är lidande kanske skulle kunna göras till ett spel. Även Jesus sista färd till Golgata skulle hon kunna tänka sig ett spel kring. Dessa exempel menar hon att man kan göra ett spel kring för att lära sig vad de betyder för människor som tror på dem. Erik är inne på att särskilt faktaspäckade ämnen kan vara bra att ha spel i. Han tog upp ett exempel: ”Jag vet ju själv hur det funkar när, när, om man inte kan så mycket om fotboll eller hockey och så sitter man och spelar Fifa eller NHL och så säger dom namnen och så ser man namnen så blir det som nåt psykologiskt mantra, och shit man kan alla spelare helt plötsligt trots att man inte är intresserad utav fotboll”. Denna effekt menar han att man kan använda för att få elever att lära sig fakta om t.ex. det amerikanska inbördeskriget och om hur shia- och sunni-islam är uppbyggda. Linda tänker att datorspel är ytterligare ett verktyg till inläring:

*Vi har ju elever som har väldigt lätt att läsa i böcker, vissa elever som tycker det är väldigt lätt att lära sig när läraren berättar, elever som har bildminne så att filmer och sånt där de kan relatera till att det här såg jag på filmen.*

*Det här är ytterligare ett hjälpmedel för många elever, att lära sig. Och jag är en sån här som gärna vill sätta mig in i en situation, sätta mig in, leva mig in, så för mig skulle ju ett datorspel kunna vara en sån miljö, och även film.*

**Fråga 10: Har du någonting som du skulle vilja tillägga innan vi avslutar den här intervjun?**

Sara valde att trycka på att den nya typ av undervisning som datorspel skulle kunna innebära skulle vara svårt för henne själv och andra av den äldre generationen att ta till sig, men att det kan vara positivt med datorspel: ”Om man ser vi gamla rävar också får sätta oss in i hur man kan jobba på ett nytt sätt, men att vi skulle behöva få lite hjälp då. På traven, eftersom vi inte är så insatta i det. Men jag tror ju att om dagens unga börjar göra om undervisningen så den passar mer till ungdomar så blir det ju roligare. Det tror jag absolut”. Petra tror att det kommer ta ett tag för datorspel att komma in i undervisningen. Detta delvis på grund av det motstånd mot ungdomskultur i skolan som hon har känt av. Hon är dock positiv till tanken:

*Samtidigt som jag tror att många skulle tro att, andra lärare skulle tycka att det var väldigt intressant. För jag menar om, när du ska jobba sen kan du välja att föra in det på nåt sätt, så tror jag definitivt att många lärare skulle vara intresserade av hur du ska välja att jobba med det och vilka vinster det kan ha och så där. Jag tror ändå att många lärare är ganska så öppna bara man får, får lite mer, får veta lite mer om det och så där.*

Erik uttrycker sig väldigt positivt om datorspel i undervisning: ”Ja, alltså jag tycker det här känns som framtidens modell”. Han försöker förnya sig själv och sin pedagogik. Till exempel uppmuntrar han sina elever till att skriva på bloggar istället för att lämna in på papper. Han upprepar att det finns en rädsla för datorspel i undervisning och att det kan hämma utvecklingen. Han väljer också att understryka vikten av att spelen inte får kunna tolkas som rasistiska eller liknande. Linda uttrycker ett intresse inför vilken sorts program som kan komma i framtiden. Hon säger att hon själv lagt märke till att allt för pedagogiska program blir tråkiga för barnen. Detta påminner om det Petra sa under fråga 8.

## **6 Diskussion**

I det här kapitlet kommer resultatet tillsammans med tidigare forskning ställas mot uppsatsens frågeställningar. Jag kommer nedan att ta med enkätundersökningens resultat, men med tanke på att den i bästa fall skulle ha utgjorts av 21 respondenter och i verkligheten utgjordes av 7 är

det väldigt riskabelt att tolka dess resultat som något annat än en vansklig och obekräftad fingervisning.

## **6.1 Vad anser religionslärare om att använda datorspel i undervisning i allmänhet?**

Alla de intervjuade lärarna visade sig vara positiva till att använda datorspel i undervisning. Detta är i linje med det resultat som Edoff och Ekman (2009) fick vid sina intervjuer. I resultaten hos Johansson (2010) och Brandberg (2010) var lärarna inte helt emot tanken, men uppsatsförfattarna konstaterade att för att intresset skulle bli till något mer behövs det initiativtagande lärare som visar vägen. Liknande tendenser har förekommit i den här undersökningen. En tankegång som återfanns i resultatet var att nya lärare med goda kunskaper om datorspel är viktiga för införandet av datorspel i undervisning.

Alla lärarna svarade att deras spontana bild av datorspel var att det var underhållning, utom Linda som snabbt beskrev det som ett sorts undervisningsverktyg. Det är möjligt att det svaret berodde på intervjuens uppenbara tema, men med tanke på att hon sett datorspels pedagogiska fördelar hos sina egna barn är det inte vanskligt att anta att det är en tanke som skulle ha ventilerats även i ett mer neutralt sammanhang.

De intervjuade lärarna var oväntat positiva till att använda datorspel i undervisning. Ingen av dem försköt tanken rakt av utan såg potential. Vid en jämförelse med enkätundersökningens resultat tycks detta underligt då enkätundersökningen gav ett resultat som antydde en neutral attityd som lutade åt det negativa, inte alls i enlighet med den förhållandevis positiva attityd som framträtt i intervjuerna. Att urvalet till intervjuerna baserades på dem som svarade på enkätundersökningen gör inte saken mindre underlig. Vid en jämförelse mellan intervjupersonernas svar i intervjuerna och på enkäterna går det att dra slutsatsen att samtliga intervjupersoner helt enkelt varit mer positiva under intervjun än när de svarade på enkäten. Om detta är ett allmänt framträdande fenomen eller en ren slump går det inte att här säga något om.

## **6.2 Vad anser religionslärare om att själva använda datorspel i undervisning?**

Av intervjuerna att döma ställer sig lärarna allmänt positiva till att själva använda datorspel i undervisning, dock med vissa reservationer. Till exempel sa Sara att hon kunde tänka sig att använda datorspel i undervisningen, men att de då var tvungna att utgöra ett färdigt material

så att inte hon själv var tvungen att vara kunnig inom spel. Johansson (2010) konstaterade att trots att intresse uppenbarligen fanns bland lärarna så hade ingen ännu vågat försöka använda datorspel i undervisningen. Med Erik undantaget (som en gång låtit sina elever skriva en spelrecension) stämmer detta väl överens med den här uppsatsens resultat.

Enkätundersökningen antydde att lärarna skulle vara mindre positivt inställda till att själva använda datorspel i undervisningen i jämförelse med om någon annan skulle det, och detta är något som skiner igenom hos majoriteten av de intervjuade. Framförallt bristande kunskap hänvisas det till när man ska förklara varför man själv är lite reserverad. Brandberg (2010) beskriver en initiativtagande och inom området kunnig lärare som hade kunnat sätta bollen i rullning, men där var det istället de ekonomiska resurserna som satte stopp. Detta är något som även Erik påvisat.

### **6.3 Vilka problem och fördelar ser religionslärare med att använda datorspel i undervisningen?**

Samtliga lärare ställde sig skeptiska till att datorspel skulle vara särskilt skadliga. Visst medgivande ges, men detta bara till den grad att det kan ta tid från studierna eller att människor som redan har en disposition för något oönskat kan triggas av datorspel och att detta i så fall lika gärna kunde ha hänt om människan i fråga utsatts för ett annat medium. Denna åsikt styrks av statens offentliga utredningar från 2006 och Dalquist och Christofferson (2011) samt av Kutner och Olson (2008) och även Lager och Bremberg (2005). Den motsägs dock av Walsh och Gentile (2007). Det råder inte någon egentlig klarhet kring hur orsaksförhållandet, om det finns, mellan datorspel och framförallt våld ser ut. Dalquist och Christofferson säger att det inte är klart att datorspel inte påverkar, men att om de gör det så är det i relativt till andra faktorer liten skala. Det är dock viktigt att hålla i åtanke att deras rapport kritiserats och att dess vetenskapliga giltighet än så länge varken är bekräftad eller vederlagd. Vad som går att säga utifrån intervjuresultatet är att ingen rädsla finns bland de intervjuade lärarna, men Erik påpekade flera gånger att han själv uppfattat att det finns en sorts rädsla hos andra människor, däribland lärare. Petra har också uppfattat ett visst motstånd från kollegor.

Jennfors (2008) påpekar att det finns ett värde i att låta den värld som datorspel utgör vara i fred, då den utgör en sfär där den grupp av pojkar som hon undersökt kunde slippa undan från skolans krav. Denna poäng togs inte upp i någon intervju, vilket inte är förvånande då det

utgjorde ett särskilt fall och kom sig av resultat från en längre undersökning. Inget som någon av intervjupersonerna hade tillgång till. Att det anses att man behöver vara försiktig vid införandet av datorspel i undervisning framgår dock i resultatet. Exempel på möjliga faror som tas upp är kränkande innehåll, att de används utan pedagogiskt syfte, att det blir lekstuga och att spel som är för tydligt pedagogiska förlorar det som gör dem pedagogiskt värdefulla. Det sistnämnda är av särskilt intresse då det lyftes av tre av fyra i intervjuundersökningen och dessutom har lyfts av andra intervjuade lärare (Edoff och Ekman, 2010) och diskuterats av Koster (2004) och Squire och Jenkins (2003). Petra har märkt den här tendensen inom film och föredrar att använda kommersiella filmer framför särskilt utarbetat pedagogiskt material. Moreno-Germ m.fl. (2008) menar att detta är fullt möjligt att göra med vissa kommersiella spel och Squire och Jenkins (2003) visar på hur spelet Civilization III på ett framgångsrikt sätt används i klassrummet.

Erik och Linda har båda själva märkt av att faktakunskaper går att införskaffa genom datorspel. Ständig repetering av återkommande namn och begrepp fastnar efter ett tag, menar de. Detta är inget som stöds eller förnekas av den forskning som gått igenom, men som stöds av den allmänna bilden av hur kunskap kan läras in. Sara menar också att det finns en poäng med att göra införa datorspel i undervisningen då hon tror att man lär sig bättre om man har roligt samtidigt.

Johansson (2010), Bjuväng (2006) och Brandberg (2010) påpekar alla att bristande kunskap och resurser är de faktorer som tycks sätta stopp för utvecklingen av datorspel som ett undervisningsverktyg. Detta är något som i resultatet påpekas direkt av Erik och indirekt av Petra.

### **Slutsats**

Det som framkommer i resultatet är att de lärare som intervjuats är positivt inställda till datorspel i undervisningen, om än med vissa reservationer. Även om denna åsikt troligen är giltig för även andra religionslärare på gymnasienivå i Luleå kommun finns det antydningar i resultatet på att så inte är fallet, nämligen uttalanden från intervjupersonerna själva om det rådande klimatet i lärarkåren för datorspel i undervisning. Enkätundersökningen antyder att undersökningsgruppen är neutralt inställd men lutandes åt det negativa. Överlag stämmer resultatet överens med den tidigare forskning som bedrivits.

### **Vidare forskning**

Det vore intressant att utvidga intervjuundersökningen till att inbegripa alla religionslärare på gymnasienivå, vilket vore genomförbart i en större undersökning. Av intresse vore även att utveckla en spelbaserad lektionsserie för att undersöka de faktiska effekterna.



## Referenser

### Litteratur:

- Bjuväng N. (2006). Attityder till IT bland historielärare på gymnasiet. Malmö: Malmö högskola. (Examensarbete)
- Brandberg T. (2010). *"Hey! Look! Listen!"*. Uppsala: Uppsala universitet. (Examensarbete)
- Dalquist U., Christofferson J. (2011). *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000-2011*. Stockholm: Statens medieråd.
- Edoff T., Ekman M. (2009). *Pedagogiska datorspel – Designandet av en teoretisk applikationsmodell för pedagogiska spel ämnade för gymnasieskolan, med elevperspektivet i fokus*. Göteborg: Göteborgs universitet. (Examensarbete)
- Jennfors E. (2008). *Med Aragorn och Fifa 07 – Identitet, meningsskapande och virtuella världar i några sjundeklassares vardag*. Malmö: Malmö högskola.
- Johansson M. (2010). *Dator- och TV-spels pedagogiska plats – några lärares och elevers syn på dator- och TV-spel i svenskundervisningen*. Malmö: Malmö högskola. (Examensarbete)
- Kjørup S. (2009). *Människovetenskaperna – Problem och traditioner i humanioras vetenskapsteori*. Lund: Studentlitteratur.
- Koster R. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.
- Kutner L., Olson C. (2008). *Grand Theft Childhood – The Surprising Truth about Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster.
- Kvale S. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.

Lager A., Bremberg S. (R 2005:18). *Hälsoeffekter av tv- och datorspelande – En systematisk genomgång av vetenskapliga studier*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.

Patel R., Davidson B. (2003). *Forskningsmetodikens grunder – Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur.

Statens offentliga utredningar (2006:77). *Ungdomar, stress och psykisk ohälsa – Analyser och förslag till åtgärder*. Stockholm: Statens offentliga utredningar.

Statens offentliga utredningar (2006:77). *Ungdomar, stress och psykisk ohälsa – Analyser och förslag till åtgärder*. Stockholm: Statens offentliga utredningar.

Trost J. (2001). *Enkätboken*. Lund: Studentlitteratur.

#### **Artiklar:**

Moreno-Ger P. m.fl. (2008). *Educational Game Design for Online Education*. Computers in Human Behavior, Vol. 24:6, s.2530-2540.

Spjut S. (2006). Datspelandet bildar framtida skräckvisioner. *Svenska Dagbladet*, 21 december, s.92.

Squire K., Jenkins H. (2003). *Harnessing the Power of Games in Education*. Insight, Vol. 3:1, s.5-33.

#### **E-källor:**

Gee J. (2003). *High Score Education – Games, not school, are teaching kids to think*. Tillgänglig: <http://www.wired.com/wired/archive/11.05/view.html> [2011-12-21]

Ingvar M., Olsson A., Petrovic P. (2012). "Våldsamma datorspel kan visst påverka ungas hjärnor". Tillgänglig <http://www.dn.se/debatt/valdsamma-datorspel-kan-visst-paverka-ungas-hjarnor> [2012-01-23]

Squire K. (2003). *Video Games in Education*. Tillgänglig: <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/39-squire-IJIS.pdf> [2011-12-21]

Walsh D., Gentile D. (2007). *The MediaWise® 12th Annual Video Game Report Card*.

Tillgänglig: <http://www.philadelphia.edu.jo/Books/Variety%20of%20Topics/12th%20Video%20Game%20Report%20Card%20.pdf> [2011-12-21]

## **Bilaga 1 - Första kontaktmejl och påminnelser**

### Första kontaktmejl som sänt den 25:e oktober 2011:

”Hej,

Mitt namn är Anders Franklin och jag bifogar här en enkät med 6 graderade frågor om datorspel i undervisning.

Jag läser kursen Religionsvetenskap D med inriktning mot kultur och identitet vid högskolan i Gävle vari jag skriver en D-uppsats om datorspel i undervisning. Denna enkätundersökning har till uppgift att ge en bild av hur religionslärare på gymnasier i Luleå kommun ställer sig till tanken om detta. Deltagande är frivilligt och uppgifterna kommer att behandlas konfidentiellt och endast nyttjas till att svara mot uppsatsens syfte.

Väljer du att svara på enkäten kommer jag vid publicering av uppsatsen att skicka en länk till dig så att du själv kan se resultatet.

Jag hoppas att du kan tänka dig att fylla i den bifogade enkäten och återsända den till [---]@[---]. Har du några frågor är du välkommen att ringa mig på 070-[---].

Vänliga hälsningar

Anders Franklin”

### Första påminnelse som sänt den 3:e september 2011:

”Hej,

Mitt namn är Anders Franklin. Jag skickade för ett tag sedan dig en enkät om datorspel i undervisning. Du har inte besvarat denna och jag skulle nu vilja påminna dig om den. Jag skulle uppskatta om du tar dig tid de minuter som krävs för att fylla i den. Det är 6 graderade frågor. Jag bifogar enkäten och nedan upprepar jag den information som du fick

tidigare.

Jag läser kursen Religionsvetenskap D med inriktning mot kultur och identitet vid högskolan i Gävle vari jag skriver en D-uppsats om datorspel i undervisning. Denna enkätundersökning har till uppgift att ge en bild av hur religionslärare på gymnasier i Luleå kommun ställer sig till tanken om detta. Deltagande är frivilligt och uppgifterna kommer att behandlas konfidentiellt och endast nyttjas till att svara mot uppsatsens syfte.

Väljer du att svara på enkäten kommer jag vid publicering av uppsatsen att skicka en länk till dig så att du själv kan se resultatet.

Jag hoppas att du kan tänka dig att fylla i den bifogade enkäten och återsända den till [---]@[-] Har du några frågor är du välkommen att ringa mig på 070-[---].

Vänliga hälsningar

Anders Franklin”

Andra påminnelse som sänt den 21:a september 2011:

”Hej,

Mitt namn är Anders Franklin. Jag skickade för ett tag sedan dig en enkät om datorspel i undervisning. Svarsfrekvensen har så långt varit låg och därför har jag nu tänkt om och gjort en online-enkät som inte ska kräva lika mycket av den som fyller i. Den står att finna här:

[hyperlänk]

Jag hoppas att du kan tänka dig att ta tid de minuter som enkäten tar i anspråk. Det är 6 graderade frågor. Jag bifogar enkäten och nedan upprepar jag den information som du fick tidigare.

Jag läser kursen Religionsvetenskap D med inriktning mot kultur och identitet vid högskolan i Gävle. Jag skriver en D-uppsats om datorspel i undervisning. Denna enkätundersökning har till uppgift att ge en bild av hur religionslärare på gymnasier i Luleå kommun ställer sig till tanken om detta. Deltagande är frivilligt och uppgifterna kommer att behandlas konfidentiellt och endast nyttjas till att svara mot uppsatsens syfte.

Väljer du att svara på enkäten kommer jag vid publicering av uppsatsen att skicka en länk till dig så att du själv kan se resultatet.

Jag hoppas att du kan tänka dig att fylla i den bifogade enkäten. Vid frågor är du välkommen att mejla mig på [---]@[---] eller ringa 070-[---].

Vänliga hälsningar

Anders Franklin”

## **Bilaga 2 - Frågeformulär till enkätundersökningen**

Namn:

Ålder:

Kön:

Ämne/n (om fler än två, ange de två som har störst del av din tjänst)

Ämne 1:

Ämne 2:

Ämne 3:

Skola:

Markera den siffra på skalan som bäst överensstämmer med din inställning till följande påståenden. Markera genom att stryka under siffran eller göra den till fet stil.

### **1. Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet.**

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

### **2. Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet i förskola och F-6.**

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

### **3. Det vore önskvärt att använda datorspel i undervisning i allmänhet i 7-9 och gymnasiet.**

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

### **4. Det vore önskvärt att själv kunna använda datorspel som material i min undervisning.**

Ämne 1:

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

Ämne 2: (om du undervisar i flera ämnen)

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

Ämne 3: (om du undervisar i flera ämnen)

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

**5. Datorspel kan vara till nytta i mitt ämne, även om jag själv inte använder det.**

Ämne 1:

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

Ämne 2: (om du undervisar i flera ämnen)

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

Ämne 3: (om du undervisar i flera ämnen)

Instämmer 1 2 3 4 5 Instämmer inte

**6. Kan du tänka dig att ställa upp på en intervju?**

Ja            Kanske            Nej



### **Bilaga 3** - Frågeformulär till intervjuundersökningen

#### Intervjufrågor

1. Har du någon personlig erfarenhet av datorspel? Vänner/familj som spelar? Brukar du själv spela? Varför/varför inte? Hur ofta?
2. Vad är din bild av vad datorspel är?
3. Det påstås ibland att datorspel kan ha skadlig inverkan. Vad anser du om det påståendet?
4. Om datorspel skulle användas i undervisningen, vilka kriterier skulle du säga att de behöver uppfylla?
5. I vilka ämnen anser du att datorspel som undervisningsverktyg hör hemma mer i? Varför?
6. Vilka möjliga fördelar kan du se med att använda datorspel i undervisning i ditt/dina ämnen? I religionsämnet?
7. Vilka möjliga nackdelar kan du se med att använda datorspel i undervisning i ditt/dina ämnen? I religionsämnet?
8. Vad anser du skulle krävas av ett datorspel för att det skulle kunna användas i undervisning?
9. Kan du tänka dig ett konkret exempel på när datorspel kan vara passande att använda i undervisningen?
10. Har du någonting som du skulle vilja tillägga innan vi avslutar den här intervjun?

## **Bilaga 4 - Meningskoncentreringar**

### **”Sara”**

Sara har barn som spelar datorspel, men har själv bara spelat lite Facebook-spel. Den diskussion som förs i hemmet om spel cirkulerar främst kring att hon tycker att de spelar för mycket. Sara berättar att hon växte upp i en miljö där de inte hade mobiltelefoner eller tv och att hon känner hon ligger efter ungdomarna lite när det kommer till datorer och datorspel.

Sara ser på datorspel som underhållning, som ett sätt för människor att prova på olika roller i olika världar, att fantisera. Hon tror inte att datorspel gör någon våldsam, utan då beror det på att man har det inom sig från början.

Sara ger uttryck för att ett sätt att betygsätta genom datorspel kan vara att se på vilka val som en elev gjort i ett spel. Hon menar också att man kan låta inläring ske genom datorspel, men att man fortfarande gör vanliga prov. Hon tror att datorspel kan användas i alla ämnen. Det som hon tror är viktigt är att läraren är kompetent med att använda spel som pedagogiskt verktyg. Hon tycker även att det är viktigt att fortfarande träna på att skriva och läsa.

Sara tycker att det är viktigt att spelen är utformade så att de inte förnärmar någon folkgrupp eller tro. Hon tycker man ska framställa religionerna på ett positivt sätt. Sara ger konkreta exempel på när datorspel kan användas i undervisningen: att visualisera och realisera Buddhas lära och Jesus sista färd till Golgata.

Sara menar att det är svårt för äldre lärare att ta till sig datorspel som undervisningsform. Hon tycker att datorspel har potential, men att det måste ges tid.

### **”Petra”**

Petra hade lite erfarenhet av tv-spel från mellanstadieåldern, samt att hennes yngre syster har spelat en hel del. Att hon inte spelat så mycket tycker hon sig kunna spåra till att flickor överlag slutar spela i tonårsåldern medan pojkar fortsätter. Hon vet inte vad det beror på.

Petra menar att hennes spontana bild av datorspel är att det är ett sorts nöje, men har från saker hon läst förstått att det kan röra sig om annat också, till exempel om att förmedla

kunskap. Att datorspel skulle orsaka våld ställer hon sig skeptisk till. Hon tycker det känns som en kraftigt förenklad förklaring.

Petra tänker sig att man kan använda datorspel precis som film, som ett annat sätt att ta till sig en litterär text till exempel. Hon tycker sig kunna se tydligare koppling till svenskämnet genom det vidgade textbegreppet. Hon tror att datorspel skulle kunna användas för att stärka elevernas intresse och låta dem arbeta med något som de kan, som att tolka spel. Hon menar dock att hon kan känna av påtryckningar från äldre kollegor att man inte ska närma sig elevernas intresse för mycket då detta tycks som oseriöst och populistiskt.

Petra tycker det är viktigt att man när man för in datorspel i undervisningen har en tydlig pedagogisk tanke med den. Hon tycker inte att man bara ska använda det för att väcka elevernas intresse. Hon tycker inte att något behöver gå förlorat när man gör en filmatisering av en bok, och samma sak tänker hon att det är med om man gör ett spel av en bok. Petra tror det kommer att ta lång tid innan den vuxna världen accepterar spel i undervisning på samma sätt som man idag accepterar film.

Etikmoment i religionsämnet anser Petra att man skulle kunna använda datorspel i genom att utsätta eleverna för etiska dilemman därigenom. Hon tycker att en films värde kan gå förlorat om den tillverkas med en pedagogisk tanke, och samma tänker hon att det kan vara med datorspel.

Petra uttrycker ett stort personligt intresse för hur man skulle kunna använda datorspel i undervisningen. Även om hon tror att det finns lärare som ställer sig negativa till datorspel i undervisning så tror hon att många skulle vara intresserade av att lära sig mer om det om någon lärare började arbeta med det. Datorspelen kommer att kunna komma in i skolan, men det kommer, tror hon, att dröja ett tag.

### **”Erik”**

Erik spelar inte lika mycket som han gjorde förr, men han spelar ibland med barnen och för sig själv när tid finns. Hans bild av vad datorspel är är att det är ett nöje på fritiden. Han tror att det finns många fördomar kring spel och nämner ålderskategorier som en möjlig, men absolut inte säker, orsak.

Vissa människor, tror Erik, kan ta skada om de utsätts för fel saker, men generellt tror han inte att datorspel har skadlig inverkan. Utom möjligen genom att man missar undervisningstid. Erik tror att om man ska föra in datorspel i undervisningen så behöver man först se till att alla elever är bekväma med att spela datorspel, för det menar han att alla inte är idag. Han lyfter även frågan om att spel man använder måste vara neutrala, inte vara rasistiska eller liknande. Det finns många intressanta möjligheter, tycker Erik, som intressanta resor i tiden och till olika kulturer. Men samtidigt varnar han för att det inte får bli en lekstuga.

Erik tror att om han haft möjlighet att använda datorspel i undervisningen när han arbetade som SO-lärare på högstadiet så skulle han genast tagit chansen. Även svenska och engelska kan han tänka sig att använda datorspel i. Han tror att skolledningen skulle ha svårt att motivera sig själva till att köpa in datorspel, då de är fast i traditionella tankebanor. Vidare tror han att datorspel i allmänhet anses som något lite fult.

En fördel med datorspel anser han är att man får med sig alla genom den underhållande aspekten som datorspel har. Genom datorspel kan man lura eleverna att lära sig någonting, särskilt faktakunskaper. Han menar att datorspel kan ge samma sorts fördelar som studiebesök ger.

Erik tar upp ett exempel där han lät eleverna välja och recensera ett datorspel. Hans uppfattning var att det blev väldigt lyckat och att eleverna engagerade sig. Han tyckte det var intressant att många av eleverna valde lite äldre spel istället för de allra senaste.

Han tycker det är viktigt att man utformar uppgifterna på rätt sätt om man ska använda datorspel i undervisningen. Att inte alla gillar datorspel är också ett problem, och att det kostar att köpa in. Han menar dock att man skulle kunna komma runt vissa problem genom att gå igenom spelen på smartboard eller projektor. Får man bara tid och kompetensdagar tror han det kan bli bra. Det är också viktigt att utvärdera hur det gick efteråt, för om det visade sig att det inte gav något alls så är ju spel bara onödigt.

Erik tycker att datorspel känns som framtidens modell. Han är en lärare som försöker förnya sig och få eleverna att skriva bloggar istället för att lämna in på papper. Rädslan för datorspel tror han är det största hindret.

## **”Linda”**

Lindas söner har spelat datorspel sedan de var små. Hon spelar inte ofta själv nu, men har alltid varit noga med att prova barnens spel innan de ska spela. Datorspel, menar hon, kan vara en väg till inläring, särskilt historia. Hon noterar att datorspel tar mycket tid i anspråk. Linda påpekar att datorspel inte alltid är bra, men tror att det kan åtgärdas med att föräldrar sätter gränser och pratar om spelen med sina barn.

Linda tycker att det behövs ett pedagogiskt syfte med spelen för att datorspel ska kunna användas i undervisningen. Särskilt faktakunskaper går att lära in effektivt genom datorspel. Hon ser på datorspel som ett komplement till annan undervisning, precis som böcker och filmer är. Hon anser även att det är viktigt med varierad undervisning, och just datorspel kan vara bra för att närma sig eleverna.

Linda tycker inte att något ämne lämpar sig bättre än något annat för datorspel. De kan ha en plats överallt, men det är viktigt att datorspelen inte bara blir ett underhållande inslag i undervisningen. Datorspel kan användas för att låta eleverna leva sig in i andra kulturer, tider och situationer. Linda uttrycker viss oro över att det roliga med datorspel försvinner om de blir för pedagogiska.