Kvinnor, datorspel och inläring

- en finlandssvensk syn på ett internationellt fenomen

Matilda Ståhl
Avhandling för pedagogie magisterexamen
Pedagogiska fakulteten
Åbo Akademi
Vasa 2014
**ABSTRAKT**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Författare</th>
<th>Årtal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ståhl, Matilda</td>
<td>2014</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Arbetets titel**

Kvinnor, datorspel och inlärning - en finlandssvensk syn på ett internationellt fenomen

**Opublicerad avhandling i pedagogik för pedagogie magisterexamen**


**Sidantal: 118**

**Referat**

Avhandlingens primära syfte är att kartlägga faktorerna kring flickors och unga kvinnors relation till datorspel och spelande och utreda den pedagogiska potentialen i de här faktorerna.

Avhandlingens sekundära syfte är att ställa ett internationellt fenomen i relation till en finlandssvensk verklighet

Forskningen är kvalitativ till sin karaktär och teoretisk till sitt upplägg. Forskningsansatsen är kritisk teoretisk analys.

Avhandlingen består i huvudsak av två delar där båda delarna strävar till att svara på ett av avhandlingens syften. Den första delen av avhandlingen diskuterar flickors och unga kvinnors spelande ur olika synvinklar. Avhandlingens andra del diskuterar hur fenomenet datorspel och inlärning kunde inkluderas i en pedagogisk verksamhet på olika nivåer.

Det resultat som svarar på avhandlingens första syfte är sju stycken faktorer som har stor inverkan på såväl flickors och unga kvinnors spelande som pedagogiken kring fenomenet. De sju faktorerna är framtidsutsikter, färdigheter, värderingar, identitet, könsuttryck, social miljö och inkörsportar. Skolan har ett ansvar att stöda flickor och unga kvinnor med den här typen av fritidsintressen, bland annat för att skapa och upprätthålla en jämställd skola. Avhandlingens andra syfte resulterade i en analys där fenomenet närmar sig skribentens verklighet genom pedagogisk förankring, nationella läroplansgrunder och den lokala lärarutbildningen. Lärare som önskar använda datorspel i undervisningen kan motivera det med pedagogiska argument.

**Sökord**

datorspel, inlärning, flickor, kvinnor, genus, video games, education, gender
Innehåll

1 Inledning ........................................................................................................................................ 1
  1.1 Bakgrund och val av ämne ........................................................................................................ 1
  1.2 Avhandlingens syfte ................................................................................................................ 3
  1.3 Avhandlingens struktur ............................................................................................................ 3
  1.4 Centrala begrepp ...................................................................................................................... 4
  1.5 Forskningsansats ..................................................................................................................... 5

2 Kvinnor ........................................................................................................................................... 6
  2.1 Begreppsutredning gällande genus och jämställdhet .............................................................. 7
  2.2 Genusperspektiv i skolan då och nu ....................................................................................... 8
  2.3 Genusperspektiv i läroböcker och litteratur .......................................................................... 10
  2.4 Genusperspektiv i datorspel – sammanfattande diskussion .................................................. 13

3 Datorspel ....................................................................................................................................... 15
  3.1 Begreppsutredning .................................................................................................................... 15
  3.2 Datorspelens historia i korthet ............................................................................................... 18
  3.3 Datorspel och inlärning .......................................................................................................... 20
    3.3.1 Inlärning i olika typer av spel ........................................................................................... 24
    3.3.2 Datorspel, etik och kulturella modeller ........................................................................... 25
    3.3.3 Datorspel och identitet .................................................................................................... 29
    3.3.4 Datorspel och andra modaliteter .................................................................................... 32
    3.3.5 Inlärning inom onlinegemenskaper .............................................................................. 35
    3.3.6 Datorspel och inlärning – sammanfattande diskussion .................................................. 37

4 Kvinnor och datorspel .................................................................................................................. 39
  4.1 Datorspel ur ett genusperspektiv ............................................................................................ 39
    4.1.2 Datorspel och avatarproblematiken .................................................................................. 44
  4.2 Kvinnor och spelkulturen ....................................................................................................... 49
  4.3 Kvinnor och spelkulturen online ............................................................................................ 52
  4.4 Kvinnor och spelindustrin ........................................................................................................ 58
  4.5 Varför uppmuntra kvinnors spelande .................................................................................... 60
  4.6 Att skapa spel för kvinnor ...................................................................................................... 62
4.6.1 Flickor skapar spel ................................................................. 65
4.6.2 Att skapa spel för alla ........................................................... 66
4.7 Flickor och datorspel – avslutande diskussion ................................. 67

5 Datorspel i en pedagogisk förankring .............................................. 70
5.1 Moderståndets didaktik ur ett datorspelsperspektiv .......................... 71
5.2 Bildkonstens didaktik ur ett datorspelsperspektiv ............................ 75
5.3 Multimodalitet ur ett datorspelsperspektiv .................................... 78
5.4 IKT och inlärning ur ett datorspelsperspektiv .................................. 79
5.5 Lek och inlärning ur ett datorspelsperspektiv .................................. 80
  5.5.1 Lek och inlärning .................................................................. 80
  5.5.2 Lekens förutsättningar ......................................................... 82
  5.5.3 Spel, lek och inlärning .......................................................... 84
5.6 Datorspel i en pedagogisk förankring – sammanfattande diskussion .... 87

6 Styrdokument .................................................................................. 89
6.1 Läroplangrunderna ...................................................................... 89
  6.1.1 Läroplangrunderna 2004 ....................................................... 90
  6.1.2 Läroplangrunderna 2016 ....................................................... 92
  6.1.3 Läroplangrunderna och datorspel – sammanfattande diskussion ...... 94

7 Lokal förankring .............................................................................. 96
7.1 Pedagogiska fakulteten vid Åbo Akademi ...................................... 96
7.2 Forskning vid Åbo Akademi inom digitalt lärande ............................ 96
7.3 Datorspel i en lokal förankring – sammanfattande diskussion ............ 98

8 Avslutande diskussion och resultat .................................................. 99
8.1 I avhandlingens slutskede ............................................................. 102
  8.1.1 Trovårdighet och tillförlitlighet ................................................. 102
  8.1.2 Avslutande kommentarer ....................................................... 103
  8.1.3 Förslag till vidare forskning .................................................... 103

Litteraurförteckning .......................................................................... 105
Bildkällor ......................................................................................... 113
1 Inledning

”Let me begin with a warning: You are about to hear a message that – while absolutely true – will fly in the face of the prevailing wisdom about computer and video games. Summed up in a sentence it goes like this: computer and video games aren’t as bad as you think they are – in fact, there’s good reason to believe that they do a tremendous amount of good.” (Prensky, 2006, s.xv)

1.1 Bakgrund och val av ämne


Dessvärre uppfattas datorspel fortfarande som en aktivitet som främst lämpar sig för pojkar. Elisabeth Hayes konstaterar i Girls, Gaming, and Trajectories of IT Expertise (2008, s.221): “Social norms identified by children a decade ago still are likely to be in place today: it is more socially acceptable for boys to play a lot of video games than for girls, and certain games, particularly games that emphasize fighting, are assumed to be inappropriate for girls”. Normen som stigmatiserar flickors spelande verkar vara svår att bryta och många flickor och unga kvinnor hemlighåller sitt spelande. Generellt sätt kan man konstatera att eftersom kvinnors spelande hämmas av sociala faktorer resulterar det i att de inte utvecklar samma färdigheter som sina jämnåriga av manligt kön. Färdigheterna som de manliga spelarna uppnår genom spelandet är ofta relaterade till kunskaper inom IKT. Eftersom digitalt kunnande förutsätts i många yrken idag resulterar stigmatiseringen av flickors spelande att de har sämre förutsättningar på arbetsmarknaden. Den här avhandlingen ämnar diskutera datorspelens pedagogiska potential och hur den kan utnyttjas i skolsammanhang. Dessutom framhålls vikten av att även flickor och unga kvinnor får ta del

Avhandlingens upplägg har varierat under resans gång. Inledningsvis var tanken att jag skulle genomföra aktionsforskning i form av ett spellabb för flickor i högstadiesäldern. Tanken var att jag skulle öka förståelsen för flickor som spela datorspel genom att spela och diskutera med flickorna i spellabbet. Jag ansökte om medel för att göra spellabbet så givande som möjligt för flickorna men min ansökan avslogs. Eftersom jag ansåg att det spellabb som jag kunde erbjuda utan medel utifrån inte var tillräckligt givande för flickorna tog jag beslutet att göra en helt teoretisk avhandling. Avhandlingens struktur diskuteras närmare i kapitel 1.3.

Mitt personliga intresse för datorspel har naturligtvis fungerat som drivkraft i genomförandet av den här avhandlingen. Många av de inlärningssituationer i samband med spelande som diskuteras är för mig bekanta. Men mitt personliga engagemang i temat har även resulterat i en viss problematik. Stigmatiseringen av kvinnors spelande förekommer även på universitetsnivå, att ställa sig upp och presentera ett intresse som jag tidigare hemlighållit har varit utmanande men har resulterat även i en personlig mognad. Dessutom har det funnits stunder då det har krävts mycket självdisciplin att jobba vidare och inte börja av de glädjeämnen och färdigheter datorspelande innebär.
spela istället. Att läsa om hur givande det är att spela datorspel men att själv inte få spela är ungefär som att läsa kokböcker hela dagarna utan att få äta något själv.

I juni 2013 fick jag möjligheten att presentera min forskningsplan under NYRIS 12, en konferens i Tallinn med digitala ungdomskulturer som tema. Att få synpunkter på min forskningsplan från forskare från olika håll i Europa var samtidigt skrämmande som utvecklande och oerhört givande. Jag önskar att fler skribenter på magisternivå fick den här chansen att jobba med kvaliteten på den egna avhandlingen.

1.2 Avhandlingens syfte

Avhandlingens primära syfte är att kartlägga faktorerna kring flickors och unga kvinnors relation till datorspel och spelande och utreda den pedagogiska potentialen i de här faktorerna.

Avhandlingens sekundära syfte är att ställa ett internationellt fenomen i relation till en finlandssvensk verklighet.

1.3 Avhandlingens struktur


I den tredje delen som utgörs av kapitel fem till sju är tanken att ett internationellt fenomen ska landa i en finlandssvensk och Österbottnisk pedagogisk verklighet. I kapitel fem studeras datorspelande ur en rad didaktiska synvinklar. I kapitel sex diskuteras spelande i relation till

Eftersom avhandlingen är väldigt omfattande och tät i fråga om teori har jag valt att låta bilderna ha ett stort utrymme. Jag valde även att ta med bilderna i hänvisningen av bildkällorna för att underlätta för läsaren då få av bilderna har någon angiven upphovsman. Eftersom bilderna resulterade i en omfattande hänvisning av bildkällor har den på grund av sitt omfång inte placerats i början av avhandlingen som är praxis i vetenskapliga arbeten utan finns nu i slutet av avhandlingen.

1.4 Centrala begrepp

I engelskans video games ingår såväl spel på datorer som konsolspel. Eftersom svenskan saknar en motsvarande term som omfattar alla former av digitala spel kommer jag att använda mig av termen datorspel men ändå syfta till alla de typer av spel som finns under kategorin video games och inte enbart till spel på dator. När jag diskuterar den pedagogiska potentialen i datorspel syftar jag till spel med underhållningssyfte och inte till inlärningspel. Vid ett fåtal tillfällen diskuteras inlärningspel och då anges det att det är inlärningspel som åsyftas.

Eftersom kvinnliga spelare är ett bärande tema i avhandlingen förekommer både flickor och

Vidare kommer begreppet literacy eller litteracitet användas i avhandlingen. Med litteracitet avses såväl läsande som skrivande som sker i en social samverkan. (Kulbrandstad, 2006)

1.5 Forskningsansats

2 Flickor – ur ett genusperspektiv


Särskilt avseende skall fästas vid att kraven på jämställdhet tillgodoses när studerande antas, undervisningen ordnas och studieprestationerna bedöms samt vid åtgärder som avser att förebygga och undanröja sexuella trakasserier och trakasserier på grund av kön.

Inte nog med att köns tillhörigheten påverkar skolvärdagen för barn och unga så kan man även lägga märke till könsskillnader i såväl studieinriktning som yrkesval. När de unga står inför olika valsituationer kan de uppleva att en del val känns mer möjliga än andra på grund av den egna könstillhörigheten. (Gustavsson, 2012.)
2.1 Begreppsutredning gällande jämställdhet

När jämställdhetsfrågor diskuteras är det lätt att gå vilse i terminologin, därför följer nu en kort redogörelse för några begrepp som är bra att känna till.

När man analyserar något ur ett könsperspektiv eller genusperspektiv väljer man att fokusera på frågor som handlar om exempelvis könstillhörighet och könsuttryck. Jämlikhet är en strävan efter en värld där alla människor har samma rättigheter, skyldigheter och möjligheter, oberoende av ålder, kön, ursprung, sexuell läggning, språk, religion, åsikt eller funktionshinder. Jämställdhet innebär att alla har samma rättigheter, skyldigheter och möjligheter oavsett könsidentitet eller könsuttryck. Ojämställdhet å andra sidan innebär att det finns olikheter i fråga om förväntningar och krav beroende på kön, exempelvis kan det resultera i att man upplever att man förväntas vara på ett visst sätt på grund av sin könstillhörighet. (Gustavsson, 2012.)


person bryter mot det som samhället anses passande för en representant av det könet blir hen snabbt tillrättavisad och därmed ”tillbakaknuffad” inom ramarna. (Henkel & Tomicic, 2009.) Könsnormer och genusramar är liknande begrepp men jag uppfattar att könsnormer som begrepp befinner sig på en mer teoretisk nivå medan genusramar syftar på en mer praktisk nivå.

Då en människa behandlas olämpligt på grund av sin könstillhörighet är det fråga om könsdiskriminering. Könsdiskriminering kan delas in i direkt och indirekt könsdiskriminering, beroende på om diskrimineringen tydligt riktar sig in på en specifik individ och/eller grupp eller om det snarare handlar om en norm som upplevs som omöjlig att bryta. (Gustavsson, 2012.)

2.2 Genusperspektiv i skolan då och nu

Följande stycke behandlar i korthet de förändringar som ur ett genusperspektiv skett i skolan under 1900-talet. Vidare diskuteras situationen idag och de jämställdhetsproblem som ännu kvarstår och hur de påverkar miljön i skolan.


Ändå finns det problematik kring jämställdhet än idag. Heteronormen, en norm som
förutsätter att alla är heterosexuella, är starkt förankrad i skolan (SOU, 2012:99). Det faktum att de mest förekommande skällsorden i skolorna hänger ihop med kön och sexualitet är inte en slump. Gustavsson (2012, s. 41) konstaterar: ”det visar på att vi har mycket arbete att göra i vårt samhälle där kön och sexualitet används som maktmedel för att trycka ned individer”. Skolornas inställning varierar i den här frågan och en del skällsord har blivit så vanliga att man argumenterar att deras ursprungliga mening inte längre åsyftas. Ändå finns det många barn och unga som upplever den här typen av skällsord som kränkande och därmed borde skolorna ta den här typen av kränkning på allvar. (Gustavsson, 2012.)


På grund av normer som förknippas till könstillhörighet kan en del individer uppfatta det som svårt att fullt ut få utveckla sina intressen och färdigheter. Könstillhörigheten och identiteten är starkt sammankopplade, därför bör begränsande könsnormer motverkas. En intressant tendens är att kvinnor allt oftare utbildar sig inom mansdominerade områden, medan män inte gjort motsvarande förändring. (SOU, 2010:99.) Något som till och med kan leda till marginalisering i mindre städer (Alatupa m.fl., 2007). En förklaring kan vara att vid jämställdhetssatsningar ligger fokus ofta på att stärka flickorna, till exempel i fråga om att sporra flickors intresse för IKT. Sällan ligger fokus på att förändra pojkars beteende, så som att sträva efter att höja pojkars intresse för sjukvård. En annan tänkbar förklaring till fenomenet är att samhället håller det maskulina som något av högre värde än det feminina, det manliga är högre i hierarkin än det kvinnliga. Man väljer sällan bort något av högre värde för något av lägre värde, men att gå från något av lägre värde till något av högre värde anses


2.3 Genusperspektiv i läroböcker och litteratur

Lika rättigheter och skyldigheter, oavsett kön, är förhoppningsvis något som alla skolor arbetar för. Att ta en närmare titt på den litteratur som finns i skolan, såväl skönlitteratur som läroböcker, är ett sätt att nära sig en jämställd skola.


Genusperspektivet framkommer tydligare i ungdomslitteratur än i barnböcker eftersom sökandet efter den egna könsidentiteten är stor del av tonåren. I en del barnböcker kan huvudpersonerna ses som något Nikolajeva kallar för genus-neutrala och syftar då till att karaktärens biologiska kön är utbytbart ur handlingssynpunkt. Till exempel finns det inget som hindrar att Alice i underlandet varit en pojke och Nils Holgersson varit en flicka. Genom att ha fler än en huvudperson kan man ha olika typer av könsuttryck i samma historia. Det är vanligare i ungdomslitteratur än i barnböcker eftersom yngre barn kan ha svårt att välja mellan flera möjliga mål för identifikation. (Nikolajeva, 1998.)


finns könsstereotyp förändring: en man förväntas växa och bli självständig medan en kvinna förväntas krympa och anpassa sig till sin roll som kvinna.


![Bild 1](image.png)


Sammanfattningsvis kan man konstatera att oavsett om det gäller läroböcker eller litteratur bör läran vara medveten om att det finns olika sätt att uttrycka sitt kön och att litteraturen i skolan bör stöda fler än de konventionella könsuttryck. Genom att medvetet granska den litteratur som skolan använder sig av är det lättare att se vilka könsnormer som skolan omedvetet representerar. Om läraren medvetet väljer litteratur som ger uttryck för såväl konventionella som mer radikala könsuttryck är det lättare för samtliga elever att relatera till ämnet eller litteraturen och kan därmed stöda lärandet. Dessutom bör läraren välja olika genrer inom litteratur för att skilda så olika karaktärer som möjligt.

2.4 Genusperspektiv och datorspel – sammanfattande diskussion

De fritidsintressen man har och i vilken utsträckning man har möjlighet att utöva dem hänger starkt ihop med könsidentiteten (Gustavsson, 2012). I en skola där olika könsuttryck accepteras kan även personer med fritidsintressen som avviker från könsnormen vara öppna med vad de väljer att göra på fritiden. Att flickor spelar datorspel avviker från könsnormen och kan uppfattas som socialt avvikande (Hayes, 2008). Stigmatiseringen av datorspelande flickor presenterades närmare i kapitel 4.2 Kvinnor och spelkulturen och i kapitel 4.3 Kvinnor och spelkulturen online. Att tvingas gömma sina fritidsintressen och skämmas för något som
man tycker om att göra därför att det passar in i normen är inte ett tecken på jämställdhet.


3 Datorspel

“Wouldn’t it be great if kids were willing to put this much time on task on challenging material in school and enjoy it so much?” undrar James Paul Gee i What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy (2007, s. 2). Efter att ha iakttagit sin sons engagemang i olika typer av datorspel kunde han som pedagog inte annat än närmare undersöka den pedagogiska potentialen i datorspel. Bland annat Gees syn på datorspel framgår i avhandlingens fjärde kapitel, där fokus ligger på datorspel ur ett inlärningsperspektiv. Först utreds en rad väsentliga begrepp och därefter en kort redogörelse för datorspelets historia. Avslutningsvis diskuteras datorspel och inlärning ur olika synvinklar.

3.1 Begreppsutredning

För den som inte är insatt kan datorspelsvärlden framstå som en djungel av kodord, genrer och förkortningar. Nu följer en redogörelse över de mest väsentliga begreppen.

En **avatar** beskrivs som en representation av spelaren i den virtuella världen. Avatarer figurerar i såväl spel som i andra onlinesammanhang. Många spel erbjuder spelaren möjligheten av själv skapa sin avatar och förändra den under spelets gång. En avatar kan ses som en fascinerande kombination av illusion och verklighet. (Prensky, 2006.) Mer om avatarer i kapitel 4.1.2.

**Bloggande** innebär att skapa och upprätthålla en blogg. En blogg är en internetsida med motsvarande upplägg som en dagbok. Såväl vuxna som barn och unga bloggar om teman som de själva uppfattar som relevanta. (Prensky, 2006.)

Engelskans **cheat code**, direkt översatt fuskkod, har ett något vilseledande namn. Fuskkoderna ändrar på spelets regler så att man exempelvis kan bära fler vapen eller tillgång till mer pengar. Ursprungligen skapades fuskkoderna för att programmerarna skulle kunna ta sig till ett visst skede av spelet. (Prensky, 2006.)
*Fan fiction* eller *fan art* är texter eller bilder som skapats av beundrare till exempelvis ett spel, en bok eller en film. Verken laddas ofta upp på hemsidor som fungerar som portal för den här typen av skapande där likasinnade sedan ger feedback på verken. (Gee & Hayes, 2010.)

*Flame* eller *flaming* innebär att förolämpa sina medspelare i ett online-spel. (Gee, 2007.)

Ett spel inom genren *FPS* eller *first person shooter* är ett skjutspel där man erfar omvärlden som om huvudkaraktärens ögon vore spelaren egna. Ett *TPS* eller *third person shooter* är också det en skjutspel men spelaren ser karaktären bakifrån och snett upptåt. (Gee, 2007.)

Ett *LAN-party* eller ett *LAN* är social tillställning då ett antal personer tar med sina datorer till en viss plats för att koppla ihop dem och spela tillsammans. LAN är en förkortning för *local area network* eller lokalt nätverk. Ett LAN kan variera i storlek, allt från två till flera tusen datorer. (Prensky, 2006.)

Spel inom genren *MMORPG* eller *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* är en speltyp som spelas online tillsammans med andra människor. Tidigare krävdes ofta en månatlig inbetalning, idag finns det spel som är gratis att använda men där det går att nå fördelar snabbare eller utseendemässiga förändringar genom att betala. (Prensky, 2006.)

**Bild 2.** *Counter-Strike* är ursprungligen en mod som blev så populär att den blev ett eget spel. Se s. 113 för närmare information om bilden.

Spel inom genren *RTS* eller *Real-time strategy games* är en form av komplexa strategispel. I en del spel inom den här genren utvecklar spelaren en civilisation från ett primitivt stadium till ett imperium, ett exempel på en serie spel med det temat är *Age of Empires*. (Gee & Hayes, 2010.)


*Smurfing* eller att smurfa innebär att skapa ytterligare karaktärer eller konton inom ett spel. (Prensky, 2006.)
Spawning eller re-spawning innebär att komma tillbaka till spelet efter att din karaktär har dött. I en del spel betyder det att spelaren är tvungen att ta sig till platsen där man dött för att kunna återbördas sina tillhörigheter. (Prensky, 2006.)

3.2 Datorspelets historia i korthet


**Bild 4.** *The Legend of Zelda* från 1986. Se s. 113 för närmare information om bilden.


3.3 Datorspel och inlärning


Genom leken kan barn nå världar som de inte har möjlighet att pröva eller är rädda för i verkligheten. Likaså kan datorspel erbjuda spelaren en möjlighet att ta del av nya världar som de inte har tillgång till i verkliga livet. (Williamson Shaffer, 2006.)


som spelaren är tvungen att reflektera över. I kombination med spelets regler och tidigare erfarenheter tar spelaren även ställning till varför hen ska göra på ett visst sätt. Olika strategier kan ge olika insikter, exempelvis insikter om orsak och verkan, andrahandskonsekvenser samt värdet av ihärdighet. Vidare reflekterar spelaren över var spelet tar plats, med andra ord den kultur som spelet utspelar sig i. Medvetet eller omedvetet reflekterar dessutom spelaren över likheter och skillnader mellan kulturen i den virtuella världen och i den verklighet hen befinner sig i. Avslutningsvis tar även spelaren ställning till olika val, huruvida ett val är etiskt rätt eller fel. Dessutom tar spelaren mer eller mindre medvetet ställning till huruvida valet eller beteendet kan vara gynnsamt eller inte i det verkliga livet.


Då en spelare ska ta de första stapplande stegen i ett sedan tidigare obekant datorspel finns det olika sätt att ta sig an uppgiften. Då Gee (2007) lärde sig manövrera en karaktär i ett spel där han fick uppmaningar som att gå eller hoppa men inte fick någon information om vilka knappar han skulle trycka på för att genomföra en viss rörelse insåg han att det i sin enkelhet fanns tre sätt att gå tillväga. Det första tillvägagångssättet, det som han själv valde, var att samtidigt som han lyssnade till uppmaningarna och försökte genomföra dem konsulterade manualen för att genomföra rätt rörelse. Det andra tillvägagångssättet är att utgå från den erfarenhet man har som spelare sedan tidigare från andra spel och utgående från det pröva
sig fram. Det tredje sättet, som Gee noterat att hans son använt, var att trycka på alla möjliga knappar och med uteslutningsmetoden lista ut vilket knapptryck som hängde ihop med vilken rörelse.

Många datorspel har en typ av underdomän till det verkliga spelet som fungerar som en inledande fas. I den här typen av inledande fas manövrerar spelaren karaktären på motsvarande sätt som i resten av spelet, genomför samma typ av rörelser och interagerar på samma vis. Man kan kalla den inledande fasen för en träningsmodul även om den inte alltid uttryckligen heter det. Träningsmodulen kräver inte lika mycket av spelaren eller är lika hektiskt som resten av spelet men är ändå krävande nog för att spelaren ska få en känsla för vad som komma skall. De straff spelaren får för sina misstag är väldigt milda och spelaren är sällan under tidspress i det här skedet. Fienderna, om det förekommer sådana, är ofta lätt att utmanövrera. Träningsmodulen ger de basfärigheter spelaren kommer att behöva i spelet och de uppövas i en miljö som känns säker, ett koncept som även kunde användas i skolsammanhang. (Gee, 2007.)

Beslutstfattande och problemlösning är en väsentlig del av spelupplevelsen. Prensky (2006, s. 61) konstaterar “Today´s complex computer and videogames are long, deep, and hard to master. And at their core, they´re all about making decisions, which is something kids love to do – especially decisions that affect them”. Men de beslut spelaren fattar kan inte vara vilka som helst, besluten ska vara betydelsefulla för såväl spelaren som för det mål hen strävar efter. Besluten kan handla om vad man ska göra, när man ska göra, hur man bör förbereda sig och vilka strategier man bör använda sig av i relation till det mål man har med spelandet. Responsen på huruvida beslutet var bra eller inte är ofta tydlig och omedelbar. Att spela datorspel innebär i stor utsträckning att lösa olika problem. “Video games are built around problem solving in an environment that encourages playfulness and exploration ” (Gee & Hayes, 2010, s.7-8). Gee (2007) framhåller att spelet uppmuntrar spelaren att se sig själv som en aktiv problemlösare, en person som inte ser misstag som något negativt utan som möjligheter för reflektion och till och med inlärning. Vidare argumenterar Gee för att den inställningen borde vara en del av naturvetenskapsundervisningen i skolorna. Att våga testa en hypotes, ta risker och kunna se förbi tidigare misstag.

3.3.1 Inläsning inom olika typer av spel


3.3.2 Datorspel, etik och kulturella modeller

Trots att datorspelande har erkända positiva effekter är det ändå många föräldrar och lärare som anser att datorspelande är slöseri av tid i bästa fall till skadliga i värsta fall. Det är visserligen möjligt att hitta stöd för ett samband mellan att bli utsatt för våldsamma former av media och aggressivt beteende, men att spela datorspel har inte samma negativa effekter som exempelvis rökning. Oavsett vem du är eller hur ditt liv ser ut påverkar rökning din kropp på ett negativt sätt. (Prensky, 2006.) Craig A Anderson, Douglas A Gentile och Katherine E Buckley diskuterar våldet i datorspel i Violent Video Game Effects on Children


Genom datorspel kan barn och unga få minnesvärda lektioner i etik och moral, förutsatt att vuxna i deras närhet är öppna för diskussion. För att kunna reflektera över etiska beslut behöver vi ett sammanhang att relatera till, dessutom behövs en konkret situation att reflektera över och att diskutera med andra. Förutsatt att spelaren har någon att diskutera med, ger datorspel en ypperlig möjlighet till en högre förståelse i fråga om etik och moral. Datorspel får ofta kritik för att vara för våldsamma, men även våldsamma spel kan ge en viktig lärpeng. Då människor möter våldsamma bilder vill de ofta diskutera våldet, i vilka situationer är våld försvarbart och när är det inte? Eftersom datorspel ger spelaren en möjlighet att agera, att ta beslut och se konsekvenserna även om de är simulerade, erbjuder spelen en ovanlig situation där det inte bara är möjligt att diskutera etiska val utan även att
verkställa dem. Här har de vuxna i spelarens närhet ett ansvar: att ta reda på vad barn och
unga spelar och öppna för diskussion. I värsta fall stänger spelaren in sig på sitt rum och är
ensam med en upplevelse hen är i behov av att dela med sig av men upplever att de vuxna
inte har någon uppfattning om vad hen pratar om. (Prensky, 2006.)

Även kulturella modeller har inverkan på inlärningen genom datorspel. *Kulturella modeller*
innehär de principer en grupp människor anser att är passande i en viss situation. En
kulturell modell kan inte vara falsk eller sann men den hjälper människor att hantera sin
vardag. Utan kulturella modeller skulle varje handling kräva förhandsplanering vilket i sin tur
skulle resultera i att vi skulle tillbringa all vår tid med att tänka och planera och aldrig agera.
En social grupp reflekterar sällan över de egna kulturella modellerna förrän någon bryter
mot det som anses normalt och modellen är hotad. De kulturella modellerna är inte statiska,
de förändras och förekommer överallt där det finns grupper av människor. Om varje
människa var tvungen att agera utan kulturella modeller skulle hen tvingas tänka igenom
varje handling och därmed vara allt annat än sociala varelser eftersom det är våra kulturella
modeller som dikterar vad som är socialt accepterat beteende. (Gee, 2007.)

Kulturella modeller är till sitt ursprung subjektiva, till skillnad från vetenskapliga modeller
som strävar efter högsta möjliga objektivitet. I förhållande till vetenskapliga modeller skapas
kulturella modeller genom erfarenheter där olika situationer skapar en syn på vad ett
normalt scenario innebär. En vetenskaplig modell däremot skapas då något undersöks på ett
organiserat vis med vetenskapliga forskningsmetoder. Vidare fyller de olika modellerna olika
funktioner, en kulturell modells främsta funktion är att underlätta vardagen. En vetenskapig
modell å andra sidan syftar till att förklara ett fenomen som inte nödvändigtvis är möjligt att
iaktta i det vardagliga livet, exempelvis atomer. (Gee, 2007.)

Kulturella modeller kan uppfattas som både bra och dåliga samtidigt. Bra eftersom de
underlättar social interaktion och gör den smidigt och dåligt eftersom de kan leda till att vi
sårar oss själva eller varandra utan att reflektera över det. Om ett datorspel representerar
en annan kulturell modell än den spelaren är en del av kan spelaren nå oerhörda insikter om
hur det är att vara en del av den andra kulturen på ett annat sätt än en film eller bok kan
förmedla. Att ta del av en annan kulturell modell än den egna ger även bättre förutsättningar att kunna ifrågasätta modellen men även att reflektera över den egna modellen i relation till den mer främmande modellen. (Gee, 2007.)


> I have never had the slightest desire to be a real soldier, and playing *Operation Flashpoint* certainly does not inspire me to change my desires in this regard. It does make me worry about media depictions of war and gives me loads of sympathy for anyone who has to fight one.

Datorspel av god kvalitet kan öppna spelarens ögon för de egna kulturella modellerna, exempelvis då det gäller inlärning. En modell som är bekant från skolsituationen där eleverna förväntas göra en uppgift så snabbt som möjligt utan att bli distraherad under tiden är nödvändigtvis inte en modell som belönas i datorspelssammanhang. Många datorspel belönar såväl icke-linjära framsteg, där man utforskar utan att jäkta fram till det slutgiltiga målet, som linjära. Om inte vissa delar av ett spel utförs under tidspress, vilket sällan är fallet, läggs sällan ett större värde på hur hastigt spelaren avancerar inom ett spel. Om spelaren själv däremot anser att en snabb process är en viktig del av spelupplevelsen kan det
däremot fungera som motivation till spelandet. Spelaren sätter själv den egna standarden och det är i relation till den standarden de anser att de lyckas eller misslyckas. (Gee, 2007.)

Bild 5. Scen ur spelet *Operation Flashpoint: Dragon Rising*. Se s. 113 för närmare information om bilden.

3.3.3 Datorspel och identitet


Den första är den virtuella identiteten, med andra ord en virtuell karaktär i en virtuell värld. De karaktärsdrag, styrkor och svagheter som formar karaktären skapar förutsättningar för hens möjligheter i den virtuella världen. Gee (2007, s. 49) konstaterar:

The success and failures of the virtual being Bead Bead (me in my virtual identity) are a delicious blend of my doing and not my doing. After all, I made Bead Bead and developed her, so I deserve – partly, at least – praise for her success and blame for her failures.

Samtidigt som karaktärens framgångar och misslyckanden beror på hur spelaren väljer att hantera karaktären finns det även faktorer spelaren inte kan påverka. Trots att spelaren format karaktären, kanske såväl i fråga om styrkor som utseende, har spelaren inte skapat den virtuella värld karaktären befinner sig i. I någon mån är därmed karaktärens framgångar och misslyckanden samtidigt inte spelarens ansvar. (Gee, 2007.) Min virtuella identitet i spelet Skyrim utgörs av karaktären Prisoner, en kvinnlig magiker av rastillhörigheten high elf. Namnet Prisoner får samtliga spelare då de startar spelet men ges sedan möjligheten att byta namn. Eftersom jag var lite hastig i mina knapptryck valde jag inte byta namn, men jag intalar mig själv att det ger min karaktär en aura av mystik. Varelser med rastillhörigheten high elf är oerhört skickliga magiker men har inget naturligt motstånd mot väder och vind eller sjukdomar. Jag föredrar kvinnliga karaktärer eftersom jag har lättare att relatera till en
kvinnlig än en manlig karaktär och därmed fördjupas spelupplevelsen. Kvinnliga spelare väljer ofta att spela kvinnliga karaktärer, läs mer om det i kapitel 4.1.2 Datorspel och avatarproblematiken.

Den andra identiteten, den verkliga identiteten, utgörs av en ickevirtuell person som spelar ett datorspel. För att ytterligare göra det hela mer invecklat, har en person i verkligheten flera identiteter som tillsammans utgör en helhet. En person har många identiteter samtidigt i relation till könstillhörighet, ålder, yrkesval, tro med mera. Alla av de här identiteterna är nödvändigtvis inte aktiva i samband med spelandet av datorspel, men det kan vara svårt att veta vilken identitet som styr vilket beslut. (Gee, 2007.) Min verkliga identitet är Matilda Ståhl som utgörs av rad identiteter, exempelvis är jag kvinna, kasslärarstuderande och finlandssvensk.

![Bild 6](image_url). Konceptkonst för Elder Scrolls V: Skyrim. Se s. 113 för närmare information om bilden.

Den tredje identiteten kallar Gee för den projektiva identiteten. Här leker han med det engelska ordet project och dess två betydelser. Å ena sidan kan det innebära att spelaren projicerar sina värderingar och önskningar på karaktären. Å andra sidan kan man se karaktären som ett projekt där spelaren formar en sådan personlighet hen önskar men samtidigt styrs av spelets regler. Bra datorspel får spelaren att reflektera över de egna
värderingarna. Gee (2007, s.53) framhåller: "Players are projecting an identity onto their virtual character based on their own values and on what the game has taught them about such a character should or might be an become". Till och med i Skyrim finns det organiserad brottslighet och den styrs av Thieves guild. Spelaren kan välja att vara en del av organisationen och därmed nå en rad privilegier som i övrigt är onåbara. Eftersom jag i det verkliga livet anser att stöld är fel och eftersom min vision av Prisoner, sitt namn till trots, är en hederlig om en smula excentrisk kvinna har jag beslutat att hon inte kommer att bli en medlem av Theives guild. Jag har därmed projicerat mina värderingar på Prisoner vilket resulterar i att hon får klara sig utan en rad fördelar hon hade fått som medlem av Thieves guild.


3.3.4 Datorspel och andra modaliteter

När man lär sig spela ett nytt datorspel närmar man sig samtidigt en ny litteracitet. I multimodala texter kommunicerar de texterna med flera modes inkluderade mera än vad den enskilda texttypen hade kunnat. Multimodalitet omfattar såväl ord som bilder, som
musik och ljud men även rörelser. ”Video gaming, as we will see throughout this book, is a multimodal literacy par excellence” konstaterar Gee (2007, s. 18). Läs mer om multimodalitet i kapitel 5.3 Multimodalitet ur ett datorspelsperspektiv.

Det finns en uppfattning om att datorspel konkurrerar ut böcker och en rädsla för att unga läser mindre om de spelar mer datorspel. Forskning tyder däremot på att det snarare är TV-tittandet än läsandet som minskar i förmån för datorspelandet. (Gee & Hayes, 2010.)


frustration i det senare. I nuläget är sällan historien i datorspel lika djup och mångsidig som i en film eller bok eftersom speldesignerna måste brottas med många olika scenarion och möjliga framtider medan författaren alltid avgör de beslut som tagits. Avslutningsvis summerar jag med att citera Gee (2007, s. 81): ”video-games stories are not better or worse than stories in books and movies. They are different. They offer different pleasures and frustrations”.


Eftersom Age of Mythology bygger på myter från olika håll i världen skapas ett intresse för mytologi hos Sam och hans vänner. De började låna böcker om mytologi på biblioteket och så småningom skrev de även egna historier om karaktärerna de bekantat sig med i spelet, historier som de sedan laddade upp på nätet som fan fiction. Föräldrarna uppmuntrade pojkarnas intresse, de köpte böcker och diskuterade sådant som pojkarna läst, skrivit och lärt sig. (Gee & Hayes, 2010.) Istället för att konkurrera ut läsande, gav datorspel i det här fallet inspiration till såväl inlärning som vidare läsning.
3.3.5 Inlärning inom onlinegemenskaper


3.3.6 Datorspel och inlärmning – avslutande diskussion


Det finns även pedagogiska tankegångar i datorspel som skolan kunde ha nytta av. Exempelvis lär sig spelaren ofta att hantera basfärdigheterna inom ett spel i en trygg miljö som ändå är tillräckligt lik spelet för att vara lärorik. Skolmiljön kan idag i vissa fall uppfattas som väldigt främmande i förhållande till en del områden i verkligheten. De sociala gemenskaperna som byggs upp kring spel ger även möjligheten att skapa i relation till spelet, att dela det med andra och få feedback. Situationen i skolan idag kan tyvärr vara den att respons fås endast från läraren i form av envägskommunikation.

Avslutningsvis kan man konstatera att den inlärning som sker inom datorspel eller relaterade miljöer inte bör förkastas eller ignoreras av skolan. Snarare kunde skolan öppna upp för en diskussion kring hur man på bästa sätt kunde ta in såväl spelinnehåll som spelmetoder in i undervisningen.
4 Kvinnor och datorspel


4.1 Datorspel ur ett genusperspektiv


![Bild 8 och 9. Bilderna föreställer omslagsbilden på två flickspel från 1990-talet: Barbie Fashion Designer och Rockett’s New School. De representerar rosa respektive lila spel och ironiskt nog framkommer det i färgsättningen till vilken kategori de hör. Se s. 113 för närmare information om bilderna.](image)

40

> The prevailing wisdom at the time was “make it pink and all the females will come,” which is like saying “make games violent and all the men will come.” I believe there should be as many entertainment preferences in every medium for women as there are for men.

Kritiken mot såväl rosa som lila spel riktar sig mot att fokusera på olikheterna mellan könen snarare än likheterna och därmed att man förutsätter att alla flickor tycker om och inte tycker om samma saker och att detsamma gäller för alla pojkar. (Kafai m.fl. 2008)


Pokémon’s success was based on its ability to appeal to girls as well as boys. Given that Game Boy gaming was so central to Pokémon, it also had the side effect of drawing girls to gaming in large numbers.” Pokémonspelen var nyskapande eftersom de blandade spelstilar då spelet innehöll aggressiva matcher mellan monstren men det förutsatte även att spelaren tog hand om sina monster. Monstren utseenden varierade från att vara små och söta till att vara stora och respektingivande och spelaren hade en rad monster att välja mellan. (Ito, 2008.)


Kritiken som riktas mot så kallade ”flickspel” är att de förutsätter att alla flickor är lika och att de har samma preferenser inom spel och spelande. The Sims och Pokémon är två exempel på spel som varit populära bland flickor men inte exklusivt riktat sin marknadsföring till flickor. I såväl Pokémon som The Sims kan spelaren själv påverka det egna spelet och därmed i någon mån skapa ett sådant spel som de själva vill spela. Upplägget i de här spelen utgår därmed inte från att alla spelare är lika och har samma preferenser. Diskussionen om faktorer i spel som tilltalar kvinnor fortsätter i kapitel 4.6 Att skapa spel för kvinnor.
4.1.1 Datorspel och avatarproblematiken

En avatar är den karaktär som spelaren styr i den virtuella världen, närmare definierad i begreppsupretudeningen i kapitel 3.1. Nick Yee är kraften bakom ett forskningsprojekt, *The Deadalus Project*, som kontinuerligt gjort enkäter online i samband med spelandet av spel inom genren MMORPG. Eftersom antalet respondenter är uppe i fyrtio tusen kan man även tänka att resultatet i någon mån går att applicera även på andra typer av spel. Yee (2001b) konstaterar att samtidigt som avatarens rörelser och reaktioner är parallella till spelarens och därmed är en del av spelaren, är den samtidigt något som inte är en del av spelaren eftersom ingen är en träalv eller en necromancer i verkliga livet. I en del spel kan spelaren själv påverka utseendet på avataren och blir därmed personligt involverad i den. (Yee, 2001b). De identiteter som uppstår i mötet mellan avatar och spelare diskuterades närmare i kapitel 3.3.3 *Datorspel och identitet*.


Många flickor och unga kvinnor är missnöjda med någon del av sin kropp, konstaterar Martins m.fl. (2009). Forskning visar även på att smala ideal i olika medier kan påverka kvinnors syn på den egna kroppen negativt. Martins med flera har dock uppmärksammats en brist på systematisk granskning av kroppsideal i datorspel. Forskning tyder även på att pojar
som tittar mer på TV tenderar att ha mer negativa och stereotypiserade syner på överviktiga flickor och kvinnor, något som även kan tänkas gälla användare av datorspel. 


Bild 11. Lara Croft, den omdiskuterade huvudkaraktären i spelserien Tomb Raider. Se s. 113 för närmare information om bilden.

Helen W. Kennedy framhåller i Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? (2002) att en av de mest omdiskuterade spelkaraktärerna utan tvekan är Lara Croft i spelserien Tomb Raider. Å
ena sidan är hon en de första kvinnliga hjältarna i datorspelsammanhang, en värld där kvinnor ofta bistår hjälten, har ett kärleksförhållande med hjälten eller blir räddad av densamma. Därför var hon ett välkommet tillskott för kvinnliga spelare. Morgan Romine, frontfigur för Ubisofts Frag Dolls, berättar i en intervju om varför man väljer att ha en kvinnlig avatar och eventuellt en som liknar en själv (Kafai m.fl. 2008, s.313):

I have played male characters before, but I tend to play female characters because I like being a female in general... One of my friends pointed out that it makes gaming seen a little bit more immersive and realistic to put yourself in this fantasy environment.

Utgående från citatet av Romine kan man alltså tänka att en orsak till att välja en kvinnlig avatar kan vara att skapa en koppling mellan verkligheten och spelet. Genom att avataren liknar en själv kan fantasin kännas mer påtaglig och för att fördjupa spelupplevelsen.

Å andra sidan kritiseras Lara Croft för att vara hypersexualiserad och sammansatt av de bästa dragen hos modeller. Karaktärer som Lara Croft anklagas för att skapa ett ideal ingen verklig människa kan leva upp till i en värld där unga kvinnor växer upp mer missnöjda över den egna kroppen och beredda att göra drastiska åtgärder för att förändra sig själva. Kennedy (2002) reagerar över något hon uppfattar som sorgligt och ironiskt: “the idea that real women are more and more likely to use technology in order to become more like virtual women who fundamentally are just technology”. En intressant iakttagelse från Kennedys sida är att spelserien Tomb Raiders narrativ inte innehåller någon romantisk eller sexuell intrig, vilket resulterar i att Lara Crofts sexualitet lämnas öppen för spelaren att tolka. Eftersom hon kan ses både som feminin i fråga om stor byst, smal midja och stora ögon men också maskulin gällande hennes atletiska förmåga och hennes vapen gör att hon kan identifieras som tilltalande för olika sexuella läggningar. Lara Croft är på samma gång den aktive hjälten som hjälteinnan vars främsta funktion är att vara trevlig att titta på. Morgan Romine säger i en intervju (Kafai m.fl. 2008, s. 315):

I won’t generalize and say that the majority of female gamers are offended by big-breasted female characters. I do know some who find all that distasteful. But I am
different from that group because I don’t really care. I see video games more like comic books, kind of fantasy. The representations of males in these games are not very realistic either.

Det finns med andra ord även de spelare som är medvetna om hur hypersexualiserade en del av de kvinnliga karaktärerna är men inte ser det som ett problem.

Sundén, i Gender and Sexuality in Online Game Cultures av Jenny Sundén och Malin Sveningsson (2012), har studerat World of Warcraft ur ett queerperspektiv. Sundén konstaterar att det inte är ett sammanträffande att många av de kvinnor hon intervjuat väljer kvinnliga avatarer. Det handlar om såväl identifikation som begär. Sundén framhåller att kvinnorna tycker om att spela som en attraktiv kraftfull kvinna med rätt utrustning. De finner njutning i kontrasten mellan till exempel kvinnliga former och att bära en tung rustning. En av kvinnorna Sundén intervjuat konstaterar: ”That there was power or something in the fact that you could be a bit boyish, yet still be a girl” (Sundén & Sveningsson, 2012, s.142). Trots att karaktären var väldigt kvinnlig och petit kunde en rustning få henne att bli en typ av pojkflicka.


Baserat på de svar Yee (2001a) fått i undersökningen om spelares vanor kan han uppskatta att ungefär 48 % av de kvinnliga avatarer som en spelare möter i en virtuell värld i
verkligheten är män. Inom onlinespel har en spelare ofta fler än en avatar och den avatar som spelaren främst spelat med sällan är av motsatt kön. Yee har även analyserat faktorerna bakom ett virtuellt könsbyte och hittat fyra huvudsakliga orsaker: i rollspelsyfte, för den visuella uppenbarelsen, för att få fördelar i spelet och för att undersöka könstillhörighet. *I rollspelsyfte och för den visuella uppenbarelsern* var de vanligaste orsakerna till könsbyte inom spel. En av de manliga respondenterna i undersökningen sager: ”Personally, for some of the races, the female graphic just ‘looks better’ than the male graphic, and that is why I chose the female gender” (Yee, 2001a, s. 4). Om man skiljer mäns och kvinnors svar åt är svaren ungefär desamma men med två undantag: *för att få fördelar i spelet och för att undersöka könstillhörighet.* Endast 5,3 % av kvinnorna anser sig spela en manlig avatar för att få fördelar medan männens motsvarande siffra är 14,6 %. Däremot säger endast 6.2 % av männen att de spelar en kvinnlig avatar för att kunna utforska könstillhörighet medan hela 21.1 % av kvinnorna svarar att det är orsaken till varför de spelar en manlig avatar. En av de kvinnliga respondenterna i undersökningen konstaterar: ”I used to think men had it easy! Now I know that they have issues too; they are socialized to be more independent and not ask for help. That has to be tough.” (Yee, 2001a, s.6). Genom att spela med en avatar av det motsatta könet har såväl kvinnliga som manliga respondenter fått insikter om det andra könet, både i fråga om såväl fördelar som nackdelar.

Yee (2003b) och The Daedalus Project har även undersökt avatarer ur ett identitetsperspektiv. Synen på en avatar kan variera från en förlängning av det egna jaget till att vara en bricka i ett spel. Kvinnor tenderar att oftare se sina avatarer som en idealiserad version av dem själva. Det här förhållningssättet resulterar inte i fler speltimmar men snarare i en mer trogen spelekrets som är benägen att inte byta spel, troligen tack vare det emotionella band som uppstått till spelet. Yee (2004a) har vidare även undersökt i vilken grad spelare beter sig likadant i spelvärlden som utanför den och i hur stor grad de eftersträvar att avataren ska likna dem själva. Kvinnor var mer benägna än män att bete sig och interagera på samma vis i spel som de gör i verkliga livet. Respondenterna ombads ta ställning till påståendet ”I am more of ‘who I really am’ in the MMORPG than in real life” och i resultatet fanns inga signifikanta skillnader mellan könen. Däremot kunde man konstatera att förutom att introverta personer var de som i högst grad beter sig annorlunda i spel var de också de som ansåg att deras spelpersonlighet var närmare deras riktiga jag än den person
de var i verkliga livet. Därmed kan man tänka sig att introverta personer inte behöver tampas med det verkliga livets hinder i onlinesammanhang och därför upplever att de kan blomma ut i en sådan miljö.

4.2 Kvinnor och spelkulturen


Kvinnliga spelare som grupp är äldre än sina manliga medspelare, vilket kan bero på att det är vanligt att kvinnor introduceras till olika spel av en romantisk partner. Av kvinnorna var det 27 % som började spela på det viset, medan endast 1 % av männen börjar spela genom en romantisk partner. Ungefär 80 % av de kvinnliga spelarna angav att de var i ett stabilt
förhållande, männens motsvarande siffra var ungefär 60 %. Med ett stabilt förhållande räknades allt från att vara ett par till att vara gifta. Om man antar att personer i stabila förhållanden tenderar att vara äldre kan det vara en orsak till att de kvinnliga spelarna som grupp är äldre. Totalt angav ungefär 25 % att de spelar med en romantisk partner: två tredjedelar av kvinnorna men mindre än en femtedel av männen. (Yee, 2008.)

De flesta kvinnor tenderar att bryta könsnormerna lättare om deras närvaro i ett spel legitimeras av en manlig relation, t.ex. en bror, en far eller en pojkvän. Om en kvinna spela ett spel inom genren MMORPG tillsammans med en romantisk partner är det lättare att berätta sitt spelande: timmarna som hon tillbringar spelandes kan även tänkas gynna deras förhållande. Därför berättigar inte bara en manlig relation inte bara att en kvinna börjar spela utan även att hon fortsätter att göra det. Yee (2008, s.87) konstaterar: ”Men are allowed relatively free access to online games, but a woman´s presence in an online game is seen as legitimate only if it occurs via a relationship with a man”). Om en kvinna inte har en man som kan berätta hennes spelande kan det missuppfattas som ett ointresse för spelande. Män fungerar därmed som en typ av inkörsport till spelande för kvinnor. Yee anser att spelande inte bör ses som en fråga om vad man vill spela utan vilka sociala inkörsportar som man har tillgång till. (Yee, 2008.) Även Taylor (2008) konstaterar att de flesta börjar spela genom sina sociala nätverk och blir spelare inom en specifik social kontext.

Lin (2008) har undersökt situationen för kvinnliga spelare i Taiwan och poängterar att de kontakter de kvinnliga spelarna har till andra spelare utanför spelsammanhanget ofta enbart består av familjemedlemmar. Syskon tenderar att sällan spela tillsammans, vilket kan bero på begränsad datortid eller syskonrivalitet. I Taiwan är flickor socialt exkluderade från många platser, till exempel från cybercaféer. Cybercaféer är tillsammans med hemmet och universitetens sovsalar en av de vanligaste platserna för spelande. Flickor i Taiwan är därför ofta begränsade till hemmet som plats för spelande och under föräldrarnas vakande öga påverkas ofta de sociala kontakterna online till andra spelare. Att spela onlinespel hela natten lång är något som hör till i en del av universitetens sovsalar, men det är i allmänhet ett privilegium endast pojkar är berättigade till. Flickor som spelar får ofta höra att ljudnivån är för hög eller att ”game-playing is for boys” av sina rumskompisar (Lin, 2008, s. 75). Lin intervjuade kvinnliga spelare och en av informanterna berättade att hennes spelande fick klagomål från rumskompisarna för att det påverkar deras rutiner. Dessutom påpekade de ofta att spelandet inte var bra för hennes hälsa, vilket resulterade i att hon fick dåligt samvete. Istället för att vara en del av en spelmanskap spelar därmed flickorna för sig själva och försöker att inte störa sin omgivning.


### 4.3 Kvinnor och spelkulturen online


planen, trots att hon var bekant med andra typer av datorspel sedan tidigare. Det var först när en man, Erik, som hon var bekant med i det verkliga livet bjöd in henne att spela tillsammans med honom och hans vänner hon slutligen köper spelet. Sveningsson skriver i sin fältdagbok (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 24): ”I’ve wanted to start play WoW for a long time now, but I guess I’ve been afraid that I wouldn’t be good enough. But it feels kind of safe to have someone you know there.” Som tidigare nämnts konstaterar Yee (2008) i kapitel 4.2 Kvinnor och spelkulturen att kontakten med en man kan rättfärdiga en kvinnas närvaro i ett spelsammanhang. I Sveningssons fall är det kontakten till Erik som skapar en inkörsport till spelet World of Warcraft.

Sveningsson konstaterar att det har såväl fördelar som nackdelar att vara kvinna i en mansdominerad spelkultur. Det första året som WoW-spelare upplevde hon att hon fick ett varmt bemötande och mer uppmärksamhet än någon manlig nykomling hade fått. En av de kvinnor Sveningsson intervjuat konstaterar: ”Well, you sort of become the little mascot... you become kind of unique – just because you are a woman who plays” (Sundén & Sveningsson, 2012, s.39-40). Sundén som spelat i ett queersammanhang konstaterar att även där förutsätts spelaren vara en man, men en homosexuell sådan. Att vara kvinna i en heterosexuell mansdominerad spelkultur kan ge en hel del fördelar, till exempel gåvor av olika slag eller stora mängder hjälp och råd från sina medspelare. En del spelare väljer att dra nytta av den här typen av fördelar, bland annat män som spelar kvinnliga avatrar eftersom de då antas vara kvinnor även i verkliga livet. Sveningsson konstaterar att diskriminering av kvinnliga spelare inte behöver vara negativ och exkluderande utan kan vara positiv och inkluderande: ”... as one of the female informants stated, even if one does not deliberately play on gender, appear help-seeking, ingratiating, or flirtatious, female players may get advantages anyway, just because of being women” (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 40).

En intressant aspekt Sveningsson noterat är en uppfattning om att kvinnor skapar en vänligare atmosfär inom spel. Kvinnor lär spela mindre aggressivt, speciellt om de spelar tillsammans med en romantisk partner. Dessutom lär tonen inom onlinespelet bli mindre aggressiv och snarare vänligare och mer civiliserad då kvinnor är delaktiga. Sveningsson (Sundén & Sveningsson, 2012, s.42) diskuterar följande: ”one can ponder how fun women think it is to play a game where they are not allowed to be truly playful and let loose, but
there their role is seen as to maintain order and create a nice atmosphere for the male players.” Vidare argumenterar Sveningsson för att det inte bara är män som har rätt att slappa av och fly vardagen med datorspel. Många av de kvinnor som spelar datorspel upplever att datorspel har en viktig roll där spelaren kan få tid för sig själv i en miljö där att ta hand om andra inte är ett krav. Sveningsson drar här paralleller till tidningar för kvinnor eller romantiska romaner. (Sundén & Sveningsson, 2012.)

Bild 12. Bilden föreställer expansionspaketet Cataclysm för spelet World of Warcraft (WoW). Se s. 113 för närmare information om bilden.

En av de kvinnor Sveningsson intervjuat anser följande (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 51): 

...women tend to be leaders in mmorpgs, they take those roles. They are over-represented as leaders in proportion to their numbers. And I believe it’s because women have a tendency, when they get into contact with others, to take the responsibility for the relationship, you know.


Sveningsson började reflektera över begreppet guildmamma och frågade en manlig medspelare om det finns något som heter guildpappa. Han brast ut i skratt och konstaterade att det inte finns något sådant och att det i så fall skulle vara fråga om en guild master, med andra ord guildens mästare. Sveningsson poängterade att det är väldigt olika värderingar i de olika begreppen beroende på vilket kön spelaren är av trots att jobbet är detsamma. Den manliga medspelaren kontrarade då med att det på ett vis är det rättvist eftersom kvinnor lättare får hjälp av sina medspelare. Sveningsson konstaterar att det är en fördel som kvinnlig spelare men att det tycks vara svårt att komma förbi ”jungfru i nöd”-inställningen. I ett heterosexuellt sammanhang förväntas kvinnor vara i behov av skydd och männen förväntas vara starka och kapabla att erbjuda skydd. Trots att manliga spelare inte nödvändigtvis har andra intentioner än att vara vänliga och hjälpsamma, positionerar de sig som kapabla till att hjälpa och skydda. Kvinnliga spelare tenderar därmed att uppfattas som inkapabla och i behov av hjälp. Därmed positioneras kvinnliga spelare som sämre spelare...
även om de är lika duktiga som de manliga spelare som erbjudit hjälp. (Sundén & Sveningsson, 2012.)


Maybe it´s stupid of me, but sometimes I feel like I have to do better just because I´m a woman, that otherwise people would think that if I screw up, it is just because I´m a girl. And also because there are so few of us who are female get noticed much more – like you can´t hide among the others.

Sveningsson lade även märke till att flera av de kvinnliga spelare hon intervjuade försökte positionera sig själva som mindre feminina genom att till exempel ta avstånd från andra kvinnor eller feminina värderingar. Dessutom tenderade de att lyfta fram maskulina sidor hos sig själva, flera nämnde självmant att de varit pojkflickor som unga. Sveningsson framhåller att genom att antalet kvinnliga spelare ökar kanske det även möjliggör en diskussion om en feminin spelaridentitet där det är möjligt att vara såväl feminin som intresserad och kapabel inom datorspel och teknologi. (Sundén & Sveningsson, 2012.)

Flirt mellan spelare förekommer i olika grad beroende på spelkonstellation och kan ses som ett spel i spelet. Då onlinespel i stor grad påverkas av sociala aspekter påverkar flirtandet spelupplevelsen i sin helhet. Att flirta inom spelet kan ske på olika plan, ett sätt är att genom snabbkommandon låta karaktärerna genomföra olika typer av beteende. Genom snabbkommandot ”/flirt” säger karaktären en raggningsreplik beroende på kön och rastillhörighet. Manliga karaktärers repliker är mer framfusiga och syftet uttrycks klarare än
kvinnliga karaktärers repliker. Kvinnliga karaktärer inom de raser som i högre grad liknar det västerländska skönhetsidealet har repliker som är mer försynta medan kvinnliga karaktärer av de raser som inte uppfyller skönhetsidealet är mer framfusiga. Till exempel en kvinnlig karaktär av rasen nattalv som påminner om det västerländska skönhetsidealet kan säga ”If I wasn´t purple, you´d see I was blushing” medan ett kvinnligt troll kan säga ”When enraged, and in heat, a female troll can mate over 80 times in one night. Be you prepared?” (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 62). Sveningsson blev även tillfrågad att vara någons WoW-flickväntrots att bågge parter i verkliga livet var gifta. Hon ansåg att ett sådant arrangemang inte passade sig även om det enbart hade varit fråga om ett virtuellt förhållande. (Sundén & Sveningsson, 2012.) Den här typen av fenomen skapar frågor om var gränsen går mellan den virtuella världen och det verkliga livet, var en person börjar och en karaktär slutar.

Ett annat sätt att flirta inom spelvärlden är genom text i olika kanaler, t.ex. chattar. I ett onlinespel kan spelarna komma ifrån det verkliga livets hämningar och det är lätt att falla för en medspelare eftersom man själv skapar en bild av hur den personen är utgående från de bitar som personen själv valt att dela med sig av. Sveningsson (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 77) konstaterar: ”Like in other online environments, the computer screen can be seen as a mask, giving the users increased opportunities over their impression management, as they can decide what aspects of self to display”. Eftersom det i högre grad knyter an till den verkliga personen snarare än karaktären har den här typen av kontaktskapande högre innebörd. Inom guilder där deltagarna blir inbjudna genom bekanta från verkliga livet är flirtande mer ovanligt, troligen eftersom följder i verkliga livet är mer sannolika. Även om alla inte känner alla känner alla någon och en del av spelets anonymitet försvinner. (Sundén & Svenigsson, 2012.)

Sundén (Sundén & Sveningsson, 2012) valde att ta del av World of Warcraft ur ett queerperspektiv. I första anblicken kan sexualitet verka oväsentligt i ett spelsammanhang, men Sundén upplevde att så är inte fallet. Som tidigare nämnts är det relativt vanligt att spela tillsammans med en romantisk partner (Yee, 2008) och som Sveningsson konstaterat är även flirt och romanser en del av att spela onlinespel. Sundén konstaterar även utgående från egna erfarenheter att sexuella laddning kan uppstå trots att sexuella handlingar inte är
möjliga i World of Warcraft, speciellt i samband med att man slåss tillsammans med en annan spelare:

... the more violent the battle scene, the more the tension was building between us. In these instances, it became clear that the ways in which the game speed up the body in critical and violent moments of gameplay interlocked with how desire and attraction make the body go faster. (Sundén & Sveningsson, 2012, s.124)

Sundén konstaterar att datorspel kan bli en upplevelse för hela kroppen. Förutom upplevelser av vinst och erotisk laddning kan även kroppen känna andra typer av upplevelser. Om spelaren är helt inne i spelet kan hen nästan känna hur regnet i spelet kyler ner kroppen eller hur den slappnar av då karaktären i spelet simmar och spelaren hör ljudet av vattnets rörelse. (Sundén & Sveningsson, 2012.)

4.4 Kvinnor och spelindustrin

Kvinnor är den snabbast växande gruppen av spelare (Fullerton m.fl., 2008) och kvinnor under trettio använder idag mer avancerad teknologi och spelar mer datorspel än kvinnor över trettio (Lazzaro, 2008). Trots det kunde Game Developers Association konstatera att endast 11,5 % av datorspelsindustrin i USA är kvinnor. Dessutom tenderar de kvinnor som jobbar inom datorspelsindustrin att inte arbeta med själva skapandet av ett datorspel utan snarare inom marknadsföring eller administrativa uppgifter. (Fullerton m.fl., 2008)

Kristin Hughes diskuterar i Design to Promote Girls’ Agency through Educational Games: The Click! Urban Adventure (2008) forskning som tyder på att flickor har en förutfattad syn på kunnande inom datorer. Flickor tenderar att tro att enbart män kan vara duktiga datoranvändare. Det kan vara en bidragande orsak till varför det är så få kvinnor inom spelindustrin och andra STEM-yrken. STEM står för ”science, technology, engineering and math” eller vetenskap, teknologi, ingenjörsvetenskap och matematik (Hughes, 2008, s. 231.) Genom negativa bilder och stereotyper får flickor en negativ bild av STEM-yrken och att de lämpar sig bäst för män. Dessutom har personer som arbetar inom STEM ofta karaktärsdrag
som flickor finner negativa.

Trots att det finns få kvinnor inom datorspelsindustrin finns det en rad argument för att fler kvinnor kunde gynna branschen. Såväl män som kvinnor gynnas av fler kvinnor i skapandet av datorspel: om spelen tilltalar fler kvinnor kan det leda till att det skapas nya typer av spel och därmed att marknaden växer. Heeter med kollegor (2005), refererad till i Fullerton m.fl. (2008), fann i en empirisk studie resultat som visade på att flickor föredrog spel som skapats av helt kvinnliga arbetsgrupper över de spel som skapats av helt manliga arbetsgrupper. Eftersom flickorna i undersökningen inte var medvetna om hur arbetsgruppen bakom spelen såg ut kan man konstatera att inkluderandet av kvinnor i arbetsgruppen kan resultera i spel som i högre grad tilltalar flickor. (Fullerton, m.fl., 2008).

Det har gjorts insatser att få flickor att börja jobba inom STEM-yrken, men situationen för de kvinnor som jobbar i den branschen är att de tenderar att bli ignorerade eller illa bemötta. Inom spelindustrin är det ofta långa dagar, lite ledighet och relativt låg lön som gäller. I en intervju med Brenda Brathwaite från Savannah College of Art and Design konstaterar hon som ett svar på frågan varför hon började undervisa och därmed lämnade datorspelsbranschen: ”I literally didn’t take a vacation for three years” (Kafai m.fl. 2008, s. 342). Enligt Mia Consalvos intervjuer med kvinnor i spelindustrin i Crunched by Passion: Women Game Developers and Workplace Challenges (2008) svarade många på frågan om hur de orkar med ett enda ord – passion. Det är passionen för spel som får dem att börja jobba inom spelindustrin och det är passionen för spel som får dem att orka jobba under tunga förhållanden. (Consalvo, 2008.)

Fullerton m.fl. (2008) kunde efter diskussioner med kvinnliga speldesigners konstatera att det finns en hönan eller ägget situation inom spelvärlden. Fler flickor och kvinnor skulle troligen spela mer datorspel om det fanns spel som intresserade dem och om kvinnorna inom spelindustrin upplevde att deras omgivning mer stöttande och i högre grad uppskattade deras värderingar och sätt att arbeta skulle deras vardag förbättras. Då skulle eventuellt fler flickor överväga att arbeta inom branschen och eventuellt skulle fler spel som tilltalar flickor skapas. (Fullerton m.fl., 2008, s. 163.)
4.5 Att uppmuntra kvinnors spelande

Att datorspel har en rad tillgångar och positiva effekter har jag konstaterat i kapitel 4.3 Datorspel och inlärning. Dessutom finns det även en rad argument för varför specifikt flickors och kvinnors spelande bör uppmuntras. Idag kräver de flesta yrken någon typ av färdigheter inom IKT och kraven på den typen av kunnande bara växer. Digitalt kunnande blir en större del av den professionella vardagen och bristande erfarenhet av digitala verktyg kan bli ett stort problem. Ändå är det få flickor och kvinnor som väljer att gå kurser i IKT och om de börjar är sannolikheten större än för manliga kursdeltagare att de hoppar av. Hayes argumenterar även för vikten av att ge flickor och kvinnor inte bara verktygen att klara sig i en allt digitalare värld utan också få en möjlighet till att låta användandet av IKT bli en del av deras identitet. (Hayes, 2008.)

Då flickor använder sig av IT tenderar de att främst fokusera på kommunikation medan pojkar gärna använder sig av IT för att ta del av underhållning i olika former. Dessutom är pojkar mer benägna att själva producera material vilket ger dem större erfarenhet av IKT och får därmed ett bättre självförtroende och presterar bättre under undervisningen i IKT. (Hayes, 2008.) Undervisning i IKT dyker oftast upp först i högstadiet eller senare och då har de flesta flickor redan stämplat sig själva som okunniga inom området. Kelleher (2008) poängterar därför vikten av att ge flickor undervisning i IKT under lågstadiet och genom att få positiva erfarenheter kanske de senare också väljer kurser eller utbildningar inom IKT.


Förutom att sociala påtryckningar påverkar flickors val av spelande och deras identitet som spelare och användare av IKT så har även en annan tendens uppmärksammat: flickor slutar ofta spela i den ålder då spelandet blir mer sofistikerat. Övergången sker ofta i tonåren och då börjar spelande ge djupare förståelse av IKT, till exempel i form av modding.(Hayes, 2008). Morgan Romine är frontfigur för Ubisofts Frag Dolls, ett lag av kvinnor som spelar på professionell nivå inom genrer som ofta anses vara olämpliga för kvinnor. I en intervju berättar Romine följande (Kafai, m.fl., 2008, s. 317):

When I was playing in elementary school, even in middle school, I didn’t think of it as something that girls didn’t do. But then when I was in high school, I developed more social awareness for what is accepted and what is not among certain social groups... But that was when I started to realize that gaming was something that I didn’t see other girls doing.

Hayes (2008) ifrågasätter varför flickor och kvinnor inte ska ha tillgång eller möjlighet att ta del av det positiva i spel och spelande? Vidare framhåller hon att de bör ha samma möjligheter till att ta del av häpnadsväckande vackra miljöer, låta sig transporteras till en värld där de kan få uppleva känslan av att fullända något eller av att lösa komplicerade problem. Att pröva på nya identiteter, att skapa nya band med människor till jordens alla hörn via onlinespel. Vidare kan man ifrågasätta om flickor och kvinnor inte har rätt till den upplevelse Lazzaro (2008, s.213) beskriver:

Play is both an emotional and cognitive experience. It absorbs our attention in ways that life often does not. It brings us experiences we could never have, and lets us learn from them and enjoy the thrill of the fantasy while suspending the consequences.
Hayes (2008) argumenterar vidare genom att diskutera de nya typer av digitala verktyg som kan tillägnas spelare. Digitala verktyg, som tidigare nämnts, som blir allt mer centrala i de flesta yrken och kunnande och som kan vara oerhört problematiskt att vara utan.


4.6 Att skapa spel för kvinnor


Taylor (2008) har uppmärksammat att det finns en rad projekt som försöker förändra synen på vem som spelar datorspel och på olika vis försöker uppmuntra flickor att spela. En av dem är Super Marit, en förening vars namn driver med spelkaraktären Super Mario. (Sundberg,

Brister på inkörsportar, som jag tidigare diskuterat i kapitel 5.2 Kvinnor och spelkulturen, kan alltså påverka flickors möjligheter att prova på datorspel. Ito (2008) framhåller att fler inkörsportar utspridda inom fler områden, över olika sociala förhållanden och konstellationer, kan få fler flickor att börja spela. Fler plattformer inom samma serie ger fler inkörsportar och tröskeln blir lägre eftersom serien är bekant sedan tidigare. Taylor (2008, s. 62) hävdar:

It is too often assumed that women who do not buy computer games or choose particular titles are making an informed decision — that is, a negative decision about a game or a play mechanic — rather than one in which they simply have not had the access to experiment and formulate tastes and preferences about genres and types of play.

Taylor anser att kvinnors synbara ointresse för spel nödvändigtvis inte beror på ett medvetet val utan snarare på okunskap. Bristen på inkörsportar och oavana att röra sig i datorspelsammanhang kan leda till att kvinnor som hade tilltalats av att spela spel möjligtvis inte får chansen att pröva.

En metod att försöka hitta de faktorer som flickor tycker om i spel är att se vad som skiljer flickors och pojkars spelande åt. Ett ämne som ofta kommer på tal i datorspelsammanhang
är våld. Heeter och Winn (2008) ställer frågan: vad händer om spelaren inte vill skjuta sjöodjuren som attackerar henne? Trots att våld så gott som aldrig förekommer i så kallade flickspel tyder forskning inte på att flickor helt tar avstånd från våldsamma spel. Däremot tilltalas flickor och kvinnor inte av meningslöst våld, om våld förekommer bör det fylla ett syfte (Lazzaro, 2008). Megan Graiser på Her Interactive berättar i en intervju att under testspelande av ett förstapersonsskjutspel gav en kvinna följande kommentar: "We like shooters, but we prefer a reason before we shoot. So if somebody is stealing my baby or beating up my little sister, I’d be all over them" (Kafai m.fl. 2008, s.306). Kvinnan i exemplet stämmer alltså in på Lazzaros (2008) teori om att kvinnor tar avstånd från meningslöst våld.


4.6.1 Flickor skapar spel

Ett sätt att motivera flickorna att spela datorspel är att låta dem själva skapa egna spel. Caroline Pelletier hävdar i *Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games* (2008, s.146) att: ”To participate more fully in game culture, young people should be able to produce games and not only play them”. Kelleher (2008) konstaterar att då flickorna skapar egna spel får de själva skapa lösningar på olika problem. I färdiga spel finns det varierande antal lösningar men spelaren kan sällan skapa en helt egen lösning på ett problem.


Vidare framhåller Denner och Campe (2008) att spelen var färgglada och inte gjorda med en så dyster färgskala som kommersiella spel ofta har. De konstaterade även att: ”unlike most popular games, the girls created opportunities for winning that were not at the expense of someone else losing... winning often entailed accomplishing something meaningful, such as succeeding at school or having your pets love you” (Denner & Campe, 2008, s. 140). Genom att titta på de spel som skapats kan speldesigners skapa sig en bild av vad åtminstone de flickor som deltog i GCG-programmet tycker om i ett spel. Dessutom framgår vikten av att inte styra spelet och spelaren alltför mycket utan lämna en viss mån av tomrum för egna tankar och idéer.
4.6.2 Att skapa spel för alla


Ett tillvägagångssätt att få flickor att spela mera kunde vara att skapa spel som tillmöttesgår alla de faktorer som diskuterats ovan. Därmed kunde man skapa det ultimata ”flickspelet”. I skrivande stund har debatten i någon mån tagit steget förbi hur man kunde skapa bästa tänkbart flickspel till hur man kunde skapa ett spel som tilltalar alla. Lazzaro (2008) hävdar att variationerna i vad spelare föredrar varierar mer inom könsgruppen än mellan könen. Hon konstaterar följande: ”Designing games based on extreme stereotypical preferences leaves out what most of boys, and girls, find fun. In comparing what boys and girls find most fun in games, the distribution curves overlap more than they exclude” (Lazzaro, 2008, s. 203). Lazzaro anser att marknaden borde satsa mer på spel där motivationen bakom spelandet är i fokus, snarare än spelarens ålder eller kön.

fråga. Spelet erbjuder olika spelstilar, mer eller mindre våldsamt, mer eller mindre tidspress och så vidare. På så vis kan alla njuta av spelet oavsett om de spelar på ett sätt som är förknippat med det biologiska könet eller inte.

4.7 Flickor och datorspel – avslutande diskussion

Försäljningen av datorspel har ökat dramatiskt de senaste åren och det har resulterat i ett intresse även på det akademiska fältet. The Sims och Pokémon är spel som tros ha blivit så stora eftersom de även tilltalar kvinnor. Inom Pokémon ingår det förutom själva spelet även kort, animationer och leksaker och därmed finns det många olika vägar till ett intresse för spelet Pokémon. En serie medieformer kring samma tema kallas för Media Mix och kan vara ett tillvägagångssätt för att få flickor att spela mer datorspel.


Kvinnliga spelare som grupp tenderar att vara äldre än sina manliga medspelare. De tenderar även oftare än män att börja spela genom en romantisk partner. En mans närvaro, oavsett om det är en pojkvän eller bror, legitimerar kvinnans närvaro i ett spel. Spelare anses vara män tills motsatsen bevisas. Män fungerar med andra ord som inkörsportar till spelande och den som inte har några spelintresserade män i sin närhet har därmed inte tillgång till någon inkörsport. En kvinnas synbara ointresse för datorspel kan egentligen handla om få
inkörsportar och okunskap om vilka typer av spel som kunde tilltala henne. Det är inte socialt belönande att vara kvinna och spela datorspel, därför hemlighåller många sitt spelande.


Få kvinnor arbetar inom datorspelsbranschen och det tror forskare kan bero på att flickor anser att enbart män kan vara duktiga på datorer. Därmed ser de inte STEM-yrken (Sience, Technology, Engeneering and Math) som en möjlig karriär för dem. Det är ändå av stor vikt att fler kvinnor söker sig till datorspelsbranschen eftersom det troligen skulle resultera i fler spel som tilltalar flickor.

Få flickor och unga kvinnor väljer studier inom IKT och får med inte de verktyg som många av deras manliga jämnåriga får. Eftersom pojkar tenderar att producera mera med hjälp av IKT än flickor som oftare väljer att kommunicera, får pojkarna ett större tekniskt kunnande. Ett kunnande som ger dem bättre självförtroende och de presterar därefter bättre i undervisningen av IKT. Tyvärr sker undervisningen av IKT ofta först i högstadiet då många flickor redan stämplat sig själva som okunniga inom området. Undervisningen borde därför inledas tidigare, om möjligt redan i lågstadiet. De flickor som spelat datorspel som barn slutar ofta i tonåren eftersom de inser att det inte är socialt eftersträvansvärt för flickor att spela datorspel. Därmed slutar flickorna spela i den ålder då spelandet blir med sofistikerat och ger en djupare förståelse av IKT,
genom till exempel modding. Vidare är att spela datorspel en upplevelse som alla borde ha rätt till.


Vidare diskuterar även Pertti Kansanen didaktik i *Vad är skolpedagogik?* (1997). Han konstaterar att ”med didaktik avses i allmänhet all vetenskaplig och upplyst analys av och reflektion över undervisningens helhet. Didaktiken omfattar både själva undervisningen och inlärning i alla dess former” (Kansanen, 1997, s. 146). Eftersom didaktik som begrepp inte används i hela Europa och eftersom begreppets gränser kan uppfattas som teoretiskt snarare än praktiskt föreslår Kansanen att man kunde ta begrepp *skolpedagogik* i bruk istället. Begreppet skolpedagogik härstammar från tyskspråkig litteratur och är det område
inom allmänpedagogik som rör skolan. Se figuren nedan för skillnaden mellan skolpedagógik och didaktik.

![Diagram](image)

**Bild 13.** Förenklad version av Kansanens figur av Didaktikens och skolpedagogikens skillnader och samband. (Kansanen, 1997, s. 112)

I den här avhandlingen väljer jag att använda begreppet didaktik utgående från de definitioner som presenterats. I följande kapitel lämnar vi för tillfället en allmändidaktisk diskussion och närmar oss ämnesdidaktiken.

5.1 **Modersmålsdidaktik ur ett datorspelsperspektiv**

Språket i ungdomskulturen påverkas från olika håll, exempelvis från musik och från massmedia. De barn som föds idag växer upp i ett förändrande samhälle i en konstant ström av information, vilket resulterar i nya krav på såväl skola som lärare.


Att skolan erbjuder möjligheter till bearbetning efter elevers möten med skönlitteratur är inte en självklarhet, konstaterar Lars Brink i *Om läsande och boksamtal under mellanåren* (2006). En individuell bokrecension tycks vara den vanligaste formen av efterarbete och blir


En annan utmaning med digitala texter är källkritik. En metod för att ta reda på om en källa är trovärdig eller inte är genom att använda SMART-rutinen. Eleven, eller en annan läsare, ställer några frågor till källan. Är den skriven ur en viss synvinkel och vad är målet med sidan? Har skribenten bakom sidan auktoritet? Dessutom bör läsaren fundera på om innehållet är relevant och undersöka källan ur en tidsaspekt, när är sidan skapad och när blev den senast uppdaterad? Eftersom alla elever nödvändigtvis inte känner till systemet bakom böcker och läroböcker i fråga om kvalitetssäkrande kan det vara svårt att förstå bristerna i texter de läser på nätet. (Kulbrandstad, 2006.)

En del barn, framförallt pojkar, uppfattar läsning som tråkigt och ett slöseri av tid. Därför har Gunilla Molloy valt att titta närmare på fenomenet i När pojkar läser och skriver (2007). Genom att ta upp pojkars läsande och skrivande till diskussion och därmed kunna undvika att ”pojkar läser inte” blir en självuppfyllande profetia. (Molloy, G. 2007, s. 9) Molloy
konstaterar att pojkarna som inte är intresserade av läsning kan ha andra kompetenser som kan gynna läsningen och gynnas av läsningen förutsatt att skolan kan registrera den här typen av kompetenser. En pojke med en sådan kompetens kallar hon för Janne, en pojke som spelar datorspel på fritiden. ”Vi skulle kunna se datorspel, inte som en innehållslös fritidsaktivitet utan istället som en fritidsaktivitet med en annan form av text som en läsare måste förhålla sig till. Då kan vi också se Janne som en läsare med en annan literacykompetens än vad vi är vana vid” (Molloy, 2007, s.50). Vidare argumenterar Molloy för att koppla samman klassiska texter och datorspel genom exempelvis gemensamma teman så som hjältesagor. Hon anser att det är skolans uppgift att peka på sambanden olika texter emellan. Tänk om en elev som inte är intresserad av att läsa kunde lockas till läsning om hon inser hur mycket likheter det finns mellan den egna spelkaraktären och Odysseus irrfäder.

5.2 Bildkonstdidaktik ur ett datorspelsperspektiv


Vidare hävdar Vygotskij att kreativitet är en långsamt process som går från enkla modeller till att bli allt mer komplicerad. Barns lek bearbetar inte enbart deras tidigare erfarenheter utan är även en kreativ omvandling och kombination av tidigare upplevelser som skapar en ny situation som lämpar sig för barnets aktivitet. För att kunna stöda barns kreativa verksamhet

Före skolåldern har de flesta barn en längtan efter att uttrycka sig genom att rita. Det kan tänkas bero på att ”ritandet erbjuder barnet i denna ålder den enklaste möjligheten att uttrycka vad som engagerar det” (Vygotskij, 1995, s. 51.) När barnet blir äldre blir det mer kritisk till sina konstverk, hen finner inte längre samma tillfredsställelse i de barnsliga teckningarna och konstaterar att hen nog inte kan rita. Endast få barn fortsätter att rita och det är oftast de som är äldst och begåvade eller de som har fått stöd i sitt skapade och haft möjlighet att utvecklas. (Vygotskij, 1995.) Att upprätthålla den här längtan efter att rita är en utmaning för pedagoger inom bildkonstundervisningen.


förståelse av estetiken i de olika konstformerna. Bland annat litteratur, drama, film och bildkonst näms som konstformer med förankring i ett skolsammanhang. Genom att närma sig det system som utgör en konstform kan eleverna utveckla sätt att tolka och uttrycka sig i relation till konstformen i fråga, men även genom att transformera från en konstform till en annan ökar elevens förståelse för olika konstformer. ”En central idé är att det i mellanrummet mellan olika konstformers uttryckssätt finns en lärandeportential, som engagerar både tanke och känsla i meningsskapade” (Kaihovirta-Rosvik m.fl., 2011, s. 223).

Genom att ställa datorspel i relation till konstformer som redan är etablerade i skolan kunde en ökad förståelse av datorspel som konstform uppnås.


En av fördelarna med att arbeta digitalt med konst är att det går att göra ett försök för att sedan ångra sig och ändå ha ursprungsbilden kvar. Spontanitet är säkrare än tidigare och elevers rädsla för att göra det första strecket försvinner tack vare att det går att ångra sig med bara ett klick. Som i all annan undervisning då det gäller IKT ska teknologin användas då det är det bästa verktyget. I situationer där ett mer traditionellt verktyg är mer
ändamålsenligt eller om det praktiska blir alltför problematiskt är det inte skäl att använda sig av IKT. Man kan även tänka att digital bildkonstundervisning belönar en annan elev än de som får glänsa i mer traditionella skapandesammanhang. (Wood, 2004.)

5.3 Multimodalitet ur ett datorspelsperspektiv


Multimodalitet som begrepp används väldigt flitigt idag och även om begreppet är någorlunda nytt är fenomenet nödvändigtvis inte det. I Antikens tal var gester en väsentlig del av retoriken och i kyrkorna finns det ofta målningar som föreställer viktiga religiösa händelser. Verbalspråkliga uttryck har länge haft en särställning, oavsett om det är fråga om det är talat eller skrivet, men får nu sällskap av andra betydelsefulla teckenvärldar. Exempelvis har film och bild som fått en större plats även i undervisningssammanhang. (Selander & Kress, 2010.)

Text som begrepp innefattade tidigare enbart skrivna och tryckta texter men i kommunikation idag ingår även bilder. Att läsa och skriva text innebär inte samma sak i dagens digitala värld som det gjorde för trettio år sedan. ”Att lära sig läsa text är mer omfattande än att förstå verbalspråkliga uttryck, och att ’skriva’ innebär idag att behärska ett komplext system av hur man kan kombinera såväl skriftorienterade som andra representationer för att skapa mening och kommunicera” (Selander & Kress, 2010, s.30). Bildskärmen ger skrivandet nya möjligheter då det är möjligt att inkludera flera teckenvärldar samtidigt men underlättar även det verbalspråkliga skrivandet då det är möjligt att förändra texten under tiden utan att behöva börja om från början. (Selander &

5.4 IKT och inlärning ur ett datorspelsperspektiv


barn blir tonåringar är hemmet inte längre den privata sfär som det var i barndomen. Jämnåriga utgör den sfären och idag kan den även finnas online.


5.5 Lek och inlärning ur ett datorspelsperspektiv

Leken är en stor del av barndomen och genom lek börjar barnet utveckla färdigheter hen kommer att använda resten av livet. I kommande kapitel diskuteras först den inlärning som sker via leken och olika sätt att begreppsliggöra leken. Därefter följer en redogörelse för lekens olika förutsättningar. Avslutningsvis diskuteras leken i förhållande till datorspel.

5.5.1 Lek och inlärning


Tack vare leken utvecklar barn en rad färdigheter, såväl sociala och kreativa som intellektuella som fysiska färdigheter. Genom att samverka med andra lekpartners får barnet en grundläggande färdighet i social interaction. En lekpartner kan vara både en jämnårig men också en vuxen kan vara en lekpartner förutsatt att hen deltar i leken med barnet. Kreativiteten utvecklas i stor grad genom lek eftersom leken ger möjligheter att pröva nya sätt att uttrycka sig. Dessutom kan barnet ta sig an nya roller och låta fantasin skapa en berättelse utgående från rollerna. Även det intellektuella planet gagnas av lek: leken kan sporra såväl den kognitiva utvecklingen som begreppsbildningen. De flesta former av lek är dessutom fysiskt aktiv, en del lekar tränar finmotoriken medan andra tränar hela koppen och koordinationsförmågan. (Smith, 2003.)

5.5.2 Lekens förutsättningar

positiv inställning hos de vuxna i barnets omgivning är den fjärde faktorn. Curtis konstaterar: “Alla barns behov av att få leka är allmänt accepterat, men lekens värde som ett medium för undervisning har inte nödvändigtvis accepterats i alla kulturer” (Curtis, 2003, s. 32). Olika områden har olika förutsättningar för lek, exempelvis varierar antalet leksaker per barn oerhört på olika håll i världen. Leksaker är däremot inget krav för att lek ska kunna ske eftersom barn själva kan skapa leksaker av andra material. En del barn leker att de utför sysslor som barn i andra länder är tvungna att utföra på riktigt, exempelvis att tvätta.

Fri lek innebär såväl glädje som slipandet av färdigheter, men tenderar även att omfatta en hel del upprepningar. Där kan vuxna stöda barnets utvecklande av leken genom att uppmuntra eller till och med utmana barnet till nya former av lek. (Smith, 2003.) Barn samarbetar gärna med vuxna men kan stundtals känna sig osäkra på vuxnas regler. Om en vuxen går med i leken är det lekens regler som gäller och den vuxna tar sig an en helt ny roll, till skillnad från rollen som förälder eller pedagog. Den vuxna kan uppleva rollbytet med en känsla av frihet eftersom hen då kan ta sig an en annan roll än den vardagliga. (Lindqvist, 2002.)


5.5.3 Datorspel, lek och inlärning


Lindqvist (2002), se kapitel 5.5.1 *Lek och inlärning*, framhåller tre begrepp som utgör grunden för lek: lekvärld, handling och roller. Samma tre begrepp går även att applicera på datorspel för att få en djupare förståelse av deras upplägg. Samtliga spel utspelar sig i någon
form av virtuell värld, mer eller mindre lik vår egen. För att spelet ska ha en mening och gå framåt krävs en handling även om en del spel ger större friheter till att själva styra i vilken riktning handlingen ska gå. Dessutom behöver ett spel karaktärer eller roller som spelaren kan identifiera sig med.

Bild 14. En modern variant av plattformsspel med Indiana Jones-tema. Se s. 112 för närmare information om bilden.


5.6 Datorspel i en pedagogisk förankring - sammanfattande diskussion

Det finns en rad olika faktorer som motiverar att ta in datorspel eller element av datorspel i undervisningen. Avhandlingens femte kapitel har diskuterat datorspel ur ett pedagogiskt perspektiv.

Pojkars läsande och skrivande är en het diskussion och det har poängterats att pojkar inte får lämnas ensamma med sitt låga läsintresse eftersom de läser endast så mycket som krävs av dem. För att förstå vad ett datorspel går ut på och hur spelaren ska manövrera sig fram krävs förståelse och ett kunnande, därmed kunde spelande ses som en ny typ av läsfärdighet snarare än ett meningslöst tidsfördriv. Dessutom kunde datorspel locka till traditionell läsning genom att läraren pekar på samband mellan exempelvis klassiska hjältessagor och teman i olika spel.


En kunskaps- och inlärningssyn som tidigare kretsat kring verbalspråkliga uttryck, såväl talade som skrivna, öppnar nu upp för andra typer av teckenvärldar eller modes. Till dem hör såväl bild som ljud och rörelse. En sådan teckenvärld, som även kan ses som en kombination av många teckenvärldar, är datorspel som i högre grad kunde inkluderas i undervisningen.

I dag prövar unga olika identiteter i allt från bloggar till datorspel. Genom att lärare och andra vuxna tar del av den ungdomskultur som finns online, men också höger sina kunskaper
och färdigheter inom IKT, kan de öka sin förståelse för ungdomar. Vidare är det lättare att vägleda och fostra elever i hur man umgås i onlinegemenskaper på ett respektfullt sätt om man är medveten om vad onlinegemenskapen innebär. Här kan man även tänka sig en koppling till det ansvar Prensky (2006) hävdar att vuxna har som diskuterats i kapitel 3.3.2 Datorspel, etik och kulturella modeller. Genom att förstå ungdomskulturen och de negativa sidorna bör den vuxna öppna för diskussion och därmed fungera som motvikt till de negativa intryck barn och unga kan tänkas få genom datorspel eller någon annan form av IKT-användning.

Datorspel har dessutom många likheter med leken såväl i fråga om struktur som i de färdigheter som utvecklas genom aktiviteten. Genom leken får barnet såväl sociala som kreativa färdigheter men även intellektuella och fysiska. Datorspelande kan ses som en lek som inte stöder fysisk aktivitet men som utvecklar färdigheter som problemläsning, finmotorik och kreativitet.
6 Styrdokument

6.1 Läroplansgrunder


6.1.1 Läroplansgrunderna 2004

I läroplansgrunderna (Utbildningsstyrelsen, 2004) under Undervisningens mål och centrala innehåll beskrivs sju stycken temaområden som bör ingå i flera av skolans ämnen och som med fördel kan integreras. Genom att temaområdena inkluderas i undervisningen ”svarar skolan på de utmaningar som möter eleven i dagens samhälle” (Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 36). Förutom att de inledningsvis beskrivs på ett allmänt plan syns de även i de ämnesspecifika målen och bör dessutom genomsyra utarbetandet av den lokala läroplanen. Ur datorspelssynvinkel är det i första hand tre temaområden som är av intresse: Människan och teknologin, Kommunikation och mediekunskap samt Att växa som människa. Därefter följer en närmare titt på de ämnesspecifika mål som stöder användandet av IT och datorspel i undervisningen.


Temaområdet Kommunikation och mediekunskap tangerar även problematiken kring ett ansvarsfullt användande av teknologi (Utbildningsstyrelsen, 2004). Fokus ligger på tre stycken kommunikativa färdigheter: delaktighet, växelverkan och gemenskap. Kring olika datorspel finns en stor digital gemenskap, oavsett om spelet i fråga är online eller inte. Även de datorspel som spelas på egen hand har forum för allt från spelstrategier till så kallad fanart och fanfiction (Gee & Hayes, 2010). Här byter spelarna idéer och samverkar i högsta

Även inom olika ämnen kan man hitta stöd för användandet av datorspel i undervisningen. Exempelvis inom Modersmål och litteratur och den inledande delen konstateras att läroämnet baseras på ett vidgat textbegrepp och i det ”ingår alltså förutom skrivna och talade texter även medietexter, ljud, bilder och kroppsspråk och kombinationer av dessa” (Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 44). Här är det i slutändan läraren som avgör vilka texter som används i undervisningen men det finns stöd för att läraren kan och till och med bör använda datorspel i sin undervisning. Att bekanta sig med skönlitterära huvudgenrer lyfts även fram som ett fokusområde. Eftersom datorspel har en klar koppling till genrer som fantasy och science fiction är det även motiverat att använda sig av datorspel i undervisningen kring genrer. (Utbildningsstyrelsen, 2004.)

Också inom andra ämnesspecifika mål finns det stöd för användandet av spel i undervisningen. Till exempel konstateras det att ”musikundervisningen skall även utnyttja de


6.1.2 Läroplansgrunderna 2016


I utkastet för de nya läroplansgrunderna finns det stöd för att använda teknologi och datorspel i undervisningen. I likhet med den tidigare läroplanen poängteras vikten av det vidgade textbegreppet, men nu i högre utsträckning. I läroplansgrunderna från 2004 diskuterades det vidgade textbegreppet endast under de ämnesspecifika målen för modersmål och litteratur. I utkastet till de nya läroplansgrunderna lyfts fenomenet fram redan under läroplanens allmänna del och begreppet multimodalitet används. För närmare information om multimodalitet, se kap. 5.3 *Multimodalitet ur ett datorspelsperspektiv*. Dessutom
framhålls att multimodala färdigheter innehåller olika typer av läskunnighet och skrivkunnighet i förhållande till det vidgade textbegreppet där texter kan vara såväl skriftliga som verbala, analoga som digitala. (Utbildningsstyrelsen, 2012.) Datorspel är en ypperlig form av kombinerade modaliteter eftersom det rymmer såväl bild och text som ljud och rörelse. I och med att multimodaliteten får en allt större roll i läroplansgrunderna stöds även argumentet att använda datorspel i undervisningen ur ett multimodalt syfte.


läromiljöer gagnar och motiverar eleverna. Eleverna sporras att lära sig genom en säker och välfungerande lärmiljö och även den digitala lärmiljön bör vara trygg. ”Läromiljöerna ska ta hänsyn till att eleverna lever i en pluralistisk och alltmer globaliserad medievärld som formas av olika informations- och kommunaktionstjänster, webbtjänster och spel” (Utbildningsstyrelsen, 2012, s.26). Utgående från det här finns det alltså uttalat i utkastet till de nya läroplansgrunderna att spel bör beaktas i den lärmiljö som skolan skapar för sina elever.

6.1.3 Läroplansgrunderna och datorspel – sammanfattande diskussion

Eftersom det är fråga om ett utkast och inte en slutgiltig läroplan är det svårt att avgöra huruvida den i högre grad än den tidigare uppmuntrar användningen av datorspel i undervisningen. Då de ämnesspecifika kapitlen inte är utgivna i nuläget kan man endast jämföra läroplanernas allmänna del. Min uppfattning är ändå den att de nya läroplansgrunderna i högre grad uppmuntrar användningen av datorspel i skolsammanhang.

Uppfattningen grundar sig på fyra argument i en jämförelse av de två läroplansgrunderna.

Det första argumentet är multimodalitet. I läroplansgrunderna från 2004 nämns termen det vidgade textbegreppet endast på ämnesspecifik nivå under modersmål och litteratur. I de nya läroplansgrunderna nämns multimodalitet, en mer internationellt gångbart term än det vidgade textbegreppet, under den allmänna delen. De nya läroplansgrunderna signalerar därmed att en variation av textformer gäller samtliga av skolans läroämnen. Datorspel kan därmed vara en del av undervisningen i samtliga ämnen, förutsatt att det är relevant i relation till undervisningen.

Användningen av teknologi är det andra argumentet. Läroplansgrunderna 2004 diskuterar visserligen användandet av teknologi på en allmän nivå men fokus ligger på att förstå teknologin och att kunna använda den på ett ansvarsfullt sätt. I de nya läroplansgrunderna framgår det tydligare vilka typer av kompetenser som avses, exempelvis att eleverna ska lära sig datasäkerhet och källkritik. Medan de tidigare läroplansgrunderna från 2004 diskuterar teknologianvändning på ett mer allmängiltigt och diffust plan är det konkreta färdigheter som framgår i de nya läroplansgrunderna. Datorspel kan fungera som en plattform för


Användningen av ordet spel är det fjärde och sista argumentet. På så konkret nivå som ordval signalerar de nya läroplansgrunderna att datorspel är en del av skolvardagen. I läroplansgrunderna från 2004 som tidigare konstaterats datorspel en enda gång och det i de ämnesspecifika målen för bildkonstundervisningen. I de nya läroplansgrunderna nämns spel i bemärkelsen datorspel en gång under de allmänna målen. Om det förekommer i de ämnesspecifika målen är i skivande stund oklart eftersom de delarna ännu inte är publiserade. Däremot kan man anta att datorspel får en större plats i de ämnesspecifika målen i de nya läroplansgrunderna då datorspel näms i de allmänna målen.
Avhandlingens sjunde kapitel diskuterar den lokala lärarutbildningen i relation till datorspel.

7. Lokal förankring

7.1 Pedagogiska fakulteten vid Åbo Akademi

Åbo Akademi i Vasa och Pedagogiska fakulteten har i nuläget ensamt ansvar för utbildandet av lärare på svenskt håll i Finland. Eftersom det råder lärarbrist i delar av landet har en diskussion om ytterligare än lärarutbildning på svenskt håll i Finland blommat upp den senaste tiden men i nuläget har inga beslut tagits. (Sourander, 2014).

7.2 Forskning vid Åbo Akademi inom digitalt lärande


DiDiDi, 2014. En husmodell som illustrerar DiDiDis struktur, delprojekt och samarbetspartners. Se s. 113 för närmare information om bilden.

7.3 Datorspel i en lokal förankring

8 Avslutande diskussion och resultat

Avhandlingens primära syfte är att kartlägga faktorerna kring flickors och unga kvinnors relation till datorspel och spelande och utreda den pedagogiska potentialen i de här faktorerna. Nedan presenteras en modell jag gjort utgående från den diskussion jag fört i den här avhandlingen.

![](bild16.png)

**Bild 16.** Ståhl, 2014. Flickors och unga kvinnors spelande.

Det är i huvudsak sju faktorer som påverkar och påverkas av flickors och unga kvinnors spelande. Faktorerna är inte numrerade eller i någon hierarkisk ordning. Vidare vill jag framhålla att merparten av de här faktorerna även kan gälla män trots att jag här presenterat dem i relation till flickors och kvinnors spelande.

En av de sju faktorerna är *färdigheter* och syftar till de färdigheter spelare utvecklar genom att spela olika spel. Problemlösning, att fokusera i hektiska situationer samt att skapa och testa hypoteser är färdigheter de flesta spel idag erbjuder.
Många av dagens spel tvingar spelaren att ta ett beslut i etiskt svåra situationer. Genom den här typen av beslut blir spelaren medveten om de egna värderingarna. Spelaren ställer, medvetet eller omedvetet, även de egna värderingarna i relation till spelets värderingar och till värderingarna i det omkringliggande samhället.

Fritidsintressen är en stor del av identiteten. I ett jämställt samhälle ska ingen behöva hemlighålla sina fritidsintressen på grund av normer styrda av stereotypa könsuttryck. Tyvärr slutar eller hemlighåller många flickor sitt spelande på grund av dessa normer vilket i sin tur leder till att de går miste om både de färdigheter datorspel utvecklar men även de upplevelser som datorspel erbjuder.


Såväl den sociala miljön online i spelet som utanför spelet påverkar spelupplevelsen. Inom onlinespel antas spelare vara män tills motsatsen bevisas. Om en kvinnlig spelare inte vill bli identifierad som man riskerar hon att bli utsatt för såväl otrevliga kommentarer som olika typer av erbjudanden och flirtförsök. Även utanför spelet påminns kvinnor om den manliga position som de inkräktar på och möter ofta negativa attityder till kvinnors spelande.

Tyvärr är tendensen den att kvinnors närvaro i spel bör legitimeras genom en manlig relation och det är ofta genom den relationen en kvinna börjar spela. En manlig relation, en vän, en släkting eller en partner kan alltså fungera som inkörsport till spelande. En kvinna som inte har en datorspelsintresserad manlig person i sin närhet saknar därmed potentiella inkörsportar vilket minskar hennes chanser att börja spela datorspel.
Att datorspelande leder till ett större digitalt kunnande är inte svårt att omfatta. Eftersom flickor och unga kvinnor enligt normen inte ska vara intresserade av datorspel får de därmed inte tillgång till samma digitala kunnande som sina manliga klasskamrater. Digitalt kunnande förutsätts i allt fler yrken idag och kvinnors framtidsutsikt blir därmed sämre inom de här yrkena.


**Bild 17.** Ståhl, 2014. De olika plan där skribenten fört en diskussion om datorspel ur ett pedagogiskt perspektiv.

Argument för att inkludera datorspel ur pedagogisk synvinkel blir allt fler i och med att mera forskning görs inom ämnet. Datorspel kan fungera som motiverande faktor för elever som
annars inte läser skönlitteratur frivilligt. Vidare kan datorspel tänkas utveckla kreativiteten då det ger oss erfarenheter vi annars inte hade tillgång till och det är utgående från våra tidigare erfarenheter vi utgår från i kreativa processer. Dessutom kan datorspel ses som en form av lek som i likhet med leken utvecklar olika typer av färdigheter, exempelvis problemlösning och finmotorik.

Vidare har jag jämfört den nuvarande läroplanen med den kommande och hävdar att de nya läroplansgrunderna i större utsträckning stöder inkluderandet av datorspel i undervisningen. Argumentationen kring det här resonemanget finns i kapitel 6.1.3 men i korthet finns det fyra områden som stöder inkluderandet av datorspel: multimodalitet, teknologi, lärande utanför skolan samt, helt konkret, förekomsten av ordet spel i de nya läroplansgrunderna. Den lärare som önskar ta in datorspel i sin undervisning där det är motiverat finner stöd för det i läroplanen.

Ett intresse för IKT sker även på lokalt håll i fråga om lärarutbildningen vid Pedagogiska fakulteten vid Åbo Akademi i Vasa. Inom projektet DiDiDi, Didaktiska Dimensioner i Digitalt lärande, finns en rad delprojekt som alla berör IKT även om ingen fokuserar på datorspel i nuläget. Därmed kan man tänka att det är en tidsfråga om när forskning på området datorspel och inlärning kommer att ske vid det universitet som i nuläget står för all lärarutbildning på svenskt håll i Finland. Den här avhandlingen påskyndar hoppeligen den utvecklingen.

8.1 I avhandlingens slutskede

Kapitlet redogör för avhandlingens trovärdighet och tillförlitlighet, skribentens intryck i avhandlingens slutskede diskuteras samt förslag på vidare forskning presenteras.

8.1.1 Trovärdighet och tillförlitlighet

Eftersom min avhandling är teoretiskt uppbyggd och därmed saknar en empirisk del kan man tänka att såväl trovärdigheten som tillförlitligheten är hög eftersom det är lättare hänt att små misstag förekommer i undersökningen än i den teoretiska delen. Jag har strävat till en
hög trovärdighet genom att hänvisa till källorna på ett systematiskt vis. En text är inte statisk utan påverkas av läsaren och den kontext hen befinner sig i (Hellspong & Ledin, 1997). Då jag dragit slutsatser har jag samtidigt konsekvent referat till källorna så att även en annan läsare i motsvarande vetenskapliga kontext kunde tänkas dra motsvarande slutsatser. Eftersom jag är personligt engagerad i ämnet har jag även kontinuerligt arbetat med att min personliga åsikt inte ska skina genom för att öka tillförlitligheten. Vidare har jag tydligt markerat de avsnitt där mina egna resonemang framförs. Genom att utgå från tidigare fakta och att se på omvärlden genom olika begrepp, något som kännetecknar kritisk teoretisk analys, har jag skapat modeller för ett nytt perspektiv på kvinnors spelande.

8.1.2 Avslutande kommentarer

En teoretiskt förankrad avhandling visade sig vara en god utgångspunkt i relation till temat. Det spellabb jag hade kunnat erbjuda flickorna hade inte varit på en sådan nivå som jag inledningsvis önskat. Att göra en teoretisk avhandling var därför ett logiskt beslut då teorin jag utgick från var så mångsidig och inte hade en tydlig förankring i den verklighet jag verkar inom, det vill säga det svensktalande Finland. Den teoretiska bas jag nu skapat kan utgöra en god grund för vidare forskning, en väg jag överväger att vandra i framtiden.

8.1.3 Förslag till vidare forskning

Forskningen har nu bekräftat att det finns en stigmatisering av flickors och kvinnors spelande. Nästa logiska steg vore att undersöka hur man kunde förändra den norm som resulterar i att många kvinnliga spelare håller sitt intresse hemligt. Inom den pedagogiska forskningen kunde man tänka att skolans ansvar i den här frågan kunde undersökas.

World of Warcraft är ett stort spel inom MMORPG-genren och mycket forskning har gjorts kring spelet, även på pedagogiskt håll. En nykomling har nu gått förbi World of Warcraft i spelarantal: League of Legends. År 2012 hade League of Legends 32 miljoner spelare som var aktiva varje månad och spelet har fortsatt att växa. Eftersom spelet inte har lika många år på nacken som World of Warcraft har inte forskare hunnit bekanta sig med League of
Legends i lika stor mån. Eftersom spelet tilltalar även finländska ungdomar kunde det vara skäl att undersöka spelet ur ett pedagogiskt perspektiv.
Litteraturförteckning


Gee, J P. 2007. What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy. Palgrave


Unga nätmiljöer. Nya villkor för samarbete och lärande. Studentlitteratur

Denner, J. Sun, J Y. Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and 
gaming. Massachusetts Institute of Technology

Classroom Learning. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. Beyond Barbie & Mortal 
Kombat: New perspectives on gender and gaming. Massachusetts Institute of Technology


Studentlitteratur

Unga nätmiljöer. Nya villkor för samarbete och lärande. Studentlitteratur

Henkel, K. Tomicic, Marie. (2009). Ge ditt barn 100 möjligheter istället för 2 – om genusfällor 
och genuskrux i vardagen. OLIKA

Släpp in leken i skolan! RUNA

Hughes, K. (2008). Design to Promote Girls’ Agency through Educational Games: The Click! 
Urban Adventure. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. Beyond Barbie & Mortal 
Kombat: New perspectives on gender and gaming. Massachusetts Institute of Technology


Lehtonen, S. (2013). Girls transforming – Invisibility and Age-Shifting in Children´s Fantasy Fiction Since the 1970s. Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy


Molloy, G. (2007). När pojkar läser och skriver. Studentlitteratur

109


Bildkällor:


Flickors och unga kvinnors spelande
