



LUND UNIVERSITY

Rum för spel. Att få, ta och skapa utrymme

Hagström, Charlotte

2012

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Hagström, C. (2012). *Rum för spel. Att få, ta och skapa utrymme*. Abstract från 32nd Nordic Conference of Ethnology and Folkloristics, 2012, Bergen, Norge.

Total number of authors:

1

General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00

Bergen, June 18-21, 2012: 32nd Nordic Conference on Ethnology and Folkloristics

Rum för spel. Att få, ta och skapa utrymme

Charlotte Hagström, Lunds universitet

Scen 1. Pendeltåget mellan Lund och Malmö. Hälften av passagerarna i den fullsatta vagnen håller på med sina telefoner. Jag sneglar på de skärmar jag kan se. På minst tre av dem spelas *Wordfeud*.

Scen 2. Kalas hos svägerskan som fyller år. Hon packar upp en present från sin 12-årige son. Det är en kudde i form av en av fåglarna i *Angry Birds*.

Scen 3. En gatumarknad i Nanjing, Kina. Jag är på jakt efter en ögonbindel att ha på flygresan hem. I ett stånd hittar jag varan jag söker. Den har motiv från *Plants vs Zombies*.

Allt fler människor ägnar idag allt mer tid åt att spela dator- och tv-spel. Att spela och att förhålla sig till spel har blivit en del av vardagslivet för miljontals människor oavsett ålder, kön och bakgrund. Men förutsättningarna är olika för olika personer. Vilka möjligheter man har att spela var, när och hur länge är beroende av livssituationen. Vad spelar det för roll var vi är när vi spelar? När vi gör det? Med vem? I denna presentation, där mammorna står i centrum, fokuseras det materiella i datorspelet: dels skärm, konsol och dator, dels föremål och inredningsdetaljer som anknyter och refererar till spel. Med utgångspunkt i intervjuer, dagböcker, enkäter och fotografier belyses hur kvinnor får, tar och skapar utrymme för sitt spelande, liksom för hur familjer strukturerar och organiserar hemmet estetiskt och praktiskt och därmed samtidigt mer eller mindre medvetet inför reglering av speltid och spelrum.

Presentationen baseras på material med såväl direkt som indirekt anknytning till spelande kvinnor som samlats in inom projektet *Gaming Moms: Juggling Time, Play and Everyday Life*, ett treårigt projekt som bedrivits av Charlotte Hagström och Jessica Enevold.