

Sociologiska institutionen

# Kulspelet

EN FALLSTUDIE I EKONOMISK SOCIALISATION  
LINNEA JOHANSSON

Kandidatuppsats: SOCK07, 15 hp

Internet

Handledare: Jan Olof Nilsson

Sociologiska institutionen,  
vårterminen 2023

## Abstrakt

Kulspelet har en tusenårig tradition. Denna studie undersöker kulspelet på en liten skola i norra Sverige utifrån Georg Herbert Meads och den symboliska interaktionismens idéer kring spelet och lekens betydelse för barns sociala utveckling. Uppsatsen utgår ifrån att kulspelet är ett småskaligt, slutet ekonomiskt system och att deltagande i kulspelet är en övning i ekonomi. Studiens syfte är att undersöka kulspelet som en arena där barn socialiseras in i ekonomiska system, samt att påvisa på vilka sätt kulspelet är ett ekonomiskt system. Studien applicerar neoklassiska nationalekonomiska begrepp på företeelser inom kulspelet som grund för att påvisa syftets andra del.

Syftet uppnås genom deltagande observationer samt två semistrukturerade gruppintervjuer med mellanstadieelever mellan 10 och 12 år. Resultaten analyserades utifrån en tematiskt innehållsanalys och resultatet delades upp i fem teman. Slutsatsen är att kulspelet har ekonomiska implikationer men att barnen saknar terminologin för att kunna se på spelet på det viset. Spelet socialiserar även in barnen i stereotypiska roller kopplat till pengar och kapitalism, men ger även barnen viktiga insikter och förmågor som är värdefulla i samhället, såsom att hantera förlust, samarbete och uppskattning av värde samt budgetering.

Nyckelord: Socialisation, George Herbert Mead, Symbolisk interaktionism, Ekonomisk socialisation, Kulspelet, Spela kula, Ekonomisk utbildning.

# Innehållsförteckning

<b>Innehållsförteckning .....</b>	<b>2</b>
<b>1. Inledning.....</b>	<b>3</b>
1.1 Syfte och frågeställning .....	4
1.1.2 Avgränsningar .....	4
1.1.3 Definitioner .....	5
<b>2. Bakgrund.....</b>	<b>6</b>
2.1 Tidigare forskning – litteraturöversikt .....	7
<b>3. Teori.....</b>	<b>10</b>
3.1 Symbolisk interaktionism.....	10
3.2 Ekonomisk teori & kulspelet.....	12
<b>4. Metod .....</b>	<b>14</b>
4.1 Varför etnografi? .....	15
4.2 Varför intervjuer? .....	15
4.3 Urval och population .....	16
4.4 Om informanterna.....	16
4.5 Etik.....	17
4.6 Operationalisering av forskningsfrågan.....	17
4.7 Analysmodell .....	18
<b>5. Resultat.....</b>	<b>19</b>
5.1 Värde .....	19
5.2 Regler.....	22
5.3 Roller .....	24
5.4 Samarbeten .....	26
5.5 Vinst och förlust .....	27
<b>6. Slutsatser och diskussion .....</b>	<b>29</b>
6.1 Avslutning .....	31
<b>7. Referenser .....</b>	<b>32</b>
<b>Bilaga 1 Intervjuformulär .....</b>	<b>35</b>
<b>Bilaga 2 .....</b>	<b>36</b>
<b>Bilaga 3 .....</b>	<b>38</b>
Samtycke till att delta i forskningsprojektet Kulspelet som ekonomisk socialisation – en fallstudie .....	38

# 1. Inledning

På den skola där jag arbetar spelar barnen kula på våren och på hösten när skolgården är snöfri. Kulor är gjorda av glas och går att köpa i leksaksbutiker i lösvikt för cirka 14 kronor hektot eller i små påsar. Enligt leksaksbutikerna övar kulspelet barnen i avståndsbedömning, öga-hand-koordination och främjar barnets nyfikenhet och förmåga till observation (Lekakademin.se). Leksaksbutiken hävdar även att ”leken stimulerar viktiga färdigheter som är bra för ditt barns trivsel och förmågan att lära sig saker” (ibid). Kulspelet går ut på att vinna kulor. Detta kan man göra på olika vis, men framför allt genom att ”spela kula”. Att spela kula innebär att kasta kulor på andra kulor i hopp om att få en träff. Ifall man träffar vinner man den kulan till sin egen samling. Alla på skolan kan delta. Det krävs ett startkapital för att kunna spela och detta går antingen genom att be andra donera till en, eller så kan man köpa kulorna i leksaksbutik.

Kulorna har olika namn. Den viktigaste kategoriseringen utgår ifrån kulornas storlek. De minsta kulorna kallas för mini, de vanligaste spelkulorna som är dubbelt så stora som minikulorna kallas för små kulor och är cirka 1 cm i diameter. Därefter finns det mellankulor och de är cirka 1,5 cm i diameter. Nästa steg i kulstorlek kallas för 10-stegare. De är ungefär 2 cm i diameter. Därefter kommer jumbo-kulor som är cirka 3 cm i diameter. De största spelkulorna kallas för vrål-jumbo, eller vrål som förkortning. De är cirka 3,5 cm i diameter. Den andra kategoriseringen rör kulornas olika utseende i de olika kategorierna. Det finns ett 20-tal olika sorters kulor som har olika design; exempelvis finns det glaskulor, sniglar, rymdar, stenkulor, porsche, kattöga, imma och olja med flera. Alla dessa är gjorda av glas. Kulornas ekonomiska värde reflekterar deras vikt, då tyngre kulor kostar mer än lättare kulor.

På kulplanen är det dock inte det monetära värdet som styr, utan kulorna har ett eget bytesvärde. Man kan köpa och sälja kulor, i utbyte mot andra kulor men även andra leksaker eller tjänster på skolan. Kulorna är således en typ av intern valuta inom skolan.

Spel är viktigt för barns utveckling. Spel kan ses som en verklighetssimulering, där spelets främsta roll är att socialisera barn in i det samhälle där de befinner sig (Önder 2018:147). Spel kräver bland annat att spelarna utvecklar förmågor såsom regelefterlevnad och samarbete som är centrala för att vara en fungerande samhällsmedborgare. Enligt Dönmez är spel (och lek) det mest effektiva sättet för barn att lära sig genom (citerad i Önder 2018:148). En viktig del av samhället är dess ekonomiska del. Flera forskare menar att det är viktigt att tidigt ge barn

finansiella kunskaper för att de tidigt ska ha en förståelse för ekonomi (se t.ex Platz & Jüttler, Leiser & Ganin 1996, Furnham & Thomas 1984). Detta antas leda till ett ökat ekonomiskt ansvarstagande som kan bidra till att säkra individens framtida ekonomiska situation (Platz & Jüttler 2022:187). Kulspelet sammanknyter det effektiva inlärningsätt som spel kan erbjuda med de ekonomiska principer som författarna ovan hävdar vara av vikt för barnens inläring. Genom kulspelet, om det ses igenom en ekonomisk lins utav barnen, kan barnet utveckla förståelse för, kunskaper kring samt intressen som de har användning för i det ekonomiska samhället. Således kan kulspelet ge spelarna kunskaper om ekonomiska principer som de kan ha användning för senare i livet, genom att de socialiseras in i ett finansiellt tankesätt via spelet. Detta påstående utgår ifrån att kulspelet använder ekonomiska principer och att kulspelet går att analysera utifrån dessa principer, som exempelvis utbud och efterfrågan nyttoteori.

## 1.1 Syfte och frågeställning

Denna uppsats ämnar beskriva ett spel som kan anses vara en socialisationsagent i det ekonomiska systemet, nämligen kulspelet. Kulspelet antas här vara ett slutet ekonomiskt system där ekonomiska principer råder och påverkar både spelet och spelarna. Genom kulspelet antas barnen lära sig samma ekonomiska grundprinciper som det ekonomiska samhället är baserat på och analyseras från.

Syftet med denna studie är således att undersöka kulspelet som en arena där barn socialiseras in i ekonomiska system, samt att påvisa på vilka sätt kulspelet är ett ekonomiskt system.

Syftet ämnas uppfyllas genom att besvara följande frågeställning:

*På vilka sätt socialiserar kulspelet barnen utifrån ett ekonomiskt perspektiv?*

Vidare grundas studien i den symboliska interaktionismen som tillsammans med en förklaring av mikroekonomiska termer och principer utgör denna uppsats teoretiska ramverk (se kapitel 3.2).

### 1.1.2 Avgränsningar

Då det finns flera olika varianter av kulspel avgränsas denna uppsats endast till spel med pyramider, eller vad jag kommer att benämna marknadskulspel i denna uppsats.

Undersökningen kommer endast att fokusera på en skola och ämnar inte göra några jämförelser skolor emellan.

Undersökningen ämnar inte undersöka skillnader mellan pojkar och flickor när det gäller kulspelet, även om det är avsevärt fler pojkar som spelar kula än flickor. Detta skulle kunna vara intressant att undersöka i relation till socialiseringsprocessen i ekonomi.

Undersökningen kommer inte heller att undersöka de pedagogiska aspekterna som kan kopplas till kulspelet, såsom implikationer för erfarenhetsbaserade undervisningsmetoder.

### **1.1.3 Definitioner**

*Socialisation* har tre olika betydelser enligt Oxford Dictionary. Den definition som kommer att användas här är “the process of learning to behave in a way that is acceptable to society.” (Oxford Dictionary ID)

Lekbutiken kallar kulspelet för en lek. Enligt Richard E. Mayers definition är det mer likt ett spel än en lek, någon som är väsentligt för denna uppsats teoretiska resonemang. Mayer menar att spel måste vara 1) regelbaserade simulativa system som 2) reagerar på spelbeslut och 3) ökar i komplexitet, samt 4) utmanar spelaren och 5) är inbjudande till deltagare (Mayer i Platz & Jütler 2022:87). Kulspelet uppfyller dessa kriterier i och med att det är baserat på allmänt accepterade regler som simulerar en situation (det vill säga en ekonomi) och spelet förändras när spelare tar olika beslut som kan kopplas till strategiska val vid kastning, uppställning eller förhandling. I och med de möjliga strategiska valen kan kulspelet öka i komplexitet genom att det går att göra spelet enklare eller svårare vilket utmanar spelaren. Eftersom många spelar kula antas det även vara inbjudande. Enligt George Herbert Mead, vars teori utgör denna uppsats teoretiska ramverk, är den främsta skillnaden mellan lek och spel att ett spel har regler som andra kan förstå och följa, vilket gör spelet förutsägbart, medan leken är mer subjektiv vilket gör det svårare för andra att hänga med i leken (Mead 1976:123).

## 2. Bakgrund

På den byskola där jag gick som barn spelades det kula. Min far gick på samma skola och även då spelades det kula; samma spel, samma regler men med aningen andra kulor. Det finns många olika varianter av kulspel, där bowling, krocket eller boule alla ärexempel. I dessa spel är det dock inte kulan i sig som är av vikt, utan kulan ses som ett medel till ett mål. I kulspelet som spelas på min skola är kulorna i sig målet med spelet.

Jag är lärare på den låg och mellanstadieskola där jag och min far gick och än idag spelar barnen kula. De spelar två olika sorter, en som de kallas här för Långspel, där två kulor utmanar varandra och den som träffar den andra först vinner båda kulorna. Kulorna ska helst vara av samma värde, annars kan den som är mindre värd behöva träffa den av högre värde två eller fler gånger innan den vinn. Det andra kulspelet är det som ligger i fokus för denna uppsats och kallas av barnen för pyramidspelet. I pyramidspelet ställer flera barn upp kulor som andra barn får kasta på. I denna variant är det inte en till en som det är i Långspel, utan det kan vara ett obegränsat antal barn som kastar på samma kula.

Mitt intresse för kulspelets ekonomiska implikationer väcktes genom att jag som vuxen återvänt till kulplanen. Det som fångade mitt intresse är inflationen som kulspelet utsatts för; nu är kulorna större än de var på min tid, och på min pappas tid fanns inte ens så stora kulor som dagens barn spelar med. De kulor som var mest värda på min tid är av medelvärde idag. Lärarna på skolan kallar kulplanen för ”marknaden i Marrakesh”, för det är onekligen så det känns att befinna sig på kulplanen en solig försommardag. Barnen ropar ”kom och kasta” medan potentiella kastare går runt med sina kulpåsar och inspekterar kulorna som är ”till salu” och emellan dem går tiggare som säger ”skänk en kula till en fattiglapp”.

Efter närmare granskning av kulspelet samt samtal med eleverna blev spelets ekonomiska implikationer tydliga. För mig är kulspelet ett exempel på hur samhällen kan uppkomma och upprätthållas på ett naturligt sätt, utan formaliserade institutioner. Därav mitt sociologiska intresse för ämnet. Efter omfattande undersökningar har jag nästan inte hittat någon information om kulspelet, förutom kortfattad information om spelets tusenåriga historia (Kjellberg 2021). Jag har inte hittat någon akademisk litteratur inom ämnet, men det finns mycket forskning om spel, varav ett urval presenteras nedan.

## 2.1 Tidigare forskning – litteraturöversikt

Den forskning som presenteras nedan har hämtats ifrån databaserna Jstor, Eric via EBSCO, ProQuest Social science, Mittuniversitetets bibliotekssida, Google Scholar och Google. De sökord som har använts är *economic socialization*, *george herbert mead*, *games socialization*, *games in education*, *socialization in education*, *play in education*, *ekonomisk socialisation*, *symbolic interactionism* och *economic education*.

Den tidigare forskningen kan kategoriseras i tre huvudsakliga ämnesområden när det gäller spel, ekonomisk socialisation och utbildning. Det första området är hur spel kan användas till att påverka värderingar, samt i utbildningssyften inom flera olika områden och åldersgrupper. Spel kan även delas upp i digitala och analoga spel, där det finns en hel del forskning på båda delarna. I den analoga kategorin ingår främst brädspel av olika slag och studiens objekt är i de flesta fall gymnasiestudenter eller unga vuxna. Till exempel i studien "Games Children Play: An Exercise Illustrating Agents of Socialization" undersöker författarna hur brädspel kan påverka socialisationen genom att låta 120 studenter spela flera olika spel och samtidigt reflektera över vilka politiska institutioner som återskapas i spelet, vilka beteenden som uppmuntrades, samt vilka idéer av etniciteter, kön, och ekonomiska klasser som representerades i spelen. Den huvudsakliga frågan de ämnar besvara med detta experiment är hur väl brädspel kan hjälpa studenter att förstå brädspelens roll i att skapa våra uppfattningar av klass, etnicitet, kön och politiska identiteter.

De kom fram till att de flesta av spelen gick ut på att spelarna tävlade mot varandra och att de uppmuntrade individualistiska beteenden samt en tro på tur. Vad detta innebär i förlängningen är att spelen representerar en idé om att samhället är uppbyggt av vinnare och förlorare och att ens framgångar och motgångar bestäms av den egna insatsen. Alla är i slutändan ansvariga för sitt eget öde, vilket författarna anser förstärker ett företagstankesätt och att det sociala, ekonomiska och politiska samhället är ett nollsummespel, där bara en kan vinna. Förutom detta generella tänk som författarna uppmärksammar i studien, menar de att spel som handlar om att tjäna pengar, som t.ex Monopol, särskilt bidrar till att förstärka kapitalistiska tankesätt kring pengar. Samarbete uppmuntras inte, utan den som har slut på pengar först förlorar. I de individuella spelen hittade de flera stereotyper och normer kopplade till klass, kön och etnicitet (Silfen Glasberg, Nangle, Maatita & Schauer 1998).

En annan intressant studie som berör spel, utbildning och beteendeförändringar är "Changing opinion, knowledge, skill and behaviour of Vietnamese Shrip farmers by using serious board



games”. I denna studie används brädspel för att ändra Mekong-deltats räkodlars beteende och värderingar kring mangroveträskan. Forskarna skapade brädspel som efterliknande räkodlingen, men gav spelarna ett större perspektiv på räkodlingens konsekvenser för miljön, och riskerna med att odla med metoden monokultur. Resultatet av studien är att realistiska brädspel kan användas för att förändra beteenden och värderingar samt användas för att främja social inlärning hos grupper som annars kan vara svåra att nå. Brädspel kan även användas för att stödja kunskapsöverföring mellan deltagare (Bosma et.al 2020). Studien är intressant för denna uppsats då den påvisar att spel kan ha en mycket stor påverkan på hur vi uppfattar världen även vid vuxen ålder.

En annan studie på samma tema är den tyska studien ”Game-based learning as a gateway for promoting financial literacy – how games in economics influence students financial interest” av Platz och Jüttler (2022). Denna studie undersöker specifikt hur brädspel kan öka studenters intresse för och kunskap om ekonomi. Studien har två forskningsfrågor:

1. Hur påverkar individuella elevförutsättningar elevernas spelupplevelse i ett seriöst finansiellt spel?
2. Hur påverkar enskilda elevförutsättningar elevernas situationsintresse medan spelar under kontroll av deras spelupplevelse?

Studien har genomförts på motsvarande gymnasieelever som inte studerar ekonomi. Författarna har undersökt deltagarnas socioekonomiska status samt andra parametrar, såsom hur det talas om ekonomi hemma (positiv/negativt), ifall eleverna känner sig involverade i föräldrarnas ekonomiska beslut, etc. Därefter har eleverna spelat spelet ”Moonshot” som har skapats specifikt för syftet att öka spelarnas intresse i och kunskap om ekonomi. Materialet har samlats in genom kvantitativa enkäter. Resultaten är att bakgrund i hög grad påverkar elevernas intresse för spelet och slutsatsen blir således att intresse påverkar människors involvering i ekonomin. Motivation tycks vara nyckeln till inlärning. I synnerhet gällande brädspel, så tycks motivationen att spela, samt intresset i ämnet påverka engagemanget och således även inläringen. Författarna påpekar dock att deras urval var relativt smalt och att det skulle behövas fler deltagare för att få mer konklusiva resultat.

Caponetto, Earp och Ott (2014) har gjort en forskningsöversikt över vad de kallar ”spelifikation” inom flera utbildningsområden. Med spelifikation menar de att utbildning har förlagts i en digital miljö, där det finns uppdrag och mål med utbildningen. Spelifikation

(gamification) hade precis börjat definieras vid denna studies publicering 2014, och översikten påvisar även att populariteten av att använda spel i olika utbildningssammanhang ökar. Exempelvis används spel till att öka kreativiteten hos studenter, de används som inskolning på olika arbetsplatser, för att främja entreprenörskap hos ungdomar, eller för att öka kunskaper inom programmering. Spelifikation syftar främst på digitala spel och inte på brädspel som i tidigare studier.

Det andra området kan sammanfattas som lekens roll som socialiserande faktor, där studieobjekten är yngre barn. Mustafa Önder (2018) diskuterar i studien "Contribution of plays and toys to children's value education" leksakens roll i identitetsskapandet, socialisationsprocessen och i utbildning. Författaren till studien hävdar att leksaker är oerhört viktiga för barn, för att barn kan hitta gemensamma språk i leksaken. Önder understryker även lekens väsentliga roll i barnets utveckling till att bli en medborgare i ett samhälle och hur lek och leksaker kan användas som verktyg för att påverka utvecklingen av samhället. Denna studie är relevant då kulorna kan ses som leksaker, även om det i denna studie argumenteras för att kulorna har många andra egenskaper som på många vis skiljer dem ifrån traditionella leksaker, så är de trots allt leksaker.

En andra studie som passar in i detta fack är "Play's importance in School" av Sandberg och Heden (2011). Författarna skriver om lekens roll i låg och mellanstadieelevers lärande ur lärarnas perspektiv. De har gjort sju semistrukturerade intervjuer med lärare där de har ställt frågor om i vilken grad lärarna använder lek i undervisningen och hur lärarna ser på lekens roll i barnets utveckling. Studiens teoretiska ramverk utgår från George Herbert Meads tankar om barnets socialisering och den symboliska interaktionismen. Resultatet är att lärare efter reflektion insåg att de använde lek och spel i större utsträckning än de tidigare trott och att lärarna ansåg att leken är väsentlig i barnets utveckling och framför allt i socialisationsprocessen.

Det tredje området är ekonomisk socialisation genom andra sätt än spel eller lek där fokus främst ligger på hur intresse för ekonomi kan skapas samt hur ekonomiska värderingar formas. Detta är relevant för denna studie då fokus i uppsatsen ligger på ekonomisk socialisation. I en israelisk studie av Leiser och Ganin (1996) vid namn "Economic Participation and economic socialization" undersöker författarna hur deltagande i och kunskaper om ekonomin påverkar ekonomiska värderingar. Författarna gjorde en studie där

171 ungdomar fick besvara tre enkäter som berörde deras ekonomiska kunskaper, ekonomiska värderingar och ekonomiska erfarenheter. Resultatet är att kunskap och klasstillhörighet hänger ihop med syn på den liberala marknadsekonomin, där medel- och överklass generellt har mer kunskap om det ekonomiska systemet och de ekonomiska mekanismerna och stöttar en liberal marknadsekonomi, medan arbetarklassen snarare stöttar en mer socialistisk ekonomisk ideologi.

I en annan studie vid namn "Adult's perception of the economic socialization of children" skapad av Furnham och Thomas (1984) behandlas hur vuxna uppfattar barns ekonomiska socialisation, med ett särskilt fokus på fickpengar. I studien fick 212 föräldrar svara på en enkät om barn och fickpengar. Resultatet av enkäterna presenteras baserat på ålder, kön och ekonomisk klasstillhörighet, där det var ytterst få skillnader i svaren mellan dessa grupper, vilket tyder på att det vid studiens genomförande rådde konsensus kring hur mycket och när barn ska få veckopeng. En intressant skillnad som uppdagades av studien är att arbetarklassbarn får mer pengar av sina föräldrar än medelklassbarn, samtidigt som medelklassbarn har större press ifrån sina föräldrar att spara pengar. De föräldrar som kategoriseras i grupper "äldre föräldrar" ser veckopengen som lön för utförda hushållssysslor, medan gruppen "yngre föräldrar" i större utsträckning gav barnen veckopeng utan motprestation. I stället använde yngre föräldrar konfiskering av pengar när barnet visade oönskade beteenden.

## 3. Teori

Denna uppsats teoretiska ramverk utgår främst ifrån den symboliska interaktionismen och George Herbert Mead som anses vara teorins fader, men även ifrån mikroekonomiska principer som antas användas i kulspelet.

### 3.1 Symbolisk interaktionism

Symbolisk interaktionism är en teori som ämnar förklara hur människans medvetande skapas och utvecklas i interaktionen med andra individer. Det kändaste verket som kan ackrediteras symbolisk interaktionism är George Herbert Meads – amerikansk sociolog, filosof och psykolog – idéer som samlats i verket "*Mind, Self and Society – from the standpoint of a social behaviourist*" som publicerades första gången 1934. I boken samlas Meads tankar om hur medvetandet, jaget och personlighet skapas och utvecklas. Meads tankar om personlighet

och jaget kan kopplas till att vi föds som ett blankt papper. Jaget finns initialt inte där (i människan) utan uppkommer genom olika processer, varav en viktigt sådan process är leken och spelet (Mead 1972:135). Enligt Mead utvecklas ”jaget” när man själv blir subjekt genom att göra sig själv till ett objekt. Detta går enligt Mead endast att göra genom att se sig själv utifrån andras ögon. Differentieringen av ”jag” och ”själv” grundar Mead i att man kan reagera på vad man *själv* säger eller gör och att man kan tycka att man *själv* agerar underligt. Jaget är följaktligen den vi har konversationer med i tankarna, den som ibland undrar *hur kunde jag göra sådär* eller den som kan stoppa oss mitt i en mening. Jaget uppstår i social interaktion, och kan enligt Mead inte uppstå utanför den sociala upplevelsen (1972:135-140).

Jaget utvecklas hos människan när hon är ett barn. Mead pekar ut två processer som är särskilt viktiga för jagets formning, nämligen leken och spelet. I leken antar barnet olika enkla roller, såsom att barnet leker mamma, pappa, barn, lärare, tjuv och polis eller affär etc. Antagandet av dessa roller är träning för att kunna hitta sin roll i samhället och förstå sin plats i detsamma. Genom att vara polis, kan barnet arresteras sig själv som tjuv, genom att leka affär antar barnet både rollen som köpare och säljare och på så vis lär sig barnet att anta andras roller, organisera och internalisera dessa inom den egna erfarenheten. Barnet lär sig även att kontrollera sin egen respons i ett socialt sammanhang samt att se saker från andra perspektiv, vilket är en förmåga människor kan ha mer eller mindre av (1972:150). Mead anser även att vilka roller barnet tar, kontrollerar utvecklingen av barnets personlighet. Under denna period av utveckling går det ej att ”räkna” med barnet. Vad barnet gör är oförutsägbart, de roller som barnet leker är fragment av verkligheten vilken för att barnets karaktär ännu inte formats (1972:159).

Enligt Mead är det i spelet som barnets fragmenterade jag blir till ett helt jag. Det organiserade spelet har mer komplexa regler och roller, och för att kunna delta i spelet måste barnet kunna sätta sig in i spelets samtliga roller. Barnet måste veta hur det är att passa bollen och att bli passad bollen för att kunna spela fotboll. Barnet behöver kunna förutsäga och strategiskt planera i enlighet med spelets regler och ramar. Ifall barn A tacklar barn B måste båda barnen veta att det innebär att barn B får en frispark och att barn A i värsta fall kan få ett gult eller rött kort av domaren. Spelarna måste veta att om bollen skjuts utanför fotbollsplanen av lag A är det lag B som ska göra inkastet. Ifall deltagarna inte kan dessa regler går det inte att spela fotboll. Att kunna förutsäga hur andra kommer att agera anser Mead är vad det innebär att ta andras roller, eller attityder som han uttrycker det (1972:151). Att kunna följa spelets regler är att förstå spelets organisation och genom att internalisera organisationen

socialiseras barnet in i spelet. Förmågan att organisera spelets roller och regler gör att barnet kan organisera sitt jag till ett komplett sådant, till skillnad från det lekande barnets fragmenterade jag. Det är samma förmåga som ger barnet förutsättningar att kunna socialiseras in i samhället (1972:152).

I förlängningen innebär internaliseringen av roller att barnet kan anta de attityder av det samhälle där barnet befinner sig. *Den generaliserade andra* är vad Mead kallar hela samhällets, fotbollslaget eller gruppens attityder där en individ ingår. Den generaliserade andra ”uppkommer” i och med att barnet lär sig att generalisera beteenden, sociala processer och attityder och på så vis skapa samhället inom sig. Enligt Mead är det enbart genom att anta den generaliserade andras attityder som barnet kan utveckla ett komplett jag, genom att de normer, beteenden och moral som finns i samhället blir barnets egna och en del av barnets personlighet.

Detta är givetvis en lång process som kanske aldrig avslutas och bygger på att människan identifierar sig själv med den generaliserade andre genom egna upplevelser och erfarenheter i det egna samhället (1972:158). Om vi tar exemplet med ekonomin så krävs det att barnet får uppleva detta system för att kunna placera dess roller och regler i den interna organisationen av erfarenheter. Kulspelet är ett spel där deltagarna leker ekonomi, och enligt ovanstående teori kan kulspelet således betraktas som en ”övning” i ekonomi genom att barnen introduceras till ekonomins fundamentala mekanismer. Nedan följer en argumentation till varför kulspelet är ett ekonomiskt system.

## 3.2 Ekonomisk teori & kulspelet

Termerna som här appliceras på kulspelet är av mikroekonomisk natur och härstammar från nationalekonomi. Teorin är en neoklassisk nationalekonomisk teori och kan betraktas som en idealtyp. Detta innebär att den inte till fullo är en korrekt återgivning av hur verkligheten ser ut.

De fundamentala ekonomiska mekanismerna utgår ifrån marknaden. Detta var tidigare en fysisk plats där säljare samlades för att erbjuda varor till köpare. Idag är marknaden mer abstrakt, men på skolgården är kulspelet en marknad för ”köpare” och ”säljare” av kulor att mötas i ”handel”. Inom nationalekonomin brukar samspelet mellan köpare och säljare studeras genom en modell som kallas ”jämviktsanalys”. Jämviktsanalysen förklarar hur konsumenter och säljare tillsammans bestämmer vad en vara ska kosta och hur mycket av

varan som kan produceras för att alla ska tjäna på det; säljare ska gå med vinst och köpare ska vara villiga att betala det pris som säljaren erbjuder (Lundmark 2020:53). När både säljare och köpare är nöjda uppnås det som kallas marknadssjämvikt (2020:76). Utbud och efterfrågan är jämviktsanalysen (och ekonomins) fundamentala mekanismer. Finns det en efterfrågan kommer detta fyllas av ett utbud. Är utbudet för stort sjunker priset. Är utbudet för litet för att matcha efterfrågan stiger priset. Detta kallas för priselasticitet.

Kulspelet styrs av dessa mekanismer precis som det ekonomiska systemet. Beroende på vad en kula är värderad till får man stå olika långt fram när man kastar. De kulor som är högst värderade är de som är ovanligast eller störst, dvs det finns ett lågt utbud med en hög efterfrågan. Marknadssjämvikten uppnås genom att säljare (uppställare) och köpare (kastare) är överens om hur långt fram man ska stå för att kasta.

Nyttoteorin är ytterligare en teori inom det mikroekonomiska fältet vars syfte är att förutsäga konsumentbeteenden på marknaden, det vill säga varför folk köper vissa saker och inte andra saker. Dels beror det på preferenser; ifall du inte tycker om läsk är det inte troligt att du kommer köpa läsk, dels beror det på budgetbegränsningar, alltså att du inte har råd med vissa saker. Detta kan kopplas till kulspelet genom att vissa spelare har olika preferenser genom att spelarna värderar olika kulor olika högt. En del samlar på en specifik kula eller så tilltalar en viss kula en person mer än den tilltalar andra. Gällande budget i kulspelet så kräver vissa säljare att köparna ska ha en viss typ av kula för att kunna kasta. Oftast har det att göra med storleken på kulan, man får till exempel aldrig kasta småkulor på en vråljumbo. Ifall köparen inte har mellan-kulor eller större får hen inte kasta och begränsas således av sin budget (Lundmark 2020:204 & 222)

”Marginalnytta” är ett annat viktigt ekonomiskt koncept inom nyttoteorin. Den refererar till den extra nyttan eller glädjen som man får av att konsumera ytterligare en enhet av en produkt (Lundmark 2020:217). Till exempel så minskar marginalnyttan av att äta ytterligare en bit choklad för varje bit som konsumeras. Marginalnyttan för den enstaka kulan minskar ju fler kulor man har. Ifall man bara har tre kulor blir man väldigt glad för den fjärde, men om man har 100 kulor, är man inte lika glad för nummer 101.

I kulspelet lär sig deltagarna om vinst och förlust. Detta kopplas till marknadssjämvikten, där säljaren kan flytta linjen för var köparna får stå och kasta baserat på hur mycket säljaren värderar sin kula och hur många köpare som säljaren vill attrahera, och hur mycket köparna anser kulan vara värd. Det som i flera avseenden skiljer kulspelet från ekonomin är att hur

mycket vinst en säljare gör på en kula till stor del beror på tur. En person kan träffa kulan på första försöket, eller så kan 20 köpare kasta massvis med kulor innan någon träffar. När säljaren anser att hen har tjänat tillräckligt mycket kan hen dock retirera kulan från marknaden.

På kulmarknaden råder fullständigt konkurrens. För att en ekonomi ska anses ha fullständig konkurrens krävs det att fem grundläggande antaganden uppfylls:

1. Det måste finnas många köpare och säljare
2. Företagen måste sälja identiska varor
3. Det måste råda fritt in och utträde på marknaden
4. Det finns inga eller ytterst låga transaktionskostnader
5. Alla marknadsaktörer måste ha fullständig information

(Lundmark 2020:404).

Alla dessa kriterier uppfylls på kulmarknaden. Alla får vara med (så länge de har internaliserat spelets roller och regler). Vem som helst kan vara säljare eller köpare, kulorna har endast små variationer i färg och storlek, man får dra sig ur marknaden när man vill (förutom om man är mitt i en transaktion, vilken inte har några avgifter) och alla spelare får inspektera säljarnas produkter.

Vissa spelare kan dock samarbeta och slå ihop sina tillgångar, precis som företag gör genom sammanslagningar med andra företag. Det har dock inte resulterat i någon kartellbildning.

Det finns fler mekanismer på lång sikt som går att koppla till kulspelet, såsom inflation, men eftersom syftet med denna uppsats enbart sträcker sig till en generation är det inte relevant att gå igenom detta här.

## 4. Metod

Syftet ska uppnås genom deltagande observationer samt semistrukturerade gruppintervjuer med mellanstadieelever på en liten skola där kulspelet fortfarande spelas i flera varianter. Jag är mellanstadielärare på denna skola och har en god relation till eleverna. Observationerna skedde på raster, och sex elever ställde upp för att delta i studien. Under observationerna kommer jag följa med dessa elever och ställa frågor till dem, samtidigt som jag noterar respondenternas interaktioner med de andra eleverna. Jag var inte en ”fullständig deltagare” i

den bemärkelsen att jag själv hade kulor och kastade och ställde upp, utan jag antog medvetet rollen som deltagande observatör (Göransson 2019:106). Gruppintervjuerna utgår från en intervjuguide, men eftersom intervjuerna var semistrukturerade ska det finnas utrymme för sidospår och följdfrågor (Greetham, 2019:195). Intervjufrågorna utgår ifrån den tidigare forskningen och uppsatsens teori, men även utifrån frågor som har uppkommit genom observationerna.

## 4.1 Varför etnografi?

Etnografi används för att skapa ett *inifrånperspektiv* där forskaren är i den miljö som hen ämnar undersöka, och deltar i de aktiviteter som studiens informanter utför. På så vis kan etnografen synliggöra och begripliggöra den kulturella logik som finns på fältet, och få en unik inblick i fältets normer, regler och språk etc (Göransson 2019:11). För kulspelet är deltagande observationer lämpligt eftersom all handel på så vis går att uppleva direkt i stället för att få det återberättat för sig i intervjuer vid senare tillfälle. Eftersom studien ämnar undersöka ett spel som utförs av barn, är det bättre att se spelet på plats genom vuxna ögon, då barnen upplever världen på andra sätt än vuxna, vilket kan försvåra kommunikationen. Man kan inte utgå från att barn förstår eller tolkar begrepp som kopplas till vissa handlingar eller företeelser på samma sätt som en vuxen. Deltagande observationer har även använts som grund för att konstruera intervjufrågorna.

Observationerna genomfördes under elevernas schemalagda raster och fokus var på de elever som hade lämnat in samtyckesblanketter. Fältanteckningarna gjordes med papper och penna, i form av meningar, pilar, citat, direkta observationer och stödord. Göransson (2019) skriver att det inte alltid är lämpligt att använda denna metod men i detta fall fungerade det väl, då det gjorde eleverna intresserade och ivriga att berätta om spelet för mig.

## 4.2 Varför intervjuer?

Kvalitativa intervjuer är lämpliga för att undersöka frågeställningar av hermeneutisk natur, det vill säga som handlar om underliggande ontologiska antaganden och aspekter av kunskap som är svåra att mäta kvantitativt (Greetham, 2019:193, Grönlund et.al, 2021:48-52). Det främsta argumentet mot att använda intervju som forskningsmetod gäller huruvida resultaten går att generalisera, men även att forskarens ontologiska antaganden påverkar tolkningen av resultatet. Det går dock att argumentera att liknande uppfattningar och värderingar går att



finna i populationen (Ahrne & Svensson, 2011:44). För att undvika att studien blev allt för snäv, genomfördes två gruppintervjuer vid olika tidpunkter. Intervjuer kan dock endast förmedla en begränsad bild av verkligheten vilket är viktigt att komma ihåg vid analys och i relation till vilka slutsatser man drar av en intervjustudie (Ahrne & Svensson, 2011:56). För denna studie är intervjuerna viktiga för att förtydliga resultat från de deltagande observationerna.

Enligt Ahrne och Svensson (2011) är gruppintervjuer en lämplig metod när det gäller intervjuer med barn. Genom att det är flera barn som deltar i en intervju minskar maktbalansen mellan den vuxna och barnen. Dessutom kan barnen ge varandra idéer, vilket innebär att samtalet flyter på bättre, vilket kommer naturligt av att barnen känner sig tryggare i en situation där de har vänner med sig (2011:51-52).

### **4.3 Urval och population**

Studien genomfördes på mellanstadieelever på en liten i norra Sverige. Kula spelas främst på låg och mellanstadieskolor, och valet av mellanstadieelever motiveras genom att de är äldre än lågstadieleverna och har mer utvecklade förmågor att tänka i abstrakta termer, samt en större förmåga till självreflektion. Dessutom har de spelat kula i flera säsonger och har således haft möjlighet att lära sig mer om kulspelet och dess olika taktiker. Dessa elever är således stickprovsurvalet ut populationen kulspelare i Sverige (Edling & Hedström, 2003:112).

Att jag är lärare på skolan kan innebära viss problematik. Jag är i maktställning gentemot eleverna eftersom jag är betygsättande lärare.

### **4.4 Om informanterna**

Informanterna är mellan 10 och 12 år gamla. Alla elever spelar kula och flera av dem är drivande i att starta kulspelet efter vinterns uppehåll. Trots att det fortfarande är snö ute och att den traditionella kulplanen är snötäckt, har kulspelet dragit igång tack vare dessa elevers engagemang. Samtliga elever har spelat kula sedan de gick i förskoleklass och har goda erfarenheter av kulspelet strategier och regler. Elevernas deltagande på kulplanen under observationerna har dock varit varierande och speciellt tre av informanterna har varit särskilt närvarande på kulmarknaden.

## 4.5 Etik

När intervjupersonerna är under 15 år krävs vårdnadshavares medgivande för deltagande i forskningsstudier. Detta behövs i skriftlig form i en så kallad *samtyckesblankett* som skickas ut tillsammans med ett informationsbrev där studien, eventuella risker med deltagande, personuppgiftshantering och respondenternas rättigheter presenteras (Stockholms universitetet 2022). Jag har samlat in samtycke från föräldrar till elever som är villiga att delta under mars och april månad. Samtyckesblankett och informationsbrevet till vårdnadshavare finns i bilaga 2 och 3. Både samtyckesblanketten och informationsbrevet är konstruerade utefter Etikprövningsmyndighetens mallar (2021). Allt deltagande sker på frivillig basis och respondenterna fick när som helst dra sig ur projektet utan att avkrävas en förklaring. I uppsatsen är alla namn utbytta eftersom jag i informationsbrevet garanterar anonymitet. Intervjuerna spelades in för att underlätta transkribering, men när uppsatsen väl är godkänd kommer materialet att förstöras. Under intervjuerna togs anteckningar med tidsstämplar och nyckelord för att underlätta analysen (Ahrne & Svensson 2011: 52). Innan intervjuerna började informerades deltagarna åter igen om att det var okej att avbryta när som helst under intervjuens gång, och att de inte behövde ge någon anledning till detta.

Då kulmarknaden utgörs av fler elever än de som lämnade in samtyckesblanketter var det omöjligt att genomföra observationer utan att även observera andra elever, då kulspelet baseras på interaktion. Dessa elever är anonyma i studien och ifall jag hade frågor vände jag mig till de elever som skrivit på samtyckesblanketten. Det hade varit opraktiskt att skicka ut samtyckesblanketter till samtliga elever på skolan, och av den anledningen valde jag att under observationer fokusera på de elever som lämnat samtycke, och att inte nämna övriga elever ens vid fiktiva namn. Det är många händelser som sker under en dag på kulmarknaden och det är mycket svårt att koppla enskilda individer till de enskilda händelser som jag noterat under observationen, även för de elever som närvarat.

## 4.6 Operationalisering av forskningsfrågan

Göransson (2019) har givit några förslag på vad man kan observera vid etnografiska studier. För denna studie är det relevant att observera miljön; dess ljud, mängd människor och stämning, aktörerna, men framför allt interaktionerna. Det som särskilt noggrant observerats är förhandlingarna om kulor, samt om hur elever med många kulor och elever med få kulor beter sig på kulmarknaden. Det är av vikt för uppsatsen att observera ekonomiska element och

på vilka sätt eleverna närmar sig dessa, utifrån Meads teori om hur spelet är en övning i samhällsdeltagande. Utifrån teorin är det även relevant att notera särskilda strategier elever använder sig av och hur dessa skiljer sig åt mellan yngre och äldre elever.

Gällande intervjuerna har forskningsfrågan operationaliserats genom att

- 1) konkretisera de element som återfinns i den symboliska interaktionismen och som anses vara av vikt för socialisationsprocessen, vilka är *roller, regler* och *strategier*.
- 2) Identifiera de element av kulspelet som kan kopplas till ett ekonomiskt system, vilka är *värdering, kostnader, konkurrens* och *valuta*

Därtill läggs även frågor som uppkom under observationerna, vilka relaterar till vad eleverna själva ansåg sig lära sig av kulspelet.

Frågeformuläret finns i bilaga 1.

## 4.7 Analysmodell

Intervjuerna analyserades utifrån en innehållsanalys, där respondenternas uttalanden samt observationsanteckningarna analyserades genom att kategoriseras och tematiseras (Bryman, 2016:586). Den analysmodell som används här grundar sig i Brymans (2016) tematiska analysmodell. Innehållsanalysen genomförs i fyra olika steg där det första steget innebär närläsning av materialet där mindre stycken text sammanfattas i ett fåtal ord. Dessa sammanfattningar tilldelas därefter en kod bestående av max tre ord. I det tredje steget kategoriseras koderna och det fjärde slås kategorierna samman till olika teman (Bryman 2016:588). Tematiseringen utgick ifrån de initiala teman som intervjufrågorna baserats på. Analysschemat illustreras av tankekartan nedan.

Figur 1. Analysschema



I figuren ovan illustreras analyschemat som har använts för analys av materialet.

Samtligt material har analyserats med ovanstående modell, vilket innebär att observationer och intervjuer har analyserats genom samma analysmodell och resultatet av dessa båda metoder åtskiljs inte nedan.

## 5. Resultat

Nedan presenteras resultatet från intervjuer och observationer. Intervjuerna genomfördes i två grupper, där Maria och Lennart deltog i den första gruppen, och Viktor, Elsa och Louise deltog i den andra gruppen. Den sjätte eleven kunde inte delta.

### 5.1 Värde

Detta är undersökningens största kategori för att mycket av kulspelet handlar om kulornas värde. Både under observationerna och intervjuerna kan det flesta interaktioner härledas tillbaka till kulornas värde. Utifrån intervjuerna kan kulornas värde i viss mån härledas till deras ekonomiska värde. De flesta av eleverna köper sina kulor på Lekia, där de kostar 14 kronor hektot, men att köpa kulor är vanligtvis inte det sätt eleverna har kommit över kulorna. Då kulorna köps i lösvikt är de större kulorna av högre värde än de små kulorna, men vissa sorters kulor i samma storlekskategori är mer värda än andra. Jag frågar eleverna hur detta kommer sig. Viktor svarar

För vissa människor kan de vara mer värda, men annars så har de samma värde.

Efter ytterligare följdfrågor blir det tydligt att förutom preferenser som Viktor tydliggör i citatet ovan, beror värderingen även på utbud och efterfrågan. Detta är även något som Lennart och Elsa påtalar.

Lennart: Då brukar de vara lite mer värda för dom brukar man inte hitta så ofta.

Elsa: Ovanliga kulor har större värde.

Sällsynta kulor är således av högre värde än kulor som i större utsträckning förekommer bland kulspelets deltagare. Dessa kulor kallar eleverna för *rare*. Det finns bara några få sorter som kan anses vara mer värda än andra kulor i samma kategori, och den kula som just nu har högst värde är den som kallas *dank* och är gjord av järn. Det är även för att kulan är dyr att köpa. I övrigt är eleverna överens om att sorterna Imma och Olja kan vara aningen mer värda än andra kulor i samma storlekskategori. Detta tycks vara baserat på en tyst överenskommelse mellan eleverna som handlar om gemensamma preferenser:

Jag: Så är Imman den mest värdefulla sortens kula då?

Maria: Och Olja

Lennart: Alltså nä inte direkt, nu är det dankar.

Jag: Men förutom dank:

Lennart: Då är det typ Imma eller Olja.

Jag: Varför?

Lennart: Det är dom som alla tycker är coolest.

Således kan vi konstatera att kulornas värde i första hand utgår ifrån utbud och efterfrågan, och i andra hand baseras på preferenser. De kulor som är sällsynta är mer värda, vilket inte nödvändigtvis överensstämmer med kulans pengavärde. Utifrån detta kan vi dra slutsatsen att ifall marknaden skulle få en stor ökning av exempelvis dankar som just nu är den mest värdefulla kulan, skulle denna sjunka värde.

Eleverna använder även kulorna som en valuta. Detta är något som jag noterat under observationerna:

Lennarts ryggsäck är väldigt tung, så han betalar en annan elev för att bära den åt honom.

Under intervjun frågar jag Lennart om detta:

Lennart: Man kan ju anlita folk för att jobba för en. Det gör ju Y och han brukar bära runt på min ryggsäck och sen får han en jumbo.

Jag: Ja det har jag sett T också göra.

Lennart: Mm

Jag: Men då använder ni kulorna som en form av pengar?

Lennart: Ja, pengar är ju kulorna här på skolan.

Vidare frågar jag vad kulorna kan köpa förutom andra kulor.

Lennart: Alltså man kan byta vad som helst!

Maria: Aa man kan byta typ vad som helst!

Lennart: Kulor är pengar här liksom, alla vill ha kulor som alla vill ha pengar.

Maria: Ifall jag tradear [byter] min keps till dig...

Lennart: Ja då kanske du får två vrålar.

I andra gruppen har eleverna inte använt kulor för att byta till sig saker men kan ge flera exempel på när andra elever har gjort detta. Kulorna verkar trots allt vara skolans valuta, då man kan använda kulor för att byta till sig (eller köpa) andra saker än kulor.

Ett annat exempel på när kulor använts vid byte av andra saker än kulor är under påsken, då eleverna i klassen fick en varsin godispåse. Flera av eleverna sålde godisbitar till andra barn på skolan i utbyte mot kulor. Jag frågar eleverna om detta och de svarar att det är normalt.

Under observationerna noterade jag vid flera tillfällen elever som diskuterar kulors värde. Det är vanligt att det går till såhär:

En elev visar en kula som är skottskadad och uppställare och eleven diskuterar ifall den gills, alltså om eleven får kasta den eller ej.

Ifall en kula har några skador eller inte påverkar dess värde, och det är relativt ovanligt med kulor utan skottskador, eftersom de spelar med glaskulor på asfalt. Den påverkan som skottskadan kan ha, har att göra med hur långt fram man får stå och kasta, eller om kulan ”gills” som betalningsmedel eller ej. En annan observation rör byteshandel mellan två elever:

Eleven frågar om de kan byta 10-stegare, eleven som ställer upp säger att han bara får kasta oskottskadade. Handeln avbryts för att varan inte uppfyller kraven. Det är inget bråk eller så, utan en överenskommelse.

I fallet ovan diskuterar eleverna i saklig ton värdet på en kula. Detta händer vid många tillfällen under en rast, och många elever deltar på olika vis i dessa diskussioner. I de allra flesta fallen diskuterar eleverna lugnt och kommer fram till en överenskommelse utan att någon annan behöver blanda sig i. Men alla klarar inte av att ha sådana diskussioner.

## 5.2 Regler

Att ”pruta” på en redan uppställd kula är dock något som eleverna inte uppskattar. Detta uppfattas snarare som en diskussion om reglerna än en fråga om värde. Elever som ”prutar” är något jag vid flera tillfällen sett under observationerna. Nedan följer ett exempel:

”Ställ dem bredvid varandra” säger en elev som syftar på en uppställare som har ställt två kulor med den ena bakom den andra.

”Nej” säger uppställaren.

”Nä då kastar jag inte” säger kastaren.

”Okej då” säger uppställaren och gör som han blivit ombedd.

Efter mina observationer så frågade jag eleverna under intervjun om detta som jag här benämner att ”pruta” på priset.

Jag: men om vi säger att du ställer upp, och så kommer du och säger jag vill kasta den här kulan och så säger jag vart du ska stå och då säger du nää jag vill stå här... kan man pruta?

Lennart: Nej. Det ska man inte.

Maria: då säger man då får du inte skjuta.

Lennart: ja det är jättemånga som typ försöker och säger ”men det är inte värt” och börjar gå och då är det folk som vill ha kulor som ställt upp som ba ”nä okej då du får väll stå där framme”

Maria: ja och så vinner ju dom för att de får stå längre fram.

Dessa elever ser således priset som icke-förhandlingsbart när det gäller kulor som är uppställda. När eleverna spelar en-till-en-versionen av spelet (det som här kallas Långspel) eller vid byte av kulor sker dock förhandling om priset. Även barnen i andra gruppen anser att det är emot reglerna att diskutera var man ska stå för att kasta på uppställd kula. Den andra gruppen noterar dock att det främst är yngre elever som betar sig på detta vis. Detta kan kopplas till den symboliska interaktionismen genom att äldre elever har haft mer tid på sig att socialiseras in i spelet och att reglerna är viktigare för dem, eftersom de är reglernas främsta agenter. Jag frågar eleverna hur reglerna uppkommit, alltså vem som har bestämt dem:

Lennart: Alla, gemensamt.

Maria: Förut fanns det en regel-lapp där folk kom och sa regler som skulle stå på lappen.

Lennart: Vi har bestämt tillsammans alla på skolan och det är ingen som tycker att det är något fel med det, alla spelar med dem.

Viktor: Det har ju varit väldigt länge och så har ju dom äldre berättat för de små och så har de berättat för andra...

Elsa: Ja

I fotboll finns det universellt accepterade regler för hur spelet ska spelas. I kulspelet finns inga liknande formella regler, utan reglerna går i arv mellan skolans olika generationer. Maria berättar att de tidigare har gjorts ett försök att formalisera spelets regler, och att det inte varit några protester när detta genomfördes, men efter egna undersökningar är denna regel-lapp inte sparad någonstans. Det är dock intressant att kulspelets regler endast förändrats marginellt sedan jag gick i mellanstadiet 2004-2006, trots att det inte finns några formella nedskrivna regler, utan att reglerna överförts muntligt mellan många generationer av mellanstadieelever. Det som har förändrats är kulornas värde.

I kulspelet verkar det således vara en form av majoritetsstyre när det gäller reglerna (och kulornas värde), men det finns inte heller några formella straff ifall någon bryter mot reglerna:

Jag: vad händer om man bryter mot reglerna?

Maria: det blir konsekvenser.

Jag: Vadå för konsekvenser?

Maria: det blir bråk.



Lennart: ja det vill vi ju inte, så vill ju ha fler lärare på kulplanen så det inte blir bråk

Jag frågar andra gruppen samma fråga:

Viktor: man vill ju inte spela med den människan om den bryter mot reglerna.

Elevernas svar överensstämmer med observationerna. Det blir ofta protester som i de flesta fall utmynnar i ordväxlingar men i vissa fall – och med vissa elever – kan leda till våld. En annan konsekvens som jag noterat under observationerna är att en elev som fuskar blir utfrysad på kulplanen. Ingen vill kasta på den personen om den ställer upp och personen får inte heller kasta på andra som ställer upp. Denna form av konsekvens kan vara ett kraftfullt verktyg i socialisering i samspel och reglefterlevnad. Att elevens jämnåriga tydligt markerar att ett beteende inte är acceptabelt eller uppskattat kan ge bättre effekter än att lärare tillrättavisar en elev. På så vis utsätts eleven för gruppens generella attityd gentemot ett oönskat beteende.

### 5.3 Roller

Enligt den symboliska interaktionismen är spelet centralt för barnets utveckling av samhällets gemensamma attityder – den *generaliserade andre*. Barnet måste kunna anta alla roller i spelet, vilket i kulspelet sammanfattas till kastare och uppställare, lagkamrat, rik och fattig. Begreppet *roller* i dess sociologiska bemärkelse har varit svårt för eleverna att förstå. Diskussionerna har snarare handlat om vilka beteenden som förekommer på kulplanen, där jag har kategoriserat dessa i rika, fattiga och tjuvar.

De fattiga går runt och tigger kulor av de andra eleverna. Lennart berättar om en strategi som många använder, som innebär att man tigger kulor på andra rasten för att då har de andra haft första rasten på sig att tjäna kulor. Alla elever jag intervjuar har någon gång tiggat kulor och alla har även givit kulor till någon som har tiggat. En annan observation är att de yngre eleverna främst spelar med små kulor, medan de äldre främst spelar med större kulor. Detta beror på att de äldre eleverna skänker mindre kulor till de yngre eleverna, enligt Viktor.

Viktor: eller så de flesta av de små brukar köra långspel med små kulor, typ små och mellan medan vi kör med stora kulor.

De fattiga följer ett manus som lyder ”skänk en kula till en fattiglapp” samtidigt som de går runt med kupade händer. Flera elever kan även fråga om de kan få en kula, men när eleverna inte frågar någon specifik elev om just den kula, utan i generella termer ber alla om en kula använder de frasen ovan. På så vis är de fattiga en tydlig grupp med ett utmärkande beteende.

Ett annat beteende Elsa noterat är att de rika kastar mycket och spelar Långspel och inte ställer upp särskilt ofta. Att ställa upp ses av många som ett sätt att tjäna kulor till att kasta, enligt Louise. Det roliga är således att skjuta på andra som ställer upp. Ett annat fenomen som kan kopplas till kulplanens rika individer, är kulregn. I detta moment kastar en elev upp kulor i luften och ropar ”kulregn!” och det är fritt fram för alla att fånga så många kulor man kan. Jag frågar varför man gör detta och Elsa svarar:

Elsa: jag tror att det är bara för att man vill ha bra rykte. Om man kastar kulor så kanske andra tror ”Oj, den har mycket kulor, den vill jag dela med.” Typ X brukar göra det och man märker ju att han vill att folk ska tycka han är snäll.

Enligt Elsas analys är det således något som man gör för att andra ska uppfatta en på ett visst sätt, och som ett sätt att locka andra till att vilja ingå samarbeten med dem. Kulregnet skulle även kunna ses som ett sätt för spelare att få fler som kastar på deras kulor. Genom att skänka ut kulor, har folk mer kulor att spendera; en princip som banker (och i viss mån stater) använder vid reglering av räntan i högkonjunkturer. Det blir mer pengar i omlopp. Anledningen som eleverna presenterar utåt är dock ”att man vill vara snäll”. Vincent hävdar att man gör kulregn för att man vill göra sig av med sina kulor, vilket säkert är fallet vid vårterminens slut.

Den mest debatterade kategorin är tjuvar, då samtliga elever som jag intervjuar hävdar att det förekommer mycket stöld både på och utanför kulplanen. Tjuvar kan dels ta kulor ur kulpåsar eller genom att fuska.

Lennart: ja, det finns jättemånga tjuvar på skolan. Det är därför jag har ett lås på min ryggsäck.

Lennart har således antagit säkerhetsåtgärder för att förhindra stöld ur hans väska. Flera av de andra barnen är noggranna med vem de ber hålla koll på kulorna när de inte har med sig dem. I många klassrum låses kulorna in under lektionstid för att förhindra stöld. På kulplanen kan en stöld gå till såhär:

Lennart: så gör alla killar i sexan, de brukar stå och titta [när andra skjuter] och sen så bara ställer de sig på en kula och låtsas som ingenting och sen bara sparkar de iväg kulan och tar den.

Maria: ja

Killarna i sexan som Lennart beskriver, har många kulor men verkar trots detta stjäla av de yngre eleverna. Jag har själv observerat detta beteende, och hur andra barn hjälps åt för att förhindra att stöld sker på detta vis. Stöld är således ett mycket utbrett beteende och inte bara koncentrerat till de som klassas som fattiga.

Den konsekvens som stölden får för tjuvarna som blir påkomna är att tjuvarna skaffar sig ett rykte. Mycket på kulplanen tycks handla om rykten. De som fuskar eller stjälar får ett rykte, vilket bland annat leder till att ingen vill samarbeta med dem, eller på annat sätt lita på dem att vakta kulor eller övervaka spelet. Man kan även få ryktet att man spelar bort kulor. Viktor berättar att han fått ett rykte vilket påverkar hans nuvarande samarbeten:

Viktor: Men jag får inte skjuta med deras kulor för att jag har fått ett rykte. För att jag förlorade några kulor av någon annan och nu har jag ett rykte.

Rykte är således något som rika och fattiga bryr sig om. Det påverkar i vilken mån man samarbetar. Detta går att koppla till företagsvärlden genom att aktörerna värnar om sina varumärken. Man handlar inte av – eller samarbetar med – de som har dåliga recensioner, utan aktörerna måste värna om sitt rykte för att få kunder. Det verkar dessutom vara mycket svårt att bli av med rykten när man väl fått dem.

## 5.4 Samarbeten

En annan central del i kulspelet är samarbetet. Samarbetet kan se olika ut, och man kan dela på kulorna i olika omfattningar. Eleverna kallar det att ”teama” om kulorna.

Man kan teama – i teamet kan man bestämma hur många procent av kulorna som man teamar om. Om man teamar till 100 procent innebär det att man har alla kulor i samma säck. Lennart och Viktor har en ryggsäck där de har delat upp alla kulor i olika påsar; några gemensamma påsar och en eller två privata.

Man kan även teama med någon för att de behöver hjälp med en specifik uppgift:

Viktor: jag delade med A och O för att jag är kompis med dem och för att de behövde passning också av ryggsäcken. Men jag får inte skjuta med deras kulor för att jag har fått ett rykte.

Elsa berättar även att det finns personer i kulspelet som samarbetar i syfte att utnyttja de andras tillgångar. Hon ger ett exempel:

Elsa: ja typ A i trean frågade oss helt random om vi kunde tema och sen frågade han direkt om han kunde få lite kulor.

Som kulägare behöver man således vara eftertänksam i relation till bestämmelser angående samarbetets form och omfattning. De flesta samarbetar med vänner, men samarbeten kan även baseras på andra saker, som i Elsas exempel ovan. På frågan varför man samarbetar svarar Elsa vidare

Elsa: det är för att jag tror att det är för att man vill ha mer... jag har sett att folk bara vill tema för att den ser en person som har mycket kulor och den tänker, åh dom kan jag skjuta för att vinna med, eller så ser den kanske en jumbo och då ska jag fråga om jag får dela med den så att jag får kulor så att jag kan skjuta.

Det synsätt Elsa har på samarbeten är målinriktat och egoistiskt, men Viktor och Louise håller inte med henne. Louise menar att man samarbetar för att det är enklare att få ihop kulor när man jobbar tillsammans. Viktor anser att man dels samarbetar för att det är enklare att få ihop kulor, dels för att man är vänner. En stor anledning är även att man skapar någon man kan lita på att vakta ens kulor. Många elever har tunga ryggsäckar med kulor, vilket leder till att de gärna lämnar dem på olika ställen i stället för att bära runt på dem. Det är dock viktigt att man inte bryter mot samarbetets regler och blir utesluten, som var fallet för Viktor.

## 5.5 Vinst och förlust

Det sista temat i analysen är vinst och förlust. En viktig aspekt av kulspelet är vinster och förluster och förmågan att kunna hantera dessa. Alla elever berättar om att de har förlorat en kula de tyckte väldigt mycket om, och att de har tvingats hantera detta på olika sätt. Eleverna beskriver hur de själva eller andra har skapat vissa strategier för att hantera motgångar, som att till exempel helt sluta spela kula ett tag. Båda grupperna berättar om ett extremt fall som inträffade för några år sedan där en elev förlorade sin favoritkula:

Lennart: ja och han blev jättearg

Maria: ja och ledsen. Så han tog kulorna och spolade ner dem i toan.

Jag: då kanske det är bra att man tar paus.

Maria: ja så kan jag göra ibland att jag tar paus för att jag förlorar och sen när man kommer tillbaka så vinner man typ allting.

I utdraget ovan visar Maria på två olika strategier för att hantera förlust; antingen gör man sig av med alla kulor, eller så tar man en paus ett tag, för att sedan komma tillbaka och lyckas igen. I relation till teorin är utvecklandet av strategier något som går att koppla till spelets regler och särskilt att hantera vinst och förlust är viktiga förmågor som är nödvändiga för att kunna fungera i samhället. Under observationerna har jag dock noterat flera konflikter och starka känslor som i många fall kommer ifrån att a) man känner att man sålt kulan för billigt eller b) man var inte redo att förlora den kulan.

Elsa: I onsdags så... Y och X vill man ju inte så ofta köra med för dom ger ju inte kulan när man har vunnit. Så det var en i trean som vann en kula av dom och så gav han inte kulan till han och så började de bråka.

Detta är ett typexempel på hur konflikter uppstår när en elev saknar strategier för att hantera förlust. Eleverna själva relaterar detta till fusk och ett sådant beteende kan leda till att man får ett dåligt rykte. I relation till det ekonomiska samhället är strategier för att hantera vinst och förlust viktiga förmågor, men för en framtida företagsamhet eller aktie/fondinvesteringar är det viktigt med strategier för hur man ska undvika förlust. Till exempel lär sig barnen att inte ”lägga alla ägg i samma korg” vilket är ett generellt tips för investerare världen över. Det man värderar högt säljer man även dyrt:

Elsa: jag hade ställt upp en kula och då tyckte en elev att han fick stå för långt bak... men det var min sista kula.

Att förstå värdet på saker och att kunna handla för att inte förlora är viktiga kunskaper att i ha ett ekonomiskt samhälle. Idag är det mycket vanligt att investera på aktiemarknad och många har pengar sparade i fonder, så att kunna planera sina inköp och försäljning av aktier och fonder enligt sunda principer som man kan lära sig i kulspelet. Logiken är liknande.

## 6. Slutsatser och diskussion

*På vilka sätt socialiserar kulspelet barnen utifrån ett ekonomiskt perspektiv?*

Kulspelet är ett mångfacetterat spel. De ekonomiska inslagen förefaller tydliga, men barnen saknar terminologin för att använda kulspelets ekonomiska inslag i ekonomiska sammanhang. För att fullt ut kunna besvara forskningsfrågan hade elevernas kunskaper behövts testas i praktiken, antingen genom att de genom skolan lär sig de ekonomiska begreppen och principerna, eller att man återkommer till eleverna senare i livet för att se om de haft någon nytta av de ekonomiska kunskaper de införskaffat sig på kulplanen. Denna uppsats börjar med två antagande; att ekonomi kan liknas vid ett spel och att kulspelet socialiserar barn i ekonomi, varav det sistnämnda delvis har påvisats av uppsatsens resultat. Detta sker på flera olika sätt:

Kulspelet hjälper elever att värdera olika saker i sin omgivning enligt det lokala monetära systemets regler och principer. Förutom dank-kulorna verkar dock inte det ekonomiska värdet på kulorna vara centralt i diskussionerna eleverna emellan. De ekonomiska principer som har att göra med preferenser, marginalnytta och framför allt utbud och efterfrågan är ständigt närvarande, men eleverna saknar begreppen för att se kulspelet genom en sådan lins. Lärare skulle kunna använda sig av kulspelet för att åskådliggöra dessa ekonomiska begrepp för eleverna, men det är inga slutsatser som eleverna verkar göra själva. Eleverna visar även förmågan att kunna pruta, även om detta är något som inte uppskattas av eleverna jag intervjuat. Som är tydligt av observationerna, använder eleverna samma tekniker för att pruta, som sker ute i stora världen; de frågar, argumenterar, förhandlar och när de inte får som de vill, hotar de genom att börja gå därifrån. I Sverige har vi ingen prutkultur, men den är utbredd i många andra länder. Det faktum att eleverna lärt sig detta utan att själva fått uppleva det i den stora världen är intressant, eftersom detta beteende således har uppkommit utan att ha föranletts av verklighetsbaserade erfarenheter. Vilka implikationer detta kan ha kommer jag inte gå in närmare på här.

Liksom andra spel krävs det att deltagarna är kapabla att följa reglerna för att vara med. I koppling till undersökningens ekonomiska perspektiv är slutsatsen att eleverna snarare lär sig att *inte* lita på sina medspelare på grund av att det är mycket stöld av kulor. Eleverna som inte följer reglerna och på så vis stjälar kulor får dock inte lika stränga konsekvenser som stöld skulle ge i samhället. För vissa med stöldbenägenhet skulle detta beteende antingen kunna

befästas genom kulspelet eller utmanas genom att eleven blir utfrysad från deltagande på kulmarknaden. Förmågan att kunna följa regler är enligt Mead centralt för att deltagande i spel, då reglernas definitiva natur är den huvudsakliga skillnaden mellan leken och spelet. Förmågan att kunna hantera förlust och inte agera på impulser som leder till vad eleverna benämner som fusk (stöld) är viktiga förmågor som eleverna lär sig genom att spela kula. I relation till socialisation i det ekonomiska samhället relateras detta dels till värdering av tillgångar, uppskattning av den egna förmågan och strategier för att förebygga och undvika förluster.

I den symboliska interaktionismen finns ett stort fokus på roller i relation till barns sociala utveckling. I kulspelet är antalet roller begränsade, men det krävs ändå att man ska kunna anta spelets alla roller samt att kunna ”manus” för varje roll för att man ska vara med. De beteenden som är karaktäristiska för rika respektive fattiga kan i viss mån relateras till hur man i stereotypen uppfattar rika och fattiga ute i samhället; de fattiga tigger och de rika spenderar. Rollerna kan kopplas till *den generaliserade andre*, som kan kopplas till samhällets gemensamma attityder, men även det steg i barnets utveckling där barnet antar generella roller. Dessa roller kan vara stereotypiska och förutom brandmän och poliser ingår stereotypiska roller för rika och fattiga i begreppet.

De rika kan vara schysta eller oschyssta. Man vill gärna vara med de rika, men samtidigt ses det inte ogillande på de fattiga, utan alla verkar någon gång ha varit i den situationen. Man vill dock inte få ett dåligt rykte. I relation till forskningsfrågan är antagandet att dessa roller socialiserar till att man vill vara på ett visst sätt. Lennart sa exempelvis: *kulor är pengar här, alla vill ha kulor som alla vill ha pengar*. Eleverna kan få mersmak till att ha mycket i framtiden, är man rik på kulplanen får man en viss status och man kan dra till sig vissa blickar; detta kan vara något som man eftersträvar senare i livet. Enligt observationer verkar det som att de som kan klassas som medelklass är mer benägna att samarbeta utan motprestation, medan de som har många kulor hellre betalar någon för att utföra tjänster som de andra utför gratis åt varandra. Ett exempel är Lennart som betalar vänner för att bära runt på kulorna. Lennart är den som är rikast i urvalet. Samtidigt vaktar Viktor kulorna gratis åt sina vänner i gengäld mot att de samarbetar. Detta beteende är stereotypiskt för rika personer och kan möjligtvis kopplas till beteenden i samhället. I relation till rollövertagning innebär detta att de rika eleverna antar en stereotypisk rik persons roll där man betalar för saker andra ger varandra gratis. Detta kan leda till uppfattningar om hur man ska bete sig när man är rik vilka kan vara negativa för samhällets gemenskap.

En annan delvis negativ socialisationsfaktor är dock all stöld som verkar förekomma. Det har skapats ett klimat på skolan där det sker många stölder. Detta är ett beteende som kan få allvarliga konsekvenser ute i den stora världen.

Kulspelet är en marknad som saknar stödjande institutioner. Alla eleverna som intervjuades uttrycker att det förekommer ett stort antal stölder och att det inte finns något system för att bestraffa de som stjälar eller de som på annat sätt bryter mot reglerna. Det hade behövts ett domstolsväsende och polis, som en elev säger. Då hade det också behövts nedskrivna regler och lagar för hur regelbrott ska hanteras. Detta i sin tur skulle leda till ett parallellt samhälle som baseras på en ny form av betalningsmedel vilket understryker argumentet att kulspelet är ett slutet ekonomiskt system.

## 6.1 Avslutning

De slutsatser som dragits ovan är baserad på begränsat observations- och intervju material. För att förstå alla intrikata delar av detta system hade längre tid behövts ägnas åt observationer på kulplanen, samt kompletterats med fler intervjuer.

Kulspelet kan ses som ett simpelt exempel på hur samhällen uppkommer och upprätthålls, vilket är högst sociologiskt relevant och lämpar sig väl för framtida forskning. För vidare forskning hade det även varit intressant att göra jämförelser mellan skolor för att se ifall regler och värderingar skiljer sig åt, samt se förändring av dessa variabler över tid. På så vis skulle man kunna undersöka kulspelet ur ett makroekonomiskt perspektiv.

För framtida forskning kan det även vara intressant att undersöka kulspelet utifrån ett genusperspektiv. Då denna studie har identifierat socialiserande aspekter av kulspelet, är det intressant att undersöka hur detta påverkar flickor respektive pojkar. Det hade även varit intressant att undersöka pojkar respektive flickors beteende på kulspelet och i relation till kulorna. Utifrån könsrollerna och socialisationsprocesser finns det flera intressanta utgångspunkter för vidare forskning, som exempelvis kan beröra skillnader mellan pojkar och flickor på kulplanen gällande vissa beteenden.

Antal ord: 10635



## 7. Referenser

- Ahrne, Göran, & Svensson, Peter (2011). *Handbok i kvalitativa metoder*. 1. uppl. Malmö: Liber
- Bosma, R.H., Ha, T.T.P., Hiep, T.Q., Phuong, N.T.H., Ligtenberg, A., Rodela, R. and Bregt, A.K., 2020. Changing opinion, knowledge, skill and behaviour of Vietnamese shrimp farmers by using serious board games. *The Journal of Agricultural Education and Extension*, 26(2), pp.203–221. Tillgänglig på: <<<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:sh:diva-39358>>>
- Bryman, Alan (2016). *Social research methods*. Fifth edition Oxford: Oxford University Press
- Caponetto, Ilaria & Earp, Jeffrey & Ott, Michela. (2014). Gamification and Education: a Literature Review. Proceedings of the 8th European Conference on Games-Based Learning - ECGBL 2014. 1. 50-57. Tillgänglig på <<[https://www.researchgate.net/publication/266515512\\_Gamification\\_and\\_Education\\_a\\_Literature\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/266515512_Gamification_and_Education_a_Literature_Review)>>
- Edling, Christofer & Hedström, Peter (2003). *Kvantitativa metoder: grundläggande analysmetoder för samhälls- och beteendevetare*. Lund: Studentlitteratur
- Etikprövningsmyndigheten (2021) Stödmodell för forskningspersonsinformation. Tillgänglig på << <https://etikprovningmyndigheten.se/>>>
- Dobrescu I Loretta, Greiner, Ben & Motta Alberto (2015) Learning economics concepts through game-play: An experiment. *International Journal of Educational Research*, Volume 69,2015, Pages 23-37, ISSN 0883-0355. Tillgänglig på <<<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0883035514000810>>>
- Furnham, Adrian. and Thomas, Paul. (1984), Adults' perceptions of the economic socialization of children. *Journal of Adolescence*, 7: 217-231. Tillgänglig på << [https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1016/0140-1971\(84\)90030-7](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1016/0140-1971(84)90030-7)>>
- Glasberg, Davita Silfen, Barbara Nangle, Florence Maatita, and Tracy Schauer. "Games Children Play: An Exercise Illustrating Agents of Socialization." *Teaching Sociology* 26, no. 2 (1998): 130–39. Tillgänglig på << <https://www.jstor.org/stable/1319284>>>
- Greetham, Bryan (2019[2019]). *How to write your undergraduate dissertation*. Third edition. London: Red Globe Press

Göransson, Kristina (2019). *Etnografi: sjösätt, navigera och ro i land ditt projekt*. Upplaga 1  
Lund: Studentlitteratur

Kjellberg, Joakim (2021) Den medeltida stadens dynamik – urbanitet, sociala praktiker och  
materiell kultur i Uppsala 1100–1550. Aun 51. 298 pp. Uppsala: Uppsala universitet.

Tillgänglig på << <http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1582386/FULLTEXT01.pdf>>>

Leiser, David & Ganin, Margalit. (1996). *Economic participation and economic socialization*.  
Cheltenham: Elgar Publishing. Tillgänglig på

<[https://www.researchgate.net/publication/230923895\\_Economic\\_participation\\_and\\_economic\\_socialization](https://www.researchgate.net/publication/230923895_Economic_participation_and_economic_socialization)>

Lekakademin.se (Inget datum) Glaskolor i påse, tillgänglig på

<[https://lekakademin.se/glaskolor-i-pase-1-kg-27-12870?gclid=CjwKCAjw3ueiBhBmEiwA4BhspBWx-gjFlfKcmRJB78RyS2lCaYeQWe-GksXnDXl6HcwN24Jg3Zip7xoCavQQA\\_vD\\_BwE](https://lekakademin.se/glaskolor-i-pase-1-kg-27-12870?gclid=CjwKCAjw3ueiBhBmEiwA4BhspBWx-gjFlfKcmRJB78RyS2lCaYeQWe-GksXnDXl6HcwN24Jg3Zip7xoCavQQA_vD_BwE)>

Mead, George Herbert (1972[1934]). *Mind, self, and society [Elektronisk resurs] from the  
standpoint of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press

Mead, George Herbert (1976). *Medvetandet, jaget och samhället: från socialbehavioristisk  
ståndpunkt*. Lund: Argos

Oxford dictionary (na), Socialization. Tillgänglig på

<<[Platz, Liane., & Jüttler, Michael. \(2022\). Game-based learning as a gateway for promoting  
financial literacy – how games in economics influence students' financial interest.](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/socialization#:~:text=noun-,noun,is%20acceptable%20in%20their%20society>></a></p></div><div data-bbox=)

*Citizenship, Social and Economics Education*, 21(3), 185–208. Tillgänglig på

<<<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/14788047221135343>>>

Roel H. Bosma, Tran T. Phung Ha, Tong Quoc Hiep, Nguyen T. Huynh Phuong, Arend  
Ligtenberg, Romina Rodela & Arnold K. Bregt (2020) Changing opinion, knowledge, skill  
and behaviour of Vietnamese shrimp farmers by using serious board games, *The Journal of*

*Agricultural Education and Extension*, 26:2, 203-221, DOI: [10.1080/1389224X.2019.1671205](https://doi.org/10.1080/1389224X.2019.1671205)

Sandberg, Anette & Heden, Rebecca (2011) Play's importance in school, *Education 3–13*, 39:3, 317-329, DOI: 10.1080/03004270903530441  
Tillgänglig på <<<https://doi.org/10.1080/03004270903530441>>>

Seidman, Irving (1998) *Interviewing as Qualitative research – a guide for researchers in education and social science*, uppl 2. New York: Teachers College Press

Stockholms universitet (2022) Att informera forskningspersoner och inhämta samtycke. <<https://www.su.se/medarbetare/r%C3%A5d-st%C3%B6d/forskning/forskningsetik-juridik/m%C3%A4nniskor-personuppgifter/att-informera-forskningspersoner-och-inh%C3%A4mta-samtycke-1.431639>>

Tin-Chun, Lin (2018) Using classroom game play in introductory microeconomics to enhance business student learning and lecture attendance, *Journal of Education for Business*, 93:7, 295-303, Tillgänglig på <<[10.1080/08832323.2018.1493423](https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1493423)>>.

Önder, Mustafa (2018) Contribution of Plays and Toys to Children's Value Education. *Asian Journal of Education and Training*. 4. 146-149. 10.20448/journal.522.2018.42.146.149.  
Tillgänglig på <[https://www.researchgate.net/publication/324836686\\_Contribution\\_of\\_Plays\\_and\\_Toys\\_to\\_Children's\\_Value\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/324836686_Contribution_of_Plays_and_Toys_to_Children's_Value_Education)>

## Bilaga 1 Intervjuformulär

### Intervjuformulär

Roller – kastare, uppställare, fattig, rik, finns det vissa man inte spelar med som har dåligt rykte? Tjuvar? Vålgörare? Förklara varför man gör kulregn.

Värdering – hur vet man vilka kulor som har högre värde? T.EX Av dessa två kulor vilken har högst värde och håller alla med om det? – hur mkt har i köpt och hur mkt har ni vunnit.

Regler - Vem bestämmer vilka regler det ska vara? Vad händer om man bryter mot reglerna? (straff?)

Kostnader – kan man argumentera (pruta) över vart man vill stå och kasta; typ nä, min kula är värd mer så jag borde få stå här?

Strategier – använder du eller andra någon särskild strategi i kulspelet?

Samarbete eller konkurrens – Varför samarbetar spelare med varandra? Vilka kriterier behöver någon uppfylla för att få samarbeta med er?

Kan man använda kulorna (som pengar) till andra saker, t.ex köpa tjänster eller grejer av sina vänner?

Tänker ni på kulorna som en valuta?

Varför är det så roligt att spela kul? Vad är det som gör det kul?

## Bilaga 2

### Information till forskningspersoner

Vi vill fråga dig om du vill delta/ om du tillåter ditt barn att delta i ett forskningsprojekt. I det här dokumentet får du information om projektet och om vad det innebär att delta.

### Vad är det för ett projekt och varför vill ni att jag ska delta?

Forskningsprojektet handlar om kulspelet och om eller hur kulspelet kan lära barn om ekonomi. Kulspelet har en tusenårig historia, men trots detta finns det mycket lite skrivet om det. Syftet med studien är undersöka vilket ekonomiskt system och vilka ekonomiska principer som barnen lär sig genom att delta i spelet. Enligt studiens teori är spel och lekar metoder för att socialisera barn in i samhället. Socialisering betyder att individer lär sig om och tar åt sig samhällets normer och värderingar. Frågan är således vilken typ ekonomiskt samhälle som barnen socialiseras in i när de spelar kula.

Studien genomförs igenom Lunds universitets sociologiska institution.

### Hur går projektet till?

Metoden för studien är intervjuer. Två, tre barn kommer att delta i en gruppintervju tillsammans med mig, där jag kommer ställa semistrukturerade frågor som rör kulspelets regler, olika taktiker, samarbete och kulspelets större sammanhang, samt några frågor som rör spelets ekonomi. Tanken är att intervjun kommer att ta max 40 minuter. Intervjun kommer att spelas in, men inspelningen kommer att förstöras när uppsatsen är godkänt. Tid och plats får jag och eleverna gemensamt komma överens om.

### Möjliga följder och risker med att delta i projektet

Jag bedömer inte att det finns några risker med deltagande i denna studie, utifrån att inga känsliga ämnen kommer behandlas och att deltagarna kommer att vara anonyma i studien. Med risker menar man att deltagande kan sätta deltagaren i någon typ av fara, eller att känsliga uppgifter ut deltagarnas liv behandlas.

### Vad händer med mina uppgifter?

Dina svar och dina resultat kommer att behandlas så att inte obehöriga kan ta del av dem. I studien kommer alla deltagare att vara anonyma, och alla namn kommer att bytas ut. Inga personuppgifter kommer att samlas in.

### Hur får jag information om resultatet av projektet?

Om du som respondent eller vårdnadshavare vill ta del av den färdiga uppsatsen behöver ni säga till, så skickar jag ut den.

### Deltagande är frivilligt

Ditt deltagande är frivilligt och du kan när som helst välja att avbryta deltagandet. Om du väljer att inte delta eller vill avbryta ditt deltagande behöver du inte uppge varför, och det kommer inte heller att påverka någonting

**Ansvariga för projektet**

Ansvarig för projektet är Linnea Johansson, telefonnummer xxx-xxxxxxx, email xxxxxxxxxxxx@xxxxxxxxxx

Om du vill ha mer information, kontakta mig!

## Bilaga 3

### Samtycke till att delta i forskningsprojektet Kulspel som ekonomisk socialisation – en fallstudie

Jag har läst och förstått den information om studien som anges i dokumentet "[ange namn och version på informationsbladet]". Jag har fått möjlighet att ställa frågor och jag har fått dem besvarade. Jag får behålla den skriftliga informationen. Jag har informerats om att deltagande är frivilligt och att jag/mitt barn kommer att vara anonym i studien. Jag har även informerats om att jag som barn/ jag som vårdnadshavare när som helst kan avbryta deltagandet i studien.

Jag som vårdnadshavare samtycker till att mitt barn deltar i studien som beskrivs i dokumentet information om studien vid namn Kulspel som ekonomisk socialisation – en fallstudie.

Jag samtycker till att delta i studien som som beskrivs i dokumentet information om studien vid namn Kulspel som ekonomisk socialisation – en fallstudie.

Plats och datum

Underskrift och namnförtydligande Vårdnadshavare

.....

.....

**Plats och datum**

**Underskrift och namnförtydligande**

**Respondent**

.....

.....