LUND UNIVERSITY

Datorspel som vardagslek

en kultur i utveckling

Enevold, Jessica; Hagström, Charlotte

Published in:
Lekar och spel

2014

Link to publication

Citation for published version (APA):
Enevold, J., & Hagström, C. (2014). Datorspel som vardagslek: en kultur i utveckling. I D. Waldetoft (Red.), *Lekar och spel: Nordiska museets och Skansens årsbok 2014* (Vol. 2014, s. 51-55). (Fataburen; Vol. 2014). Nordiska museets förlag.

Total number of authors:
2

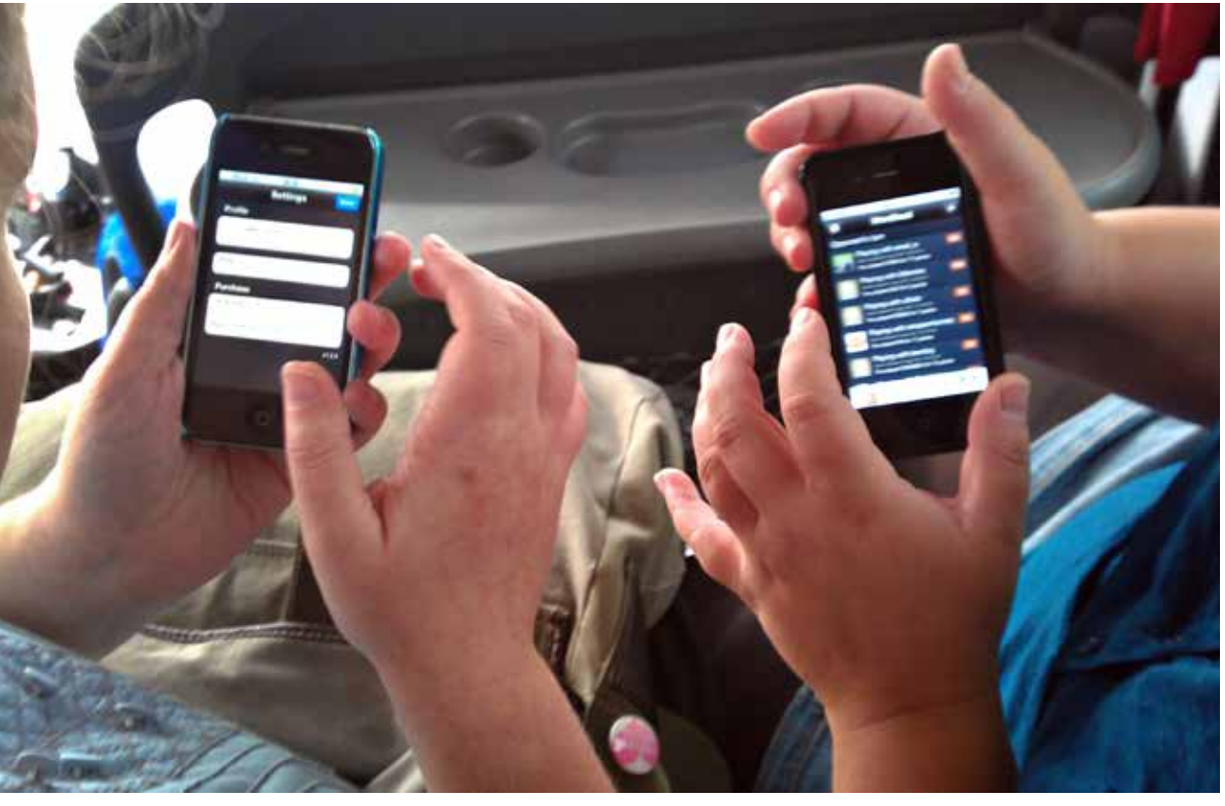
General rights
Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise 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



Spel i vardagen. Wordfeud på bussen. Foto: Charlotte Hagström.

Datorspel som vardagslek

En kultur i utveckling

JESSICA ENEVOLD är lektor i kulturvetenskap vid Lunds universitet. Hon forskar och undervisar om digital och analog populärkultur, mobilitet och genusfrågor.

CHARLOTTE HAGSTRÖM är docent i etnologi vid Lunds universitet där hon undervisar i etnologi, tillämpad kulturanalys och arkivvetenskap. Hennes forskningsintressen rör bland annat personnamn och identitet, livscykelritualer och spel.

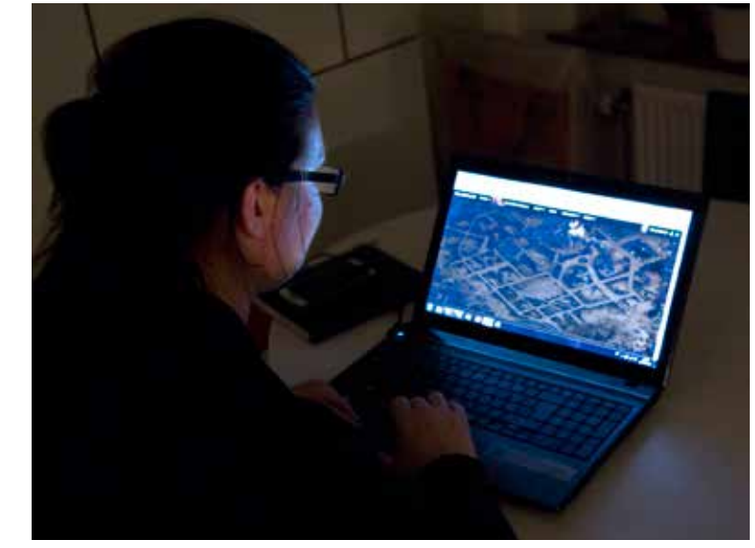
VI BEFINNER OSS på pendeltåget till Malmö. Det är rusningstid och mycket folk. Runt omkring oss trängs människor som läser, pratar, lyssnar på musik, stirrar ut i luften, pillar på sina telefoner. Vi har inte lyckats få någon sittplats utan står inträngda i mittgången. Mannen till höger stirrar på sin telefon och ser fundersam ut. Vi sneglar på hans skärm och ser ett välbekant rutmönster: spelplanen för Wordfeud. När vi vänder på huvudet och tittar på flickorna som sitter vid fönstret ser vi att även en av dem spelar Wordfeud. En bit bort vinklar en kvinna i vår ålder telefonen så vi kan se också hennes skärm. Där är ännu en Wordfeudspelare.

Allt fler människor ägnar allt mer av vardagen åt att spela digitala spel – på datorer, spelkonsoler, surfplattor, telefoner. Utvecklingen har gått fort från det att ett fåtal ungdomar stod i spelhallar och spelade arkadspel som Pong, PacMan och Spaceinvaders till dagens allestädes närvarande mobilspelande av Quizkampen, Wordfeud och Angry Birds.

De spel som får mest uppmärksamhet i media är dock de spel som ibland kallas för First Person Shooter, det vill säga ett spel där spelaren styr en så kallad avatar som ska ta sig fram på en bana och för att komma i mål måste skjuta ner ett antal objekt eller andra motståndare. En annan genre som uppmärksammas är så kallade Massive Online Role Playing Games, spel som spelas av många spelare samtidigt och som utspelar sig i världar som man kan logga in i dygnet runt. Uppmärksamheten är ofta av negativt slag och handlar om att innehållet är alltför våldsamt eller att spelarna ägnar alltför mycket tid åt spelet. Debatten är vanligen polariserad: det är antingen dåligt eller jättebra med datorspel. Den är också huvudsakligen fokuserad på unga spelare och då särskilt på pojkar. Att datorspel ofta anses vara slöseri med tid beror på att det har fått en särställning i förhållande till kategorin lek. Spel är betydligt mer ideologitungt. Lek räknas ofta som någonting utvecklande och nyttigt medan spel ofta tolkas som frivolt och onyttigt.

Men detta är en väldigt begränsad syn på datorspel och spelare. För att nyansera bilden inledde vi 2008 en studie där vi inriktade oss på den som verkade vara den mest icke-typiska spelaren av dem alla: mamman. I projektet hade vi föresatsen att inte göra någon förutbestämd uppdelning mellan nyttigt och onyttigt spelande. Vi gjorde inte heller någon åtskillnad mellan spel på datorer, telefoner eller tv-spelskonsoler. För att utröna hur en mammas vardagliga datorspelande kunde se ut använde vi oss av intervjuer, enkäter, dagböcker och en mediestudie. Vi konstaterade att när mamman förekom i förbindelse med spel i populärkulturen var det främst som en av två urtyper som vi benämner »stöttaren« respektive »övervakaren«. Den förra bistår sina datorspelande barn, exempelvis genom att köra dem och deras datorer till LAN eller genom att tillhandhålla bullar och varm choklad när de mitt i natten köar utanför en affär i väntan på att en ny version av ett spel ska släppas. Den senares uppgift är att begränsa barnens speltid och se till att de inte spelar »olämpliga« spel.

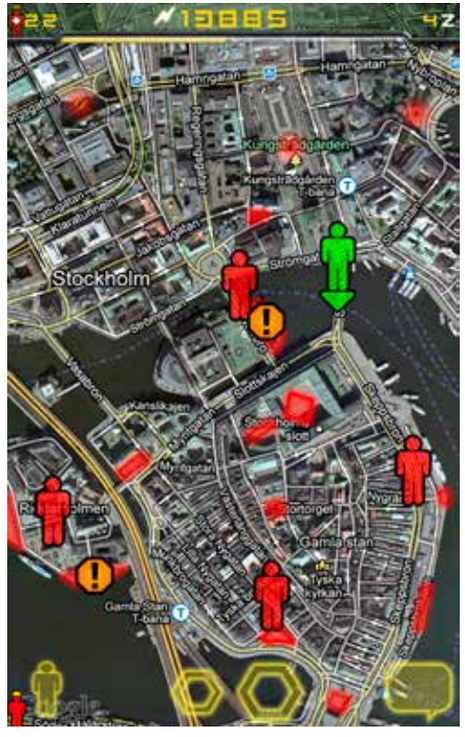
När mamman själv förekommer som spelare tenderar hon att beskrivas som en alltför hängiven sådan. Denna typ har vi kallat för



Allt fler kvinnor spelar datorspel. Foto: Jonas Hedberg.

»missbrukaren«, eftersom det i den populärkulturella speldiskursen ofta förekom mammor som spelade så mycket att de försummade barn och hem. De skötte inte hushållet, glömde ge hunden mat och lämnade barnen utan tillsyn. Motsvarande utsagor om pappor var väldigt få. Mammarollen övertrumfade således identiteten som spelare. Häri ligger en av knäckfrågorna: flickor, kvinnor och mammor identifierar sig sällan själva som spelare och därför är de tämligen osynliga. Att man spelar datorspel är inte det första som kommer upp vid en middagskonversation eller i mötet med nya människor. Men självklart finns det massor av kvinnor som spelar. Den svenska datorspelsbranschens egen statistik visar på en nästan jämn fördelning mellan könen.

Vårt projekt syftade också till att ta ett mått på jämlikhet i familjer genom att se på spelande som fritidsaktivitet. Spelande tar tid. Får alla spela lika mycket och på samma villkor? Vi frågade oss



Turf är ett GPS-baserat spel som kräver att spelaren förflyttar sig utomhus mellan olika platser. Andrimon AB.

om det förekom konflikter kring spelandet. I studien medverkade mammor i olika åldrar och med olika yrkesbakgrund. Gemensamt för dem var att de anpassade sitt spelande efter familjens behov. Vissa mammor talade om sitt spelande i termer av att de gjorde det samtidigt med något annat, till exempel medan de väntade på att pastan skulle koka klart, medan andra beskrev det som att det var en aktivitet de ägnade sig åt lite i smyg. Även om vi fick intrycket att samtliga medverkande i studien tycktes anse att de hade rätt att ägna sig åt spelandet och såg det som en hobby, verkade denna åtföljas av en viss grad av dåligt samvete. De föreföll ha anammat den syn som den populärkulturella diskursen ger uttryck för, det vill säga att mammor i första hand ska ägna sig åt hem och barn.

Under de år vi arbetade med projektet hände mycket som bidrog till att förändra datorspelandets ställning i samhället. En förändring har till exempel varit införandet av datorspel i vården. Det är inte bara habiliteringen som drar nytta av spels motiveringspotential utan även äldreomsorgen har tagit till sig de möjligheter som rörelseavläsande datorspel möjliggjort. Så kan till exempel bowling och tennis spelas med endast en lätt handrörelse. Teknik- och programutvecklingen har således både ändrat spelardemografin och spelrummets beskaffenhet. Fler människor leker i dag tillsammans på fler platser. Med Wii-konsolen fick vi spel som Guitar Hero och Wii Fit. Andra konsoltillverkare följde efter och utvidgade sitt sortiment med spel av typen Rockband och Karoke Singstar. Spelandet fördes in i vardagsrummet och engagerade familjen på ett sätt som brädspel tidigare gjort. Expansionen av sociala medier bidrog också till utveckling av datorspelskulturen. Facebook-spel som Farmville lockade år 2009 oerhörda 80 miljoner spelare. Denna typ av spel återfinns numera också i smarta telefoner där Candycrash i dag är ett av de mest populära. Att spel kan spelas på mobila enheter som är ständigt uppkopplade i nätverk via 3G- och 4G-nät och försedda med GPS gör att datorspel och utomhuslek ibland förenas.

Ett exempel är Turf, ett realtidsspel som går ut på att samla poäng genom att ta över och behålla så många zoner som möjligt. Vetskap om den exakta platsen för zonerna, som finns på olika platser i städer och tätorter, får spelaren genom att ladda ner en app till telefonen. För att ta över en zon måste hon fysiskt befinna sig på platsen och slå på GPS:en. Det krävs alltså en konkret förflyttning i stadsrummet, och eftersom zonerna ofta är placerade i parker och grönområden är de enklast att nå till fots eller med cykel. Den som strävar efter att ta många zoner måste röra sig över ganska stora områden vilket därmed betyder att hon samtidigt får en hel del motion. Uppfattningen att datorspel per automatik innebär ett stillasittande inomhus stämmer därmed inte på detta spel. Sannolikt kommer många liknande uppfattningar och föreställningar att utmanas och förändras av nya spel och ny teknik.