



LUND UNIVERSITY

Spel som lust och träning. Om tv- och datorspel för barn och ungdomar i habilitering

Wästerfors, David

2009

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Wästerfors, D. (2009). *Spel som lust och träning. Om tv- och datorspel för barn och ungdomar i habilitering.* (Habilitering & Hjälpmedel, FoU-enheten, Region Skåne; Vol. 7). Habilitering & Hjälpmedel, FoU-enheten, Region Skåne. <http://www.skane.se/Public/HAB/FoUrapporter/100fourapport2009nr07.pdf>

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

Spel som lust och träning

Om tv- och datorspel för barn och ungdomar i habilitering

David Wästerfors



© Habilitering & Hjälpmedel, Region Skåne

Utgiven av Forsknings- och utvecklingsenheten, april 2009
Habilitering & Hjälpmedel, Region Skåne
www.skane.se/habilitering/fou

Layout: Ulla Götesson

ISBN: 978-91-7261-177-1

Sammanfattning

Utvecklingen av kommersiella tv- och datorspel från så kallade tumspel till spel som styrs av gester och andra kroppsrörelser har inneburit att spelen numera kan användas för träningsändamål. Under 2007 och 2008 drevs projektet *SpelTID* vid Barn- och ungdomshabiliteringen vid Habilitering & Hjälpmedel i Region Skåne. Två projektledare besökte samtliga tio enheter i regionen för att erbjuda tv- och datorspel för barn och ungdomar i habilitering.

Projektets ambition har varit att ”skapa en meningsfull, underhållande aktivitet och träning för barn och ungdomar med funktionshinder”. Tv- och datorspelens motiverande, entusiasmerande och salutogena potential har betonats. Syftet har varit att barn och ungdomar med funktionsnedsättningar ”skall få tillgång till en aktivitet som kan ge dem en känsla av att vara moderna och häftiga”.

Denna rapport redogör för genomförandet av detta projekt. Rapportens material består främst av etnografiska fältanteckningar från omkring 45 timmars spelträffar och samtal med 20 medarbetare (sjukgymnaster, arbetsterapeuter, psykologer, kuratorer och logopedier).

Tre frågor står i centrum: (1) vad säger forskningen om tv- och datorspel i habilitering?, (2) hur organiserades användningen av spelen? och (3) vad inträffar när ungdomar spelar?

Tidigare forskning visar att tv- och datorspel ökar deltagarnas motivation i olika habiliteringsprocesser, att spelen uppfattas som roliga och att spelandet kan ge mätbara förbättringar av fysiska förmågor samt stärka spelarnas självförtroende. Spelen kan fungera som ett verktyg eller träningsmedium i habilitering, även om forskarna också understryker att mer kunskap behövs.

SpelTID har organiserats som en serie matchningar. De vuxna har på varierande sätt försökt para ihop spelen med deltagarna eller skräddarsytt sättet att spela, för att på så sätt visa upp spelens möjligheter, uppmuntra dem att spela och träna deras förmågor. Matchningarna framstår som avgörande för projektets framgångar. I den mån matchningen lyckas blir personal, anhöriga och barn snabbt övertygade om en habiliteringsvinst; i den mån den inte lyckas (eller saknas) framstår spelandet snarare som en fritidsverksamhet.

När spelandet av tv- och datorspel undersöks mer i detalj går det att urskilja en interaktiv dynamik mellan spelaren och spel samt mellan spelaren och dennes omgivning. Tre aspekter av denna dynamik undersöks särskilt: (1) att överträffa sig själv, (2) att förlora sig i spel och (3) att bli mätt på spelande.

Rapporten visar att projektet har vunnit sina syften. Tv- och datorspel bildar ett lekfullt sammanhang som adresserar barn och ungdomar på ett sätt som innebär att de temporärt blir befriade från sin vanliga habiliteringsidentitet. De kan identifiera sig med fantasifigurer, låtsas vara någon annan, testa hur det känns att vara en vinnare och hämta motivation till fysiska rörelser och social gemenskap.

Rörelserna motiveras inte av spelarnas funktionsnedsättningar utan av spelen och deras dramaturgi. Spelandets utgångspunkter har inte varit vad barn och ungdomar *inte* kan utan vad de kan. Genom individuella matchningar kan spelandet samtidigt generera träning.

Rapporten visar också att engagemanget i spelen spontant understöds av omgivningen (genom exempelvis uppmuntran, skämtsam och lekfull retsamhet, påhejande) samt att eventuellt sviktande intresse för spel kan bemötas av vuxnas försök att på nytt visa upp och blåsa liv i lusten att spela.

Innehåll

Förord	6
Inledning	8
Metod	9
Teori	10
Forskning om tv- och datorspel	9
Metod	11
Organiserandet av SpelTID	15
Matchningar	15
Hanterandet av skeptis	20
Spelandets dynamik	22
Att överträffa sig själv	23
Att förlora sig i spel	25
Att bli mätt på spelande	27
Avslutning	29
Referenser	31
Utgivna rapporter genom FoU-enheten	33
Utgivna bulletiner genom FoU-enheten	36

Förord

Habiliterings- och hjälpmedelsnämnden i Region Skåne beslöt i februari 2003 fördela en summa pengar till att utveckla ”alternativa/kompletterande behandlingsmetoder” inom Barn- och ungdomshabiliteringen, Vuxenhabiliteringen, Syn, hörsel- och dövverksamheten och Hjälpmedelsverksamheten. Representeranter för brukarorganisationer, verksamhetsföreträdare och forsknings- och utvecklingsenheten har tillsammans resonerat om olika förslag. Varje år har alltsedan dess ett antal medarbetare fått medel för att pröva olika metoder med nya perspektiv, som exempelvis lyfter fram ett salutogent eller lustfyllt perspektiv. Projektet beskrivet här i rapporten kan representera ett sådant. Här redovisas ett av 2006 års förslag från Barn- och ungdomshabiliteringen (Bou), SpelTID, Spel för Träning, Integration och Delaktighet. Under 2007 och 2008 utvecklades och genomfördes projektet som en mobil verksamhet över Skåne; under innevarande år upprättas en Spelstuga med fast förankring i Lund för att stödja en fortsatt användning av spelaktiviteter.

Drivkrafter för idé och projektutveckling är och har varit fritidskonsulent Anders Petersson och informatör Gregory Jakobsson. De hämtade inspiration från Per Olof Hedvalls vid Furuboda utvecklade Spelhåla, och omvandlade uppläggningsenheten för att passa in i en habiliteringskontext. Under arbetets gång har det funnits en styrgrupp bestående av, förutom Anders och Gregory, utvecklingsansvariga vid Bou Anette Wennström, fil dr David Wästerfors och Kerstin Liljedahl. Anette har stärkt möjligheterna för ett genomförande i Bou, David har delvis handlett projektet, framför allt följt det långsides för en utvärdering och är författare till rapporten. Kerstin har haft ett övergripande ansvar för uppläggning och genomförande. Alla har vi gemensamt längs processen sett och utvecklat möjligheter.

Som framgår av redovisningen har projektet väckt intresse hos många medarbetare som i sin tur vidareutvecklat/r SpelTID på sina enheter, ett gott exempel på implementering. En god grund för denna är också förankringen i ledningen, entusiasmen från verksamhetschef för Bou och alla enhetschefer över Skåne.

Att pröva nya idéer, utvärdera och reflektera över resultatet mot annan forskning är en kärna i ett forsknings- och utvecklingsarbete. Med föreliggande beskrivning i rapporten kan vi gå ett steg vidare i att skapa och problematisera kunskap inom habiliteringsområdet. När projektbeskrivningen presenterades 2006 väckte det en viss skepsis genom att datorspel gärna kopplades till en stillasittande fritidsaktivitet. Men okunnigheten skingrades, möjligheterna sågs och nyfikenheten var stor när projektet satte igång. Under tiden har liknande erfarenheter beskrivits, datorspel i relation till lustfyllda sociala och fysiska aktiviteter. I ett nordiskt samarbete, inom ramen för Nordiskt välfärdscenter, för att utveckla forskning och utveckling inom barn- och ungdomshabilitering är en inriktning just Virtual Reality. Anders och Kerstin redovisade projektet under ett möte i december 2008 vid Nordiska högskolan för folkhälsovetenskap i Göteborg. Vid de nationella kvalitetsdagarna inom barn- och ungdomshabilitering i maj innevarande år kommer projektet att presenteras utifrån både forskarens, den professionelles och den unges perspektiv.

Ett stort tack riktas till alla medverkande: barn, ungdomar, medarbetare och professionella, ledare i olika funktioner. Det har varit ett spännande utvecklingsarbete som nu går in i en ny fas av etablering och prövning i denna form!

I mars 2009

Kerstin Liljedahl
Leg psykolog, fil dr
Forsknings- och utvecklingschef

Inledning

Att spela tv- och datorspel är idag en spridd aktivitet. Ibland sägs det finnas fler som spelar tv- och datorspel än det finns fotbolls- och ishockeyutövare¹. Spelen har utvecklats från så kallade tumspel (som styrs med tumgrepp kring en joystick och liknande) till spel som styrs med gester eller andra kroppsrörelser, såsom *EyeToy* och *Wii*.

Utvecklingen har gjort att tv- och datorspel inte längre måste förknippas med stillasittande. Spelen kan numera användas för träningsändamål eller för att aktivera den stillasittande. Utanför Sverige finns gym uppbyggda kring tv- och datorspel² och flera svenska äldreboenden, till exempel i Södertälje och Ockelbo, erbjuder spel för de boende³. År 2009 hålls den femte konferensen på temat *Games for Health* i Boston, en konferens som bland annat behandlar spel i sjukgymnastik.

Samtidigt har spelens status som kulturyttring höjts. Idag recenseras nya spel i kultur- och nöjesjournalistik på samma sätt som nya filmer.

Även i ungdomshabilitering har tv- och datorspel börjat användas. Under 2007 och 2008 drevs projektet *SpelTID* i Region Skåne, där två projektledare besökte samtliga tio enheter vid Barn- och ungdomshabiliteringen i regionen för att erbjuda tv- och datorspel i rehabilitering. Med hjälp av ordinarie sjukgymnaster och arbetsterapeuter har omkring 140 pojkar och flickor från sju år och uppåt (majoriteten har varit tonåringar) använt en bred uppsättning playstation- och Wii-spel, allt från bowlingspel för att träna rörlighet och balans till sång- och dansspel för att träna koordination och sociala förmågor.

Spelen styrs genom handenheter som kan svingas och röras på olika sätt, eller genom andra kroppsrörelser som via en kamera projiceras upp på tv-skärmen och inkorporeras i spelen. Spelen har arrangerats i form av olika stationer i en gymnastiksal på respektive rehabiliteringsenhet. Barn och ungdomar som vanligtvis besöker Barn- och ungdomshabiliteringen för annan behandling har turats om att spela.

Projektets ambition har varit att ”skapa en meningsfull, underhållande aktivitet och träning för barn och ungdomar med funktionshinder”. Träningen ska vara både fysisk och mental, målinriktad och lustbetonad och ska skapa social gemenskap. I projektledarnas officiella skrivelser är det tydligt att man tagit fasta på tv- och datorspelens motiverande, entusiasmerande och salutogena potential. Syftet har varit att barn och ungdomar med funktionsnedsättningar ”skall få tillgång till en aktivitet som kan ge dem en känsla av att vara moderna och häftiga”. Ytterligare ett viktigt mål har varit delaktighet, det vill säga att den enskilde individen med funktionsnedsättningar ges möjlighet att själv bestämma hur träningen ska se ut. Personen ska själv vara med i utformningen av styrsätt och påverka spelmenyn i samtal med projektledarna.

¹ Se <http://motionsguiden.blogspot.com/2006/11/varfr-trna-nr-man-kan-brja-spela.html>.

² Se http://www.goodgame.se/news.php?id=1936&nav_portal=0&sid=0fa48c791acf3895d25812befcba0822

³ Se <http://www.newsdesk.se/view/pressrelease/154705> samt *Gefle Dagblad* 2008-06-02.

Efter projektets formella avslutning har tv- och datorspel fortsatt att användas av habiliteringspersonal i varierande grad. Samtliga besökta enheter har köpt in ett så kallat grundpaket med nödvändig utrustning. En gemensam *Spelstuga* ska upprättas vid Barn- och ungdomshabiliteringen i Lund för att stödja fortsatt användning av spelen.

Denna rapport redogör för genomförandet av detta projekt. Tre frågor står i centrum:

- (1) Vad säger forskningen om tv- och datorspel i habilitering?
- (2) Hur organiserades användningen av spelen?
- (3) Vad inträffar när ungdomar spelar?

Frågorna är explorativa till sin karaktär, vilket betyder att rapporten syftar till att utforska dessa frågor snarare än att ge definitiva svar. Som snart kommer att framgå måste frågorna också avgränsas. All forskning om tv- och datorspel kan inte beaktas i denna rapport, inte heller alla erfarenheter och händelser i genomförandet av SpelTID.

Som en röd tråd i undersökningen löper spänningen mellan lek och träning. Är tv- och datorspel egentlig habilitering? Går det att exempelvis förbättra en motorisk funktion (att röra en arm, att sträcka sig efter något) genom att spela?

Rapporten besvarar denna fråga jakande. Både tidigare forskning och befintligt material för denna studie talar för att tv- och datorspel verkligen kan förbättra förmågor. Ändå går det inte att säga att så alltid sker. Utfallet förefaller bero på hur spelandet organiseras och hur spelen spelas i praktiken. Dator- och tv-spel är inte habiliterande i sig, men de kan under rätt omständigheter och sammanhang fungera habiliterande.

Metod

Undersökningens metod är flerfaldig. Forskning om tv- och datorspel har samlats in genom sökningar i databaser och genom intervjuer med aktiva forskare (Marlene Sandlund, Per-Olof Hedvall och Nenad Stankovic). Ungefär 45 timmars spelträffar har observerats⁴. Fältanteckningar från observationer av spelsessioner har förts i enlighet med etnografiska traditioner i beteendevetenskap (Emerson et al 1995; se även Fangen 2004). Tillsammans med noteringar från möten och intervjuer uppgår fältanteckningarna till omkring 250 A5-sidor.

Samtalsintervjuer med personal i olika yrkesgrupper har genomförts både under observationstillfällena och i efterhand, då i form av telefonintervjuer. Sammanlagt har synpunkter samlats in från omkring 20 medarbetare i Region Skåne: sjukgymnaster, arbetsterapeuter, psykologer, kuratorer och logopedier. Ungdomar och anhöriga har kommit till tals i informella samtal, så kallade ”field based interviews” (Emerson et al 1995). När det gäller ungdomar ligger tyngdpunkten

⁴ De deltagande ungdomarna gavs vid inledningen av varje observationsomgång information om forskarens närvaro och intresse samt möjlighet att lämna respektive avstå från samtycke. Samtycke inhämtades i samtliga fall.

dock inte på intervjuer utan observationer. Att dokumentera ungdomarnas ageranden och uttryckssätt under själva spelandet har prioriterats framför längre samtal. Fem enkätsvar har samlats in från en enhet som SpelTID har besökt, en liknande filmad utvärdering vid en annan enhet har observerats och projektmöten har följts löpande. I fältanteckningarna förekommer sammanlagt 61 barn och ungdomar vid sju enheter inom Barn- och ungdomshabiliteringen i Region Skåne.

Materialet har analyserats i enlighet med principer för analytisk induktion (Katz 2001). Det betyder att läsningen av materialet har styrts av en strävan efter att successivt komplicera betraktandet av det studerade fenomenet snarare än att förenkla det genom att lägga likartade exempel ”på hög”. Idealet för analytisk induktion är att låta det insamlade materialet styra den förklaring som växer fram, men att samtidigt utmana denna förklaring genom att lyfta fram (snarare än dölja) till synes avvikande eller udda fall.

Ett exempel på det sistnämnda är skeptiska röster om tv- och datorspel i detta sammanhang, vilket rapporten ägnar ett visst utrymme. Syftet med det är inte att ta udden av den nyfikenhet och entusiasm som dominerar bland personalen utan att närmare analysera några exempel på motsatsen, för att stärka rapportens perspektivrikedom och giltighet.

Alla namn på personer har ändrats i rapporten för att skydda deltagarnas identitet. I vissa fall har även detaljer och omständigheter kring personerna ändrats av samma anledning.

Teori

Analysen bygger på interaktionistisk och konstruktivistisk teori. Det betyder att organiserandet av tv- och datorspelen samt barns och ungdomars konkreta spelande analyseras i termer av socialt samspel och dess konsekvenser. (Se vidare Mead 1934/1967, Collins 2004, Goffman 1967, Heidegren och Wästerfors 2008; för applicering i habiliteringen, se Wästerfors 2006.) Projektledarna, övrig personal, barn och ungdomar har interagerat med varandra under projektets genomförande, och det är denna interaktion som står i centrum för rapporten. Personalen har till exempel försökt para ihop spel och spelsätt med barn och ungdomar, och projektledarna har presenterat spelen och försökt övertyga den ordinarie personalen om spelens användbarhet - allt detta sker i mänskligt samspel. Barn och ungdomar har, å sin sida, samspelat med varandra och (inte minst) spelen, varpå träning kan komma att förverkligas.

Istället för att utgå från en eller annan modell för hur tv- och datorspel bör användas i habilitering, eller från en modell om hur barn och ungdomar i habilitering ”är” eller bör vara, har jag försökt låta det praktiskt genomförda och empiriskt tillgängliga i det studerade projektet framträda så tydligt som möjligt. Ett interaktionistiskt och konstruktivistiskt perspektiv uppmärksammar med andra ord vad människor gör med varandra och vad det i sin tur medför. I mänskligt samspel bekräftar vi varandras identiteter, bygger upp våra självuppfattningar och ”hedrar” eller återkonstruerar betydelsefulla objekt (Collins 2004). Ett objekt måste inte vara ett ting utan kan i princip vara vad som helst som vi håller för sant och verkligt: en habiliteringsideologi, ett barns identitet och förmågor, ett sätt att arbeta osv.

Forskning om tv- och datorspel

Det faktum att tv- och datorspel länge har förknippats med fysisk inaktivitet (jfr. bilden av tonåringen som spenderar timmar eller hela dygn framför datorn) förefaller ha motiverat forskare att undersöka i vilken mån de nya och mer motoriska spelen snarare kan stimulera aktivitet.

En medicinsk forskargrupp i Edinburgh, ledd av Alasdair Thin (Thin et al 2007, Thin 2008), har undersökt hur 16 manliga och kvinnliga spelare i tjugooårsåldern påverkades av *EyeToy Kinetic*, ett spel för Sony Playstation som utmanar spelarens kondition, muskelspänning, balans och koordination. Resultatet visar att den fysiska ansträngning som spelet krävde är betydande. Spelet kan enligt Thin och hans kollegor erbjuda ett nytt sätt att öka människors fysiska aktivitet. Detta resultat gäller alltså fysisk aktivitet i allmänhet; spelare med funktionsnedsättningar uppmärksammades inte. Forskningen inom denna grupp i Storbritannien fortskrider (personlig kommunikation).

I forskning om *Virtual Reality* (VR) och *Virtual Environment* (VE) finns flera exempel på hur datorspel provats och värderats i rehabilitering. Resultaten måste inte vara direkt överförbara till användandet av dagens kommersiella tv- och datorspel (vars ”verklighetssuggestion” inte är lika kraftig som en renodlad VR-upplevelse) men det finns paralleller. Att spela spel i virtuella miljöer har till exempel visat sig kunna förbättra spatiala förmågor hos barn med rörelsehinder genom att utsätta dem för navigeringsuppgifter de sällan eller aldrig utsätts för i vardagen (Akhutina et al 2003). Barn med cerebral pares har visat sig kunna förbättra rörligheten i armarna genom att träna i en datoriserad och virtuell värld (Chen et al 2007).

I en forskningsöversikt framgår att människor med funktionsnedsättningar är kapabla till motorisk inlärning i virtuella miljöer och att de rörelser som lärs in överförs till motsvarande rörelser i vardagen (Holden 2005); i vissa fall sker överföringen rentav till rörelser som inte återfinns i spelen. Om forskarna för in spel i denna värld ökar deltagarnas motivation, intresse och möjligheter (Chen et al 2007, s. 1442). Spelen har visat sig kunna fungera som ett ”träningsmedium” (Akhutina et al 2003) eller ett ”verktyg” (Miller & Reid 2003) som kan kombineras med mer traditionella metoder. Forskarna understryker också vikten av att skraddarsy program för individuella behov, förmågor och funktionsnedsättningar (Akhutina et al 2003, s. 1370). Virtuella övningar bör integreras i, snarare än ställas mot, annan rehabilitering (Sveistrup 2004). I Göteborg använder handkirurgen och forskaren Nenad Stankovic tredimensionella och handstyrda datorspel (till exempel squash, *target ball* och memory) för att träna patienter inför ett spelliknande så kallat *point test*, där styrningen av en spastisk hand mäts före respektive efter en operation (personlig kommunikation).

I Stacey Millers och Denise Reids studie *Doing Play: Competency, Control, and Expression* (2003) visar sig barn med cerebral pares uppleva VR-spel som roliga. Spelen erbjöd barnen ett tryggt sätt att utforska och utmana sina förmågor samt öka sin känsla av att vara kompetenta. Medan vanlig behandling uppfattades som tråkig, repetitiv och oengagerande stod VR-spel för det motsatta. Spelen har gjort det möjligt för barnen att glömma behandlingsinslaget (”the therapeutic nature of the experience”, s. 628) och istället gå upp i en fantasivärld. De kände sig sedan starkare i vardagen eftersom de hade upplevt hur det känns att vara en vinnare.

VR-spel anses också stärka barns lekfullhet (Reid 2004). Barn med funktionsnedsättningar tenderar att ha en mer begränsad lekerfarenhet jämfört med andra barn (Howard 1996).

Ovanstående resultat återkommer när det gäller den än så länge mer sällsynta forskningen om kommersiellt tillgängliga tv- och datorspel i habilitering. Judith E. Deutsch och hennes kollegor studerade resultatet av att använda Wii-spel i habiliteringen av en 13-årig pojke med cerebral pares och fann mätbara förbättringar i visuell förmåga, kroppshållning och motorik (Deutsch et al 2008). Som förklaring anger forskarna spelsystemets flersensoriska återkoppling, det vill säga det faktum att återkoppling sker på flera sätt: med ljud, bilder och känsl. Även den intensitet som deltagaren involveras i och spelsystemets tydliga uppgiftsorientering anges som troliga mekanismer.

En pågående svensk studie, ledd av Marlene Sandlund vid Umeå universitet, tyder på liknande resultat. Barn med cerebral pares och deras föräldrar rapporterar positiva resultat av att använda interaktiva spel (i det här fallet *EyeToy*) i habilitering i det egna hemmet. Spelen uppfattas som roliga och motiverande (Sandlund et al 2007). I en forskningsöversikt konstaterar Sandlund och hennes kollegor att 13 av 16 granskade studier inom detta fält har visat på mätbara och positiva habiliteringsresultat (Sandlund et al, *in press*). Kroppsrörelsernas kvalitet har förbättrats genom spel (exempelvis precision), liksom rörelseförmågan i allmänhet. Den spatiala orienteringen, lekfullheten och träningsmotivationen samt självförtroendet hos deltagarna har också visat sig öka. Få deltagare hoppar av ett försök med interaktiva tv- eller datorspel (Sandlund et al, *in press*, s. 4). Forskarna konstaterar att spelen utgör ett lovande verktyg i habiliteringen men att ytterligare forskning behövs.

Samtliga ovanstående resultat återfinns i materialet för denna undersökning. Även i genomförandet av SpeltID visade sig spelen vara fysiskt ansträngande i allmänhet samt möjliga att använda som ett träningsmedium eller verktyg för att förbättra mer distinkta förmågor. När spelen skraddarsyddes för individuella behov och önskemål från habiliteringspersonal samt integrerades i övrig träning förefaller resultaten bli tydligare. Även det roliga i att spela återfinns hos ungdomarnas erfarenheter samt känslor av triumf och identitetslekar (att vara ”någon annan”, att vara en ”vinnare”). Spelens intensitet och flerdimensionella återkoppling har varit uppenbara.

Vilka forskningsresultat talar då *mot* användandet av tv- och datorspel i habilitering? Sandlund och hennes kollegor menar att vissa spel kan upplevas som alltför snabba och svåra att kontrollera (Sandlund et al 2007). I forskningen om VR-miljöer finns liknande kommentarer; Reid (2004, s. 141) menar att spelen inte bör vara ”alltför utmanande” för den enskilde. Spelens krav på spelaren måste matcha spelarens förmågor, annars upplevs de som frustrerande. Även detta resultat återfinns i min undersökning, framför allt i form av argument hos enheter- nas medarbetare. Forskaren Marlene Sandlund påpekar att spelen borde göras mer anpassningsbara (telefonintervju 7/11 2008). Idag fungerar spelen bäst för personer med mildare snarare än kraftig funktionsnedsättning. Det är ”ganska klart” att spelen fungerar bra i habilitering, säger Marlene Sandlund, men det behövs mer utveckling.

Ett tänkbart argument mot tv- och datorspel i habilitering som *inte* tycks ha påvisats i forskningen rör spelares beroendeförhållande till spelen, det som i forskning om spelmissbruk kallas tvångsmässigt spelande ("compulsive gambling"). Intressant nog förefaller detta fenomen här ha vänts till en fördel. Att spelare lockas och attraheras av spelen blir i en habiliteringskontext något efterfrågat, ur personalens synvinkel. Det anses bra att spelen ibland kan vara svåra att sluta spela, eftersom just motivation och intresse pekas ut som en betydelsefull och önskvärd komponent. Framgångsrik motorisk träning, påpekar exempelvis Sveistrup (2004: 1), bestäms inte minst av repetitionsintensiteten - och just tillräcklig repetition är svår att uppnå på traditionella sätt (Eliasson et al 2003:34). Spel, däremot, kan motivera barn att öva synnerligen intensivt (Eliasson et al 2003: 34).

Men det finns också mer allmänna problem i forskningen. Beträffande *Virtual Reality* påpekar Maureen K. Holden (2005) att detta datorbaserade system inte är en behandling i sig och därför aldrig kan visa sig vara effektivt eller inte; det rör sig om ett teknologiskt verktyg som *kan nyttjas till* träning. Forskare som försöker avgöra om det tekniska systemet som sådant (datorerna, spelen, en hel VR-miljö osv.) är effektivt som habilitering har alltså tagit på sig en omöjlig uppgift.

Holdens påpekande har stor relevans också för studiet av tv- och datorspel. Även här är det tydligt att spelen i sig inte kan betecknas som habiliterande (eller, för den delen, icke-habiliterande); det handlar istället om spelandet av spelen. I ett skraddarsytt spelande, däremot, finns åtskilligt som talar för habiliteringsvinster.

Maureen K. Holdens anmärkning har en vidare innebörd för en stor del av forskningen i detta fält. Studier som publiceras i tidskrifter inom sjukgymnastik och arbetsterapi är i allmänhet upplagda som interventionsstudier. Forskarna söker efter och mäter kvantifierbara skillnader hos försökspersoner (framför allt genom tester) mellan tidpunkt 1 och tidpunkt 2 och däremellan görs en intervention, i det här fallet med tv- och datorspel i habiliteringssyfte. Forskarna analyserar sedan utfallet (ofta också i förhållande till en kontrollgrupp, som inte utsätts för försöket eller utsätts för en annan träningsform) för att fastställa om interventionen kan rekommenderas eller inte.

Problemet består i just det som dessa forskare är noga med att åstadkomma: den studerade situationen är strängt kontrollerad. I vardaglig habilitering återfinns sällan denna grad av kontroll. Varje träningspass kan knappast omges av den apparatur och den personalstyrka som kvantitativa interventionsstudier kräver, vilket gör att den praktiska tillämpningen av den metod som studierna testat sannolikt avviker starkt från testsituationerna.

Om interventionen går ut på att prova ny teknologi och resultatet uppfattas såsom Holden menar att det *inte* ska uppfattas, det vill säga som att teknologin i sig ska värderas, då är risken stor att själva arbetsgången eller genomförandet negligeras på bekostnad av tron på (alternativt misstron gentemot) ny teknologi.

Det finns med andra ord starka motiv till att undersöka tv- och datorspel i habiliteringen på andra sätt än genom interventionsstudier. Föreliggande undersökning, där användandet undersöks utifrån en kvalitativ ansats och såsom det kommit att gestaltas i praktiken, är ett exempel på det (jfr. Hedvall 2007: 93 ff.). Om man utgår från att spelandet kan vara habiliterande (som interventionsstudierna visar) men att varje speltillfälle inte kan imitera en interventionsstudie, hur kan det då genomföras?

Bredvid forskningen om tv- och datorspel i habiliteringen finns flera angränsande fält, bland annat (a) forskning om datoranvändning och funktionsnedsättningar samt (b) forskning om lek och spel i allmänhet. Jag ska avslutningsvis säga några ord om dessa två fält.

Forskning om datoranvändning och funktionsnedsättningar (a) visar att digitaliserade miljöer inte bara kan erbjuda viss autonomi utan också betydelsefulla erfarenheter för personer med funktionsnedsättningar. Med hjälp av Internet kan personer med funktionsnedsättningar göra bankärenden och kommunicera med vänner utan att vara beroende av familjemedlemmar eller personliga assistenter. Här finns också möjligheter för spel. Peter Anderberg och Bodil Jönsson (2005: 727) citerar intervjupersonen Karl som har muskulär dystrofi och spelar datorspel och *online*-spel:

There is a kind of training or practice in the midst of all the fun. You have to make quick decisions and everything moves fast in the games. Everything else in my life is very slow.

Datoranvändning tycks också bidra till integrering. Om ”alla andra” söker information på nätet och roar sig med datorer blir det viktigt för människor med funktionsnedsättningar att göra samma sak (Anderberg & Jönsson 2005: 731). *Online*-kommunikation exponerar dem för ”främlingar” som inte har funktionsnedsättningar och som inte tillhör sammanhang som domineras av funktionsnedsättningar (Seymour & Lupton 2004). Dessa forskningsresultat har sannolikt stor betydelse för utvecklandet av tv- och datorspel i habiliteringen i riktning mot så kallad *e-sport*, där spelare möter andra spelare via Internet.

Forskningen om lek och spel i allmänhet (b) är vittomfattande. I George Herbert Meads (1934/1967) socialpsykologi är leken och spelet arenor för den sociala människans rolltagande. Genom lek och spel lär vi oss att betrakta oss själva utifrån andras synvinkel; vi leker *med* eller spelar *mot* någon annan (även om det rör sig om fantasifigurer). Det som framstår som en solitär och asocial verksamhet - att exempelvis sitta framför datorn och uppslukas av ett spel - bör alltså hellre förstås som ett socialt agerande.

Forskning om lek och spel måste inte enbart kretsa kring lärande, inte ens när det gäller barn. Som socialantropologen Helen B. Schwartzman (1974; jfr Sutton-Smith et al 1997) visat i en omfattande forskningsöversikt kan forskningen delas in i åtskilliga skolor, inte bara ”lek som inlärning” utan även till exempel etnografisk (beskrivande) lekforskning, lek som projicering eller kognition samt lek som kommunikation. Schwartzman betonar att forskare inte

måste låta sig ledas av konventionen och betrakta allt som barn gör (till exempel lek) som inläring eller en serie utvecklingsfaser. Lek och spel kan lika gärna - och hellre - betraktas som barns aktiva och kreativa sätt att kommentera sin omgivning. I historikern Johan Huizingas (1938/1950) klassiska verk *Homo Ludens* (den lekande människan) framgår att lek utgör en tidlös och kulturbärande samspelsform som inte alls är reserverad för barn eller ungdomar.

I avslutningen av denna rapport återknyter jag kort till dessa mer allmänna fynd i forskningen om lek och spel.

Organiserandet av SpelTID

Barn och ungdomar i Region Skånes Barn- och ungdomshabilitering har erbjudits tv- och datorspel i ett slags turné. De två projektledarna har temporärt installerat sig vid varje enhet och visat upp och tillhandahållit spelen. Den ordinarie personalen vid enheterna (sjukgymnaster, arbetsterapeuter, psykologer, kuratorer och logopedier) har valt ut deltagarna och reserverat tid och fysiskt utrymme till projektet. Efter fyra till tolv veckor har ”turnén” sedan dragit vidare. Tanken med denna organisering har varit att sprida kunskap om den potential tv- och datorspel har för habilitering och att planera intressen inom Barn och ungdomshabiliteringen som sedan kan förvaltas lokalt.

Inom denna allmänna form har projektet kännetecknats av variation. Tv- och datorspel har tagits emot på olika sätt. På vissa enheter har personalen visat stort engagemang i planering och utformning av spelandet medan man på andra enheter knappt rört sig i salen där spelen varit placerade. Organiserandet har också varierat inom enskilda enheter och mellan speltillfällen.

Jag ska här uppmärksamma två sorters variation som empiriskt överlappar varandra men analytiskt går att skilja åt: (3.1) att matcha spel och spelare samt (3.2) hantera personalens skepsis. Det förstnämnda gäller personalens ansträngningar för att ”para ihop” spel och spelstilar med enskilda barn och ungdomar, det sistnämnda gäller personalens och projektledarnas bemötande av (enstaka fall av) ointresse, tvivel eller kritik hos kollegor.

Matchningar

Organisatoriskt kan SpelTID beskrivas som en serie matchningar. De vuxna har på olika sätt försökt para ihop spelen med deltagarna eller skraddarsy sättet att spela med deltagarnas förmågor, önskemål och behov.

Matchningarna framstår som avgörande för projektets lokala framgångar; i den mån man lyckas matcha blir personal, anhöriga och barn snabbt övertygade om en habiliteringsvinst, i den mån man inte lyckas (eller försöker) framstår spelandet snarare som en fritidsverksamhet, ”en rolig grej” eller ”en happening” (för att låna de intervjuades uttryck). Matchningarna har varit avgörande för i vilken mån spelandet har integrerats i ordinarie habiliteringsarbete.

För det första har den ordinarie personalen gjort ett urval på förhand. I intervjuer berättar man att ungdomarna ”handplockats” för projektet i syfte att försöka säkerställa ett initialt intresse. Det har inte varit lätt att klargöra på vilka kriterier detta urval har gjorts. Ibland har personalen frågat barn och ungdomar och deras

anhöriga, ibland har förfrågningar kombinerats med synpunkter från personal om vad deltagarna anses behöva och kunna. ”Vi hittade dem som vi trodde ville spela”, säger en arbetsterapeut, ”vi fick plocka ut dem”. I vissa fall försökte man sätta samman grupper av ungdomar som man trodde skulle vara intresserade men det visade sig att deltagarna inte ville eller inte kom, ”så det blev inget”. I andra fall satte man samman grupper främst med tanke på att deltagarna skulle trivas tillsammans och vara i ungefär samma ålder; det förstnämnda (gemenskap och delaktighet) ingick i projektets syften.

Personal har också anfört ett känt spelintresse som argument (flera ungdomar spelar tv- och datorspel hemma) eller ett ointresse för rehabilitering. I det sistnämnda fallet har man räknat med att tv- och datorspel ska motivera den unge att komma eller komma oftare till rehabiliteringen. Barn med olika funktionsnedsättningar fanns i grupperna, men en huvudindelning var de tre grupper som de professionella teamen vänder sig till: barn med autism/ADHD, utvecklingsstörning respektive rörelsehinder.

Sannolikt har projektets framgångar på så sätt grundlagts genom personalens fingertoppskänsla och interna diskussioner. Projektledarna har inte riskerat att starta med en avigt inställd grupp.

För det andra har spelandet också skraddarsyttts mer i detalj. En typisk spelsession har börjat med en samling där projektledarna och annan personal berättat vad som idag finns att erbjuda. Spelen har på förhand arrangerats i stationer i en gymnastiksal så att varje deltagare (ibland i par eller grupper om tre eller fyra) kan vandra mellan stationerna och växla mellan spelen. Personalen går under tiden runt och ger instruktioner, råd och uppmuntrande tillrop.

En av projektledarna matar in en ny låt i dansspelet efter att ha låtit en tjej och en kille välja. Det blir Cara Mia med Måns Zelmerlöw. De båda blir ganska snabbt uppslukade av låten och dansstegen som för att ge poäng måste träffa mattans mönster på ett sätt som motsvarar en rytmisk följd av pilar som rullar fram över tv-skärmen. Projektledaren startar alltså spelet och går sedan iväg och hjälper en annan kille vid ett annat spel. Vid dansspelet fortsätter dansen utan vidare instruktioner. Efter ett tag kommer projektledaren tillbaka. ”Svårt”, säger han, ”kolla mattan”. ”Bra”.

(FA 34-35)⁵

Barn och ungdomar har på så sätt fått möjlighet att dels leta upp de spel de trivs bäst med och attraheras av, dels bli instruerade av vuxna för att finna spel de behöver och som kan ge lämplig träning. Uttryck som ”prova” och ”prova sig fram” är återkommande i samtal och intervjuer. Spelen har - i likhet med resultat från tidigare forskning - framstått som en uppsättning verktyg eller ett träningsmedium (Sandlund et al 2007, Akhutina et al 2003, Miller & Reid 2003), men exakt på vilka sätt de ska användas har varit föremål för utprovning och experimenterande, inte minst från spelarnas sida.

⁵ FA står för fältanteckningar och siffrorna markerar vid vilka sidnummer noteringar finns i sin ursprungliga form.

Ett sätt att kroppsligt skraddarsy spelandet har bestått i att en sjukgymnast eller arbetsterapeut manövrerar spelarens kropp eller stödjer en viss rörelse. Personen i fråga kan till exempel sitta på huk eller knä bakom spelaren och hålla om honom eller henne för att förbättra balansen, alltmedan spelaren koncentrerar sig på spelet. Den vuxne kan också föra armar eller ben på plats och därmed tänja på å spelarnas förmågor och samtidigt lära ut spelet:

Jolanta och Helena befinner sig på dansmattorna. Jolanta har snabbt förstått hur spelet fungerar och får några kommentarer från sjukgymnasten som står bakom henne. ”Bra!” ”Nu är du lite utanför, Jolanta!” ”nu börjar du komma in i rytmen! Det är lättare då”. Helena står mer stilla och får mer uppmärksamhet av sjukgymnasten och en av projektledarna. Sjukgymnasten ger detaljerade instruktioner: ”bakåt, framåt och släpp!” Han sitter på huk bakom Helena och liksom knuffar till hennes ben och fot lite lätt med handen, för att foten ska hamna på rätt ställe på mattan.

(FA 89)

Det kroppsliga stödet har ibland visat sig vara en förutsättning för att spelen ska kunna spelas, åtminstone till en början:

Jonas, som har svårt att stå på egen hand, får stöd av sin personliga assistent i ett Wii-spel. Först hjälper assistenten Jonas att välja spel med handenheten; Jonas måste sträcka ut handen och vifta för att ge spelsystemet kommandon och då riskerar han att ramla. Assistenten sitter bakom på en bänk och håller om hans höft och Jonas viftar energiskt. Assistenten fortsätter hålla om Jonas höft under spelet. Efter ett tag byter en sjukgymnast av. Jonas spritter till när det blir oavgjort och när han vinner gör han seger-tecken, tappar balansen och ramlar baklänges över bänken (detta inträffar vid ett tillfälle då sjukgymnasten inte höll honom om höften). När han spelar dirigentspelet (som går ut på att man ska dirigera en orkester) får han uppmaningar från sjukgymnasten: ”Använd bägge händerna! Såja! Kanon!” Två andra sjukgymnaster tittar på tillsammans med Jolanta. ”Kom igen, jobba då!” säger den ena sjukgymnasten och skrattar. ”Ump! Ump!” säger Jonas när han tar i med hela kroppen. Sjukgymnasten håller fortfarande kring hans höft.

(FA 93-95)

I ett samtal efter ovanstående episod berättar en sjukgymnast att Jonas, som har en CP-skada, har spända benmuskler och lätt faller bakåt. Med *Wii*-spelet blir han motiverad att stå under en längre stund och därtill träna armarna med rörelser han vanligen inte utför. Personalens matchning av spelet och Jonas består både av kroppsligt och verbalt stöd; när sjukgymnasten säger ”Använd bägge händerna! Såja! Kanon!” utgör det en uppmaning att inte enbart använda den hand som Jonas rör lättast. Sådana uppmaningar är vanligt förekommande i mina fältanteckningar. Den personal som känner den aktuella spelaren är särskilt mån om att svaga armar och ben ska röras och svåra rörelser utföras, alltmedan motivationen att över huvud taget utföra dessa rörelser *inte* härstammar från personalen utan spelet. Personalens repliker syftar i den bemärkelsen till ett slags matchning.

Under projektets gång har uppfinningsrikedomen varit stor när det gäller att ibland underlätta och ibland försvåra spelet. Ena stunden måste spelarens förmåga höjas: en stol eller bänk sätts fram för att spelaren inte ska falla omkull, en assistent styr handen rätt eller spelets handenhets fästes på en ställning som skruvas fast i ett bord (för att ge bättre stadga när spelet styrs). Vid andra tillfällen måste snarare utmaningen höjas: spelaren uppmanas att byta nivå, spela snabbare, spela en gång till eller koncentrera sig mer. För ett otränat öga kan vissa sätt att underlätta spelet se ut som försvåranden, som när sjukgymnasterna fäster tyngder med kardborrband på spelarnas armar eller fäster spelets handenhets på toppen av en balansboll som kan rullas i alla riktningar. Tyngderna på armen ser ut att göra rörelsen svårare men underlättar för spelare med ryckigt och svårkontrollerat rörelsemönster (tyngden minskar spasticiteten), och på liknande sätt kan en handenhets som sitter fast på en stor boll bli lättare att styra; bollen skänker större motstånd och stabilitet än en lös handenhets.

I inget fall är det spelen som sådana som anpassas. Projektet har inte införskaffat några särskilda spel för personer med funktionsnedsättningar eller andra kategorier av spelare (till exempel mindre barn). Anpassningarna sker istället i samspelet med och kring spelen, och de bygger på personalens intresse, uppmärksamhet och ingripanden. När väl spelet kommer igång fortsätter det lätt utan vidare uppmuntran och personalen kan ägna sig åt att skjuta in kommentarer som påminner om att just den eller den rörelsen borde utföras mer, av habiliteringsskäl. ”Ta vänstran [vänster arm] också!” ”Rör på rumpan!”

En sjukgymnast understryker att arbetssättet skiljer sig från det ordinarie, för hennes del. ”Detta är helt annorlunda”, säger hon, ”man tänker på ett annat sätt”. Med ”mina sjukgymnastikögon” säger hon sig kunna se vilka rörelser som det eller det barnet behöver och hur man kan finna dem i spelen, varpå lusten att träna fås gratis. ”Det blir mer lustbetonat” än vanlig träning, säger hon, barnen ”tänker inte att man tränar”. En annan sjukgymnast tar ett exempel: ett barn som har problem med att trampa ned hela foten. Han går med vänsterfoten nästintill på tå hela tiden. Då är det ”perfekt”, säger sjukgymnasten, att låta barnet spela spel på bräda eftersom man då måste trampa ned hela foten för att kunna styra spelet. ”Här tänker han ju inte på vad han gör”, säger hon och pekar på barnet som under vårt samtal är i färd med att spela.

Samtliga ovanstående exempel har rört motorisk träning – utöver det förekommer även det som personalen kallar social träning. En grupp bildades exempelvis enbart för att deltagarna, som alla hade olika neuropsykiatriska diagnoser, skulle träffas och umgås via spelen. Här skraddarsyddes spelet så att det skedde i mindre grupper eller par – ibland stod samtliga spelare i en halvcirkel framför ett utvalt spel – och att de spel som valdes ut gynnade samarbete. Det var samtalen kring och om spelen som uppmuntrades snarare än exakta kroppsörelser. ”Vi ville från början ha detta som fysisk träning”, säger en sjukgymnast, ”men vi landade i något annat”. Principen för matchning återkom alltså här, fastän i en annan version. Spelaren, med sin särskilda bakgrund och förmåga, skulle paras ihop med ett visst spel och själva spelet utföras på ett särskilt sätt. En logoped berättar om en liknande användning av spelen: de unga kan träffas med spelen som ”ett redskap att samlas kring”, att ”kommunicera kring”.

Under projektets gång fanns även spelsessioner då det jag här kallar matchning förekom mycket litet eller inte alls. Den ordinarie personalen vid enheten, som känner barnen och ungdomarna bättre än projektledarna och som har tillgång till dokumentation kring dem, var då närvarande mer sällan eller visade sig knappt alls. Projektledarna fick på så sätt en anledning att jämföra de olika enheterna; där fungerar spelandet bra, där fungerar det sämre osv.

Som kommer att framgå i avsnitt 2 i denna rapport betyder inte detta att ingenting hände under dessa spelsessioner. Tvärtom finns det anledning att tro att träning och lek utspelade sig även utan bistånd från sjukgymnaster, arbetsterapeuter och andra. Dessa tillfällen kom inte att uppfattas som träning på samma sätt som då den ordinarie personalen var närvarande och aktivt försökte matcha spelen med spelarna.

Vid några tillfällen lyste den ordinarie personalen med sin frånvaro; spelandet fick då en karaktär av väntan. Projektledarna hoppades att personalen skulle dyka upp och fick till dess driva projektet ”mer som en happening”, för att låna en av projektledarnas ord.

Slutligen vill jag nämna ytterligare ett sätt att skräddarsy användningen av spelen, fast nu i relation till personalens snarare än de ungas behov. Medarbetare som inte lät sig övertygas om att spelen verkligen kan erbjuda träning har ändå kunnat använda sig av spelen i andra syften, *efter* att SpelTID:s turné dragit vidare.

En arbetsterapeut som inte har sett några effekter av spelen och som mest betraktar dem som en fritidsaktivitet berättar att ”vi har lånat spelen som pausaktivitet”. Ungdomar i habilitering kan ”ha svårt för att småprata” eller vara i centrum för uppmärksamheten och då kan spelen fungera som avkoppling, menar denna arbetsterapeut. Spelen fungerar som ett sätt att ”uppväga det tråkiga”, säger hon. Först ”gör vi lite tråkigt”, som att prata i grupp, sedan blir det spel. En psykolog talar på liknande sätt om att kunna ”observera barnen genom spelen”, att ”få tilläggsinformation”. Psykologen säger att personalen vanligtvis får information om barnen i ”strukturerade former”, via test eller samtal med anhöriga, men att spelen istället kan ge information ”i friare former”. Vågar till exempel ett barn som anses ha det eller det problemet att fråga om hjälp under ett spel?

Nu handlar det alltså inte om att matcha spel med spelare för att säkerställa eller optimera habilitering i direkt bemärkelse, utan snarare om att matcha spelandet med personalens arbete och därmed – ur personalens perspektiv – finna en funktion. Ett sådant utfall har inte varit det officiella målet med SpelTID men det finns onekligen exempel på det.

Exemplen visar att det inte är givet att etablerandet av tv- och datorspel i habiliteringen måste leda till motorisk eller annan träning; spelen kan integreras i habiliteringen men på andra sätt. De påminner också om att ett projekt som SpelTID äger rum i en sammansatt miljö bestående av flera professioner, som var och en kan ha olika uppfattningar om vad som är angeläget arbete.

Hanterandet av skepsis

Eftersom SpelTID har organiserats i form av kringresande har projektet varit beroende av presentationsprocesser. Vid varje enhet har projektledarna visat upp spelen och informerat om dem för den ordinarie personalen samt uppmunttrat och motiverat barn och ungdomar att spela.

En första presentationsprocess har åstadkommit genom att visa upp och erbjuda spelen. Barn och ungdomar har attraherats av det faktum att spelen känns igen från butiker, kompisar eller det egna hemmet, och personalen – som även på egen hand har provat spelen – har förundrats över spelens möjligheter. Spelen representerar en nyhet i rehabiliteringen och bryter ganska tydligt mot traditionella metoder och träningsverktyg. Spelen låter, lyser, rör sig och det finns otaliga varianter och nivåer.

Mottagandet har överlag varit påfallande positivt. Bland barn och ungdomar har inte någon kunnat identifieras som direkt ogillat spelen. I enheternas enkäter dominerar enstaviga svar: ”-Vad var bra? -Allt”, ”-Vad var dåligt? -Inget”. I lite längre samtal med mig kan behållningen med spelen utvecklas. Man berättar gärna om exakt vilka spel som man föredrar och att man ska slå projektledarna eller övertrumfa sina gamla poäng. En pojke säger före sista dagens spelande att han gärna vill fortsätta spela ”så roliga spel”:

Tomas säger att han ”skulle kunna spela flera dagar!” ”Flera miljoner [dagar]!” säger Morgan, en av de andra deltagarna. ”Jag vill att det aldrig ska sluta!” säger Tomas och drar Morgan i benen. Morgan ligger tvärs över en liten bänk mellan två fåtöljer i hallen utanför gymnastiksalen där spelandet snart ska starta. ”Aldrig, aldrig, aldrig!” Tomas assistent, som sitter bredvid, säger lite suckande ”ja, han [David] har nog förstått det nu”. ”Aldrig, aldrig!” säger Tomas igen. ”Jag får aldrig sluta skriva ’aldrig’”, säger jag på skämt och skriver ned det de sagt. Tomas och Morgan fortsätter att retas med assistenten och säger att de ska stycka honom och göra mat av honom (och liknande).

(FA 119-120)

Även bland anhöriga dominerar ett positivt mottagande. En mamma berättar att hon nu har köpt ett av spelen för sin son ”och det är perfekt”. Sonen har hjärtbesvär, dålig syresättning och dålig balans, berättar hon, han ställer sig upp på *Wii*-brädan och håller i rullstolen och ”tänker inte på att han tränar balansen”. Han kan välja spel efter förmåga - bowling, boxning osv. - och kan dessutom träffa andra killar som inte har exakt samma funktionsnedsättning som han, ”men liknande”, säger mamman. Sonen upplever spelen som roliga för ”han vill ju *också* vinna”, säger hon.

En annan och mer problematisk presentationsprocess har ägt rum gentemot personalen. Vissa medarbetare har gett uttryck för både generell och specifik skepsis. Spelen kan i allmänhet anses vara för komplicerade eller för snabba och habiliteringsvinsten kan anses osäker eller helt frånvarande. Spelen kan också anses passa en enskild deltagare dåligt. ”Det klarar inte han!” är ett vanligt argument, enligt projektledarna, som spelsessionerna har tagit sikte på att försöka vederlägga. Presentationen har då präglats av såväl exemplets makt som de matchningsprocedurer som beskrivits ovan. Projektledarna har inte låtit sig nöjas med personalens ord beträffande den unges förmågor utan låtit den unge testa spelen själv, varpå personalen har kunnat se hans eller hennes kapacitet i nytt ljus. Projektledarna har samtidigt ansträngt sig för att - tillsammans med personalen - matcha spelen, så att spelarens förmåga höjs och hamnar i paritet med spelen (genom exempelvis val av spel, kroppsligt och verbalt stöd).

Det finns också exempel på interna presentationsprocesser, där en del av personalstyrkan har funnit spelen användbara och därför försökt övertyga kollegorna om det. Här har integrering i befintliga habiliteringsideologier fungerat framgångsrikt. Genom att exempelvis göra tv- och datorspel till en del av ett salutogent perspektiv kan legitimiteten för spelen stärkas.

Ytterligare skepsis rör tekniken samt mängden projekt i habiliteringen. Det finns några exempel (framför allt i telefonintervjuer med personal) där personalen berättar om sina tekniska problem med spelen: svårigheter att starta eller starta om, svårigheter att hitta rätt bana, att rätta till fel eller programmera in en ny spelare och liknande. Medan vissa medarbetare inte alls finner detta komplicerat finns det andra som efterfrågar teknisk support och utbildning. En sjukgymnast säger att hon förmodligen skulle behöva en veckas tid till att verkligen förstå spelen och att det skulle krävas att hon spelade mer själv. Hon uttrycker också trötthet över alla projekt som ”regnar över oss” och att SpelTID blivit ett av dessa; visserligen har hon uppskattat spelen men hon känner också att hon ”måste skydda sig”, att hon och hennes kollegor ”har så mycket att göra” och de ”inte reder ut” allt.

Denna form av skepsis förefaller utgå från antagandet att tv- och datorspel utgör *ännu en* uppgift för medarbetarna i habiliteringen snarare än att tv- och datorspel skulle kunna bidra till att lösa *befintliga* uppgifter (såsom att motivera till träning, att skapa gemenskap, att träna för vardagen). Här finns alltså exempel på att projektets presentationsprocesser inte alltid lyckats nå och övertyga alla.

En återkommande uppfattning tycks vara att spelskepsis hör ihop med ålder, så att yngre skulle vara mer positiva än äldre. Själva uppfattningen är som sagt vanlig men den går inte att belägga. Flera entusiaster jag mött under undersökningens gång har tillhört de äldre i personalstyrkan.

Projektledarnas planer på att upprätta och erbjuda teknisk support och utbildning skulle sannolikt kunna bemöta den osäkerhet som finns i fråga om tekniken. När det gäller tröttheten inför mängden projekt förefaller problemet mer svårlöst. Ett sätt skulle kunna vara att arbeta än mer med att legitimera spelen vetenskapligt och organisatoriskt: att berätta om tidigare studier för de professioner som kräver

det (framför allt sjukgymnaster) samt integrera spelen i befintliga och lokalt redan förankrade rehabiliteringsideologier (jfr. Sveistrup 2004). Det sistnämnda skulle i så fall kunna tjäna till att dämpa intrycket av ännu ett tidskrävande projekt i ett stressat arbete, eftersom det kan presenteras som en del av redan etablerade arbetssätt.

Den vetenskapliga legitimeringen förefaller viktig i varierande grad. En sjukgymnast berättar att hon absolut inte nöjer sig med ”anekdoter”, vilket är hennes benämning på entusiasternas framgångshistorier som lyfter fram en enskild deltagare som förbättrat en förmåga med hjälp av spelen. Hon vill istället ha kvantitativa bevis av den typ jag redovisade i början av denna rapport (men hon kände vid intervjutillfället inte till dessa studier). Hon vill också att spelen ska ingå i en plan och att den enskildes (eventuella) framsteg dokumenteras noga. ”Kan spelen användas [i rehabilitering] eller förstärker de bara barnens intresse för datorspel?” Om inte målen uppnås och förbättringar kan mätas bör spelandet klassas som fritidsaktivitet snarare än rehabilitering, säger sjukgymnasten, och anknyter därmed till ett återkommande argument: rehabilitering bör skiljas från fritid.

För att övertyga sådana skeptiker går det alltså knappast att leverera fler framgångsberättelser; snarare kunde eventuellt en vetenskaplig auktoritet bjudas in. Andra kan emellertid ironisera över och visa distans gentemot just dessa önskemål. En sjukgymnast säger med en suck att ”vi är uppfostrade så hårt att vi måste ha evidens för allting”. Hennes kollega håller med: ”Vi är piskade att ha en målsättning.” Själva kan de tänka sig att använda spelen mer fritt och betraktar dem som *både* fritid *och* rehabilitering. Samtidigt vill de anpassa spelandet till individerna ”för att få ut maximalt av spelen”, som en av dem säger.

På en annan enhet har tydliga mål formulerats för varje deltagare, och på ytterligare en enhet säger man sig inte haft så tydliga mål men däremot ”en tanke bakom” beträffande vilka spel som ska spelas och hur.

Spelandets dynamik

Som tidigare framgått har forskare visat att virtuella spel ökar deltagarnas motivation i rehabilitering (Chen et al 2007), att spelen uppfattas som roliga och att spelarna lätt glömmor behandlingsinslaget för att istället förlora sig i en fantasi-värld (Miller & Reid 2003). Även tv- och datorspel uppfattas som roliga och motiverande, och spelandet har visat sig kunna ge mätbara förbättringar av förmågor (Deutsch et al 2008, Sandlund et al 2007, Sandlund et al, *in press*).

En kvalitativt orienterad forskningsfråga som infinner sig när man läser dessa kvantitativa resultat är *hur* motivation, ”självförglömmelse” (dvs. att bli uppslukad) och den därmed förknippade träningen egentligen uppstår.

Svaret anknyter till den socialpsykologiska kontext som spelen erbjuder. Spelarnas agerande är inte motiverat inifrån dem själva eller med referens till deras besvär, problem, diagnoser eller andra egenheter utan istället utifrån; det ingår i ett sammanhang. Spelen förutsätter och livnär av interaktion. Denna interaktion återverkar på spelaren och får konsekvenser för dennes identitet och förmågor.

När spelandet av tv- och datorspel undersöks mer i detalj går det att urskilja en interaktiv dynamik mellan spelaren och spel samt mellan spelaren och dennes omgivning. Jag ska här uppmärksamma tre aspekter av denna dynamik som har stor betydelse för vad som inträffar under spelandet: (1) att överträffa sig själv, (2) att förlora sig i spel och (3) att bli mätt på spelande.

Att överträffa sig själv

I fältanteckningarna finns åtskilliga exempel på barn och ungdomar som anstränger sig till det yttersta. De sträcker sina armar högt upp i luften, viftar och hoppar, de siktar, drar i eller svänger handenheterna graciöst; de trummar med händerna, stampar med fötterna eller balanserar långsamt och försiktigt.

En iakttagare skulle i princip kunna välja att enbart fokusera dessa rörelser; man ser då ett upprymt viftande och gestikulerande som i sig framstår som oförutsägbart och poänglöst. (Ett sådant selektivt betraktande ägnar sig arbetsterapeuter och sjukgymnaster åt i den stund de bedömer rörelserna och försöker matcha dem med spelarens träningsbehov, som jag beskrev ovan.) Rörelserna hänger förstås intimt samman med spelen - de kan egentligen inte isoleras från spelen utan blir förståeliga och motiverade först i ljuset av vad som pågår på tv- eller datorskärmen. Den graciöst svängande handen förklaras av att spelaren slungar iväg ett bowlingklot, de viftande armarna förklaras av att spelarens figur ska skjuta ned lerduvor och trummandet förklaras av att spelarens figur i spelet springer med hjälp av denna rörelse osv.

Doris spelar amerikansk fotboll. Hon ”springer” genom att vifta med handen, hastigt – då springer hennes figur på skärmen. Hon sträcker sig upp i rullstolen och spänner hela kroppen. Hon blir tacklad och tacklar tillbaka, säger ”ooh” och skrattar när hon missar. Sedan viftar hon återigen snabbt för att ”springa”; hon sträcker sig upp i stolen och skrattar. ”Nu blev du tacklad bara för att du tittade på mig”, säger en av projektledarna med skämtsamt ton. De har precis pratat om hur många poäng Doris har. ”*Red Dragon* ligger under med två poäng”, säger en röst i spelet. ”Det tar jag lätt in!” säger Doris.

(FA 48-49)

Varje spel bygger upp ett sammanhang som pockar på deltagande. Sammanhanget befinner sig inte inuti spelaren - till exempel i form av en funktionsned-sättning som bör motverkas eller en bristande förmåga som bör tränas upp - utan tvärtom utanför honom eller henne. Sammanhanget serverar utmaningar till spelaren som kräver omedelbara svar och som inte tar hänsyn till *vem* det är som svarar - det enda spelet tycks bry sig om är att svaret kommer.

Varje rörelse som spelaren utför för att tillfredsställa spelet har därmed ett syfte bortom sig självt. Lerduvorna måste skjutas ned, bowlingklotet måste kastas, *Red Dragon* måste få fler poäng.

Spelen tycks efterlysa någon som bemästrar det. När barn och ungdomar börjar spela gör de anspråk på att ta kontroll över spelet och på egen hand dirigera vad som ska hända. När de lyckats bemästra spelet finns sällan en definitiv slutpunkt - spelen uppmuntrar snarare till nya utmaningar och ständig repetition.

Rikard ”kastar kossa” (ett spel) men har svårt att få det att fungera. Det är ”ostyrtigt”, säger han. Han viftar, viftar och viftar. En av projektledarna står bakom och ger instruktioner: ”Rita en boll i luften, så här, titta på mig.” Projektledaren visar hur man ska röra handenheten och sedan släppa knappen för att slunga. Nu kastar Rikard iväg kossan. ”Så där ja!” säger projektledaren. ”Igen! Igen!” säger Rikard. ”Vill du spela igen?” frågar projektledaren. ”Ja”, säger Rikard. Han börjar om och lyckas än en gång kasta iväg en kossa. Nu har projektledaren gått iväg till en annan spelstation. Rikard säger tyst för sig själv: ”Igen.”

(FA 59-60)

Varje speltillfälle underförstår en identifikation mellan spelaren och den figur (eller monster, bil, cykel, kula, siffra, soldat osv.) som skärmen visar. Identifikationen är blixtnabb och tas för given. Spelaren säger inte ”nu dog han” eller ”oj, den lyckades!” utan ”nu dog jag” och ”oj, jag lyckades!”, det vill säga han eller hon refererar till den figur som han eller hon styr som om det vore spelaren själv. Andra spelare benämns på motsvarande sätt. Man måste till exempel inte säga ”du spelar den blåa figuren” till en medspelare vars spelfigur på skärmen är den blåa, utan det räcker med ”du är blå”.

Identifikationen underförstår i sin tur en transformation, alltså en omvandling: nu har jag blivit den figuren där på skärmen, nu är det jag. Transformationen uppfattas inte som verklig utan på låtsas men den har likväl verkliga konsekvenser. Det faktum att jag nu låtsas att jag blivit en rugbyspelare gör att jag agerar på ett annat sätt. Jag anstränger mig nu för att ”spela rugby”, trots att jag aldrig annars gör det.

Man kan alltså säga att tv- och datorspelen drar nytta av ett högst grundläggande karaktärsdrag i lek: låtsasagerandet (Schwartzman 1974, Knutsdotter Olofsson 2003). Spelaren är inte rugbyspelare på riktigt, vilket ytligt betraktat skulle kunna förstås som en anledning till att inte bemöda sig. Paradoxen är att det motsatta inträffar: låtsaskvaliteten kan motivera och generera ansträngning. Nu när jag blivit rugbyspelare ska jag bli den bästa!

I en habiliteringsmiljö får därtill låtsasagerandet ännu en dimension: spelaren blir temporärt befriad från sin vanliga habiliteringsidentitet. Istället för att betraktas (och betrakta sig själv) som en person med funktionsnedsättningar vars kropp och sinne ska bli föremål för förbättring eller behandling erbjuder spelen något annat. Den identitet som spelaren tillfälligtvis iklär sig uppfattas som mer hemmahörande i det sammanhang som spelet bygger upp - spelplanen, bowlinghallen, rugbyplanen, labyrinten osv. - än i den omedelbara och fysiska omgivningen, det vill säga en habiliteringsenhet och en gymnastiksal.

Det är sannolikt dessa komponenter i spelandets dynamik som utgör förutsättningar för att överträffa sig själv genom spel. Spelarna är fysiskt närvarande i spellokalen men samtidigt symboliskt närvarande i en spelvärld som adresserar dem i egenskap av något annat än vad de annars är. Extra tydligt blir detta när spelen till sitt innehåll sammanfaller med vad som skulle kunna kallas traditionell sjukgymnastik, såsom i ett spel där spelarens alias drillas av en militär. Spelaren får av en furir order av typen ”hoppa!”, ”spring!”, ”höger hand upp!”, ”vänster arm upp!”, alltsammans parat med förolämpningar:

Nu är det Jozefs tur och nytt spel: ”träningslägret”. En av sjukgymnasterna sitter bakom honom men håller inte om honom direkt; han ser mer ut att vara beredd. Jozef ”springer” med armarna och lockar assistenten, som också står bredvid, till skratt. ”Honnör!” säger furiren i spelet, ”hoppa!”, ”höger hand upp!”, ”halt!” och Jozef lyder. Tilltalet är orderliknande på ett gammalmodigt, farsartat sätt. ”Ser på dig, du ser bedrövlig ut!” säger furiren. Assistenten säger sedan att han ”aldrig har sett honom (Jozef) så aktiv!” och sjukgymnasten fyller i: ”Han brukar ta det i sin egen takt”.

(FA 94-95)

Sjukgymnastens replik är signifikativ: ”Han brukar ta det i sin egen takt”. Spelets fiktiva träningsläger har en särskild takt som Jozef underordnar sig och som de vuxna inte upplever som hans egen. Ironiskt nog gör Jozef ungefär den typ av rörelse som sjukgymnasterna brukar vilja att han ska göra, fast nu i spelets form. Furirens order blir komiska och ofarliga tack vare denna form, och tempot drivs upp.

Med den amerikanske sociologen Randall Collins ord kan man säga att Jozef dras in i en interaktion vars rytm ställer honom inför specifika förväntningar (Collins 2004; se även Heidegren & Wästerfors 2008: 214). Rytmen förefaller oavvislig och trolldrager Jozef, åtminstone för stunden. Gör nu så här, och sen så här, och sen så här!

Förväntningarna härrör inte från Jozef och de motiveras inte heller med referens till Jozef. Det handlar till exempel inte om att han bör göra så eller så för att han då skulle må bättre, inte heller om att han bör göra på vissa sätt eftersom han inte kan annat. Förväntningarnas ursprung och motivation finns istället i ett lekfullt sammanhang utanför honom.

Att förlora sig i spel

Som redan framgått kan barn och ungdomar lätt bli uppslukade av tv- och datorspel. Tid och rum förlorar betydelse för spelaren som istället riktar nästintill all sin uppmärksamhet på spelet och vad som händer på skärmen. I fältanteckningar blir det tydligt att spelaren vänder sig till spelet och talar med det, som om det vore ett socialt subjekt. ”Nej! Nej!” säger spelaren när det går dåligt, eller ”aj!” när hans eller hennes alias på skärmen slår sig. Engagemanget visar sig också då projektledarna ibland har fått påminna om eller rentav insistera på att deltagarna ska ta paus eller byta spel.

En tjej slutar inte spela, fast nästan alla nu har hämtats av sina föräldrar. Den ena projektledaren säger till den andra (med skämtsam ton): "Blir du inte av med henne?" "Nä, hon har fastnat", säger den andra. Hon ska cykla hem själv, berättar de, och därför kommer ingen förälder och hämtar.

(FA 83)

Fältanteckningar visar att spelarens omgivning ofta understödjer hans eller hennes engagemang. Även här kommenteras spelet med adress till spelet som sådant: "Nämen!", "Jamen!", "Åååh!", "Yes!" Spelaren uppmanas att anstränga sig lite till, försöka igen eller spela på annat sätt för att bemästra spelet och övervinna dess svårigheter. Man gör segertecken när man vinner eller "high five" (det vill säga slår handen mot någon annans hand för att markera sin förträfflighet) och man jublar eller skrattar.

Sådant understödjande agerande kontextualiserar spelet på ett särskilt sätt. Spelaren står i centrum för omgivningens responser men inte som person (och inte heller som en person med funktionshinder) utan i egenskap av det han eller hon gör. Ett dåligt resultat kan generera minst lika mycket svar från andra som en vinst:

En deltagare missar med alla sina klot i bowlingspelet. Alla i rummet förenas i ett "aah, nej!" när det sista klotet missar kägglorna. "Ah det är otur!" säger en av projektledarna, "ren och skär otur".

(FA 151)

Av det sistnämnda kan det framstå som om projektledarna strävade efter att skydda deltagarna från känslan av att förlora eller "bädda in" deras förluster i uppmuntrande repliker. Så skedde visserligen ibland men vanligare tycks var det motsatta, fastän i skämtsam och lekfull skepnad. Projektledarna kan i början av en spelsession framt förklara att "ni ska inte vinna över oss!" eller passera en spelstation och leverera lakoniska stickrepliker som "du har ju inte slagit nån strike än". De har då och då försökt skapa en lek i leken: vi låtsas att vi på allvar vill besegra er! Understödjande kommentarer kan kombineras med skämtsamma eller lekfullt och varmt ironiska, som i nedanstående exempel:

Fyra deltagare – tre killar och en tjej – spelar bowlingspelet. De har var sin handenhet som piper till när det är deras tur. Till dess står de och väntar och tittar på den som spelar, det vill säga den som svingar sin handenhet och släpper en knapp för att klotet på skärmen ska slungas iväg. De vuxna – en projektledare och några andra medarbetare – ger kommentarer: "Oh, vad nära!", "ah, du får strike!" "Snyggt Max!", säger en sjukgymnast och applåderar. "Vems pep?" säger projektledaren och syftar på handenheterna. En av deltagarna säger att det var hans och projektledaren svarar med en torr men skämtsam ton: "Då kan det innebära att det är din tur."

(FA 31)

Engagemanget i spelen bekräftas av anhöriga, assistenter och medarbetare, och själva bekräftelsen förefaller utgöra en betydelsefull del i enskilda framgångsberättelser. En förälder säger till exempel att hon har sett att spelarna är "helt svettiga" när de kommer ut från gymnastiksalen efter ett speltillfälle, och en annan förälder berättar att sonen har varit så utmattad efter spelandet att "han fick hoppa över simningen" (som han annars brukar gå på). Andras bekräftelser av spelarnas prestationer och ansträngningar representerar på det viset ett identitetsskifte eller, åtminstone, en utvidgning av spelarnas identiteter. Tydligast blir detta när en anhörig markerar (och därmed konstruerar) en överraskning i betraktandet av sitt barn.

Emanuels pappa och jag tittar på när Emanuel spelar bowlingspelet. Det går bra för Emanuel när en av projektledarna kommer förbi. "Det visste du inte", säger projektledaren. "Nä", säger pappan och skrattar. "Du visste inte att han hade det", säger projektledaren och syftar på att pappan inte visste att Emanuel måste ha spelat spelet innan, eftersom det går så bra. "Näe", säger pappan och gör en "ingen-aning"-min. "Var har du spelat det (innan)?" frågar han Emanuel. "Hos Johan", säger Emanuel. Pappan skakar på huvudet och ler.

(FA 161)

Sådana exempel visar att fler saker inträffar under spelandet utöver fysisk träning. Barn och ungdomar får tillfälle att visa upp ny kapacitet som, när den omtalas och därmed bekräftas av andra, understryker deras kompetens. I ovanstående fall: Emanuel tillerkänns en ny förmåga och erfarenhet i sin pappas ögon.

Att bli mätt på spelande

Ingen deltagare har kunnat identifieras som direkt ogillat spelen (som jag skrev ovan) men under observationstillfällena har det likväl förekommit fall där deltagarna uttryckt ett mer ljumt eller avtagande intresse.

Barn och ungdomar har exempelvis frågat projektledarna hur lång tid det är kvar och på det viset formulerat sin "mättnad" gentemot spelen, eller sagt att de är trötta, att spelet är jobbigt och att de inte orkar mer. Projektledarna har bemött sådana repliker med uppmaningar och avledande manövrar; man kan exempelvis säga "ah, du orkar mer!" eller föreslå ett annat spel (eller ett annat sätt att spela) för att erbjuda variation. Den som signalerar mättnad tycks bli föremål för explicita försök till uppmuntran eller motivation och ett slags temporärt "stand-in"-engagemang från projektledarnas sida.

Sebastian och Don spelar "Galax-flax" och några andra spel men tycks inte vara så entusiastiska. "Hur länge ska vi spela det här", säger Sebastian. Lite senare försöker en av projektledarna uppmuntra till fortsatt spel med ett fiske-spel. Sebastian säger "jag tycker det är roligare att fiska i verkligheten!" Spelet sätts igång, trots protester. "Nä", säger Sebastian. "Jo, kom igen nu", säger projektledaren, "det är bara en liten stund kvar (innan spelandet slutar)". "Jag vill inte", säger Sebastian. "Kom här", säger projektledaren, "kom, du och jag gör det tillsammans!" Efter ett tag sätter Sebastian och projektledaren igång och spelar.

(FA 148)

Ovanstående exempel visar hur projektledarnas uppmärksamhet och aktivitet särskilt inriktas på spelare som sviktar i sitt intresse (detsamma sker när spelen inte tycks fungera eller upplevs krångla). Projektledaren erbjuder sig att spela tillsammans med Sebastian, alltmedan övriga deltagare vid detta speltillfälle får mindre uppmärksamhet eftersom de inte verkar ha tröttnat. Även andra spelares entusiasm förefaller på liknande sätt övertala de tveksamma att fortsätta spela, även om det sker på ett mer indirekt sätt.

Sebastian spelar ett annat spel men tröttnar även på detta. Han vill sluta, säger han och är på väg att gå ifrån. ”Jo, kom igen”, säger en av projektledarna och en arbetsterapeut, unisont. Sebastian börjar spela igen men säger efter ett tag ”nä, jag vill inte spela mer”. ”Du har två minuter kvar”, säger projektledaren. Don, däremot, fortsätter spela strax intill och skrattar. Sebastian fortsätter spela.

(FA 148)

Efter det speltillfälle där ovanstående episoder utspelade sig samtalande jag med projektledarna och övriga personal om bristande motivation hos Sebastian och Don. Det kan vara så, menade en av projektledarna, att Sebastian och Don spelar andra och mer avancerade spel hemma och därför finner dessa spel alltför lätta och tråkiga. Det kan också vara så att de inte är så motiverade i annan habilitering heller; de brukar vara relativt ointresserade. Diskussionen antydde att nästa gång bör Sebastian och Don erbjudas andra, mer avancerade spel som bättre svarar mot deras kunskaper och förmågor.

Här går det inte att avgöra vilken förklaring som är giltig. Det intressanta är istället att personalen uppmärksammar dessa händelser som avvikelser, vilket också stämmer överens med mina observationer. Ingen observerad spelsession har följts av en diskussion bland personalen där man försökt förklara varför spelarna *inte* varit mätta på spel; det är bristen på motivation som uppfattas som udda. Avvikelser representerar i allmänhet något som människor ägnar sig åt att förklara; vi formulerar ofta ”accounts” (Scott & Lyman 1968) för sådant beteende som faller utanför det förväntade och dessa ”accounts” blir ett eget fenomen med egna konsekvenser.

Det är värt att notera att de aktuella förklaringarna inte formuleras i termer av spelarnas funktionsnedsättningar utan istället i mer personliga termer (tidigare spelarefarenheter eller en viss attityd till habilitering). I och med att tv- och datorspel inte appellerar på funktionsnedsättningar som en avgörande komponent i spelarnas identitet blir förklaringarna till deras ointresse eller mättnad inte heller formulerad i sådana termer; istället talar man om spelarna som vanliga människor med vanliga attityder och erfarenheter (jfr. Wästerfors 2006).

Fältarbetets insamlade exempel på mättnad tyder på att tv- och datorspel inte nödvändigtvis anses konstant motiverande och intressant. Rimligtvis avtar engagemanget med tiden, antingen under ett givet speltillfälle eller under en längre period. Projektledarnas bemötande visar samtidigt att det finns sätt att blåsa liv i lusten att spela. Ett sådant sätt kan vara att mer omsorgsfullt kalibrera kombinationen spel-spelare.

Avslutning

I ett socialpsykologiskt perspektiv är tv- och datorspel intressanta företeelser. I likhet med andra lek- och spelaktiviteter bildar de arenor för identifikation och rolltagande. När man spelar låtsas man bli någon annan; identifikationen med figuren på skärmen som rör sig i enlighet med mina rörelser är i regel oreflekterad och blixtnabb.

Som spelare hämtar man också motivation i spelet. Spelen representerar ett sammanhang som pockar på deltagande, som ”kräver” svar – och tempot pådyvlas spelaren som måste underordna sig för att kunna spela vidare. Om då spelet innebär fysiska rörelser tenderar spelaren att utföra rörelserna, oavsett om de annars brukar vara svårmotiverade eller förenade med motstånd. Samtidigt vill spelaren överordna sig spelet. Lusten att spela innefattar lusten att bemästra: att lekande lätt ta sig igenom banan och upp till nästa nivå. Om det inte går första gången vill man gärna försöka igen.

Sammantaget är det därför inte särskilt förvånande att det finns habiliteringsvinster att hämta i tv- och datorspel. Framgångsrik habilitering bygger i stor utsträckning på motivation och repetition (Sveistrup (2004: 1), vilket är svårt att uppnå på traditionella sätt (Eliasson et al 2003: 34). Varför ska jag sträcka mina armar upp i luften eller trycka ned hela fotsulan mot golvet? Och varför ska jag göra det gång på gång? Med ett spel placeras förklaringen utanför individen istället för inuti, och ett behandlingsinslag kan lättare glömmas bort. Spelets mål blir det överhängande, det andra en bisak. När jag vid ett tillfälle frågade Carlo, en pojke vars favoritspel var virtuell golf, om han känner att det ger någon träning associerade han genast till spelet som sådant. ”Ja”, svarade han, ”man måste komma till hålet (för golfbollen)”.

Spelet påminner också om den vanliga världen utanför habiliteringen. Många barn, ungdomar och vuxna spelar tv- och datorspel idag - i den mån människor med funktionsnedsättningar också gör det blir de lika ”alla andra”.

Ändå går det inte att säga att tv- och datorspel är habiliterande i sig. Som jag har försökt visa i denna rapport bygger SpelTID:s framgångar på lyckosamma matchningar, eller ”skräddarsömnadsprocesser”, i vilka den enskildes behov och bekymmer paras ihop med lämpliga spel. Det handlar både om att kontinuerligt undersöka (snarare än förutsätta) vad den enskilde kan uppnå med spelen som ett träningsmedium, och om att utveckla en övertygande argumentation för personal och anhöriga som understryker det kloka i en sådan kalibrering. Mot bakgrund av att tv- och datorspel fortfarande är starkt associerade med fritid och underhållning finns det risk för att spelande i en habiliteringskontext ”faller tillbaka” till denna association, om inte argumentationen och matchningarna upprätthålls.

Å andra sidan bör träningsargumenten och vetenskapliggörandet inte heller drivas för långt eftersom då själva grunden - lekfullheten - lätt försvinner. Någon habiliteringsvinst går knappast att dokumentera utan en viss kontroll, men något lustfyllt spelande går knappast att förverkliga utan en viss frånvaro av kontroll. Det är först när barn och ungdomar får spela relativt fritt som de får chansen att uppleva hur det känns att vara en vinnare och får chansen att erövra nya förmågor och identiteter.

Ett projekt som SpelTID präglas därför av en ömtålig balans. Hur roligt kan man ha på rehabiliteringen innan det man gör blir nöje och fritid? Hur mycket engagemang vågar sjukgymnasten och arbetsterapeuten locka fram hos barn och ungdomar innan personalen känner att de förlorar kontrollen? Barn och ungdomar förefaller ibland på ett utsagt sätt införstådda i att rehabilitering inte förmodas vara "för" skoj:

Jag pratar med en av tjejerna under pausen. Hon gillar spelen, säger hon, "ja, det är kul". Sedan frågar hon mig varför jag rapporterar om spelen. "För att dom vill veta om det funkar eller inte", säger jag. "Så om det inte gör det tar dom bort spelen då?" frågar hon. "Jag vet inte", svarar jag, "men i långa loppet så kan det kanske bli så". Tjejen svarar inte men suckar och går iväg.

(FA 135-136)

Snarare än att ställa lekfullhet mot allvar kan lekfullhet - i linje med historikern Johan Huizingas (1938/1950) *Homo Ludens* - förstås som ett vidare begrepp, som faktiskt kan innefatta allvar. Alltså bör man inte bara fråga sig om det finns inslag av framgångsrik rehabilitering i en viss lekfull aktivitet utan också det omvända. Finns det kanske inslag av lek i alla rehabiliterande processer?

Referenser

Akhutina, Tatyana; Foreman, Nigel; Krichevets, Anatoly; Matikka, Leena; Narhi, Vesa; Pylaeva, Natalia & Vahakuopus, Jelena (2003) "Improving Spatial Functioning in Children With Cerebral Palsy Using Computerized and Traditional Game Tasks". *Disability and Rehabilitation* Vol. 25 No. 24: 1361-1371.

Anderberg, Peter & Jönsson, Bodil (2005) "Being There". *Disability & Society* vol. 20 no. 7.

Chen, Yu-Ping; Kang, Lin-Ju; Chuang, Tien-Yow; Doong, Ji-Liang; Lee, Shwn-Jan; Tsai, Mei-Wun; Jeng, Suh-Fang & Sung, Wen-Hsu (2007) "Use of Virtual Reality to Improve Upper-Extremity Control in Children With Cerebral Palsy: A Single-Subject Design". *Physical Therapy* vol. 87 No. 11: 1441-1457.

Collins, Randall (2004) *Interaction Ritual Chains*. Princeton & Oxford: Princeton University Press.

Deutsch, Judith E.; Borbely, Megan; Filler, Jenny; Huhn, Karen & Guarrera-Bowlby, Phyllis (2008) "Use of a Low-Cost, Commercially Available Gaming Console (Wii) for Rehabilitation of an Adolescent With Cerebral Palsy". *Physical Therapy* Vol. 88, No. 10.

Eliasson, Ann-Christin; Rösblad, Birgit & Häger-Ross, Charlotte (2003) "Control of Reaching Movements in 6-year-old Prematurely Born Children with Motor Problems – An Intervention Study". *Advances in Physiotherapy* 5: 33-48.

Emerson, Robert M., Fretz, Rachel I. & Shaw, Linda L. (1995) *Writing Ethnographic Fieldnotes*. Chicago: University of Chicago Press.

Fangen, Katrine (2004) *Delta gande observation*. Malmö: Liber.

Goffman, Erving (1967) *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*. Garden City, New York: Anchor Books.

Hedvall, Per-Olof (2007) *Situerad design för alla – till improvisationens lov*. Lunds universitet: Certec.

Heidegren, Carl-Göran & Wästerfors, David (2008) *Den interagerande människan*. Lund: Gleerups.

Holden, Maureen K. (2005) "Virtual Environments for Motor Rehabilitation: Review". *CyberPsychology & Behavior* Vol. 8 No. 3: 187-211.

Huizinga, Johan (1949/1998) *Homo Ludens. A study of the Play Element in Culture*. London: Routledge.

Howard, L. (1996) "A Comparison of Leisure-time Activities between Able-bodied Children and Children with Physical Disabilities". *British Journal of Occupational Therapy* 59(12): 570-4.

Katz, Jack (2001) "Analytic Induction". Smelser, Neil J. & Baltes, Paul B. (Eds.) *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*. Amsterdam: Elsevier.

Knutsdotter Olofsson, Birgitta (2003) *I lekens värld*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.

Mead, George Herbert (1934/1967) *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: The University of Chicago Press.

Miller, Stacey & Reid, Denise (2003) "Doing Play: Competency, Control, and Expression". *CyberPsychology & Behavior* vol. 6 No. 6.

Reid, Denise (2004) "The Influence of Virtual Reality on Playfulness in Children with Cerebral Palsy: A Pilot Study". *Occupational Therapy International* Vol. 11 No. 3: 131-144.

Sandlund, Marlene; Lindh Waterworth, Eva; McDonough, Suzanne & Häger Ross, Charlotte (2007) "Interactive Games in Motor Rehabilitation for Children with Sensimotor Disorders". *IEEE Xplore*.

Sandlund, Marlene; McDonough, Suzanne & Häger Ross, Charlotte (in press) "Interactive Computer Play in Rehabilitation of Children with Sensorimotor Disorders: A Systematic Review".

Schwartzman, Helen B. (1974) *Transformations. The Anthropology of Children's Play*. New York & London: Plenum Press.

Scott, Marvin B. & Lyman, Stanford M. (1968) "Accounts". *American Sociological Review* 33: 46-62.

Seymour, Wendy & Lupton, Deborah (2004) "Holding the line online: exploring wired relationships for people with disabilities". *Disability & Society* Vol. 19 No. 4.

Sutton-Smith, Brian; McMahon, F. F. & Lytle, Donald E. (1997) *Play: An Interdisciplinary Synthesis*. Oxford: University Press of America.

Sveistrup, Heidi (2004) "Motor Rehabilitation Using Virtual Reality". *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation* 1: 10.

Thin, Alasdair G. (2008) "Go for the Burn: Designing Body-Movement Controlled Video Games to Maximise Energy Expenditure". Conference abstract: Games for Health 2008, Baltimore, MD, United States.

Thin, Alasdair G.; Howey, D.; Murdoch, L. & Crozier, A. (2007) "Evaluation of physical exertion required to play the body movement controlled Eyttoy Kinetic video game". Conference abstract: Life Sciences 2007, SECC, Glasgow, Scotland.

Wästerfors, David (2006) *Det sociala livet kring ett bilvrak. Vanlighetens attraktion i en fritidsaktivitet för ungdomar i habilitering*. Habilitering & Hjälpmedel, FoU-enheten nr 4/2006.

Utgivna rapporter genom FoU-enheten

Nr 1/2002, Föräldrars upplevelse av delaktighet. En fokusgruppsundersökning. Gunilla Hultberg, ISBN: 91-7261-000-X

Nr 2/2002, Döva i Skåne. Från projekt till regionalt resursteam för döva. Lena Göransson och Sven-Erik Malmström, ISBN 91-7261-030-1

Nr 1/2003, Barns upplevelser av delaktighet i sin habilitering. Carina Bolin, Petra Bovide Lindén och Stefan Persson, ISBN 91-7261-034-4.

Nr 2/2003, Farvatten och blindskär i barnhabilitering. Examinationspaper från en påbyggnadsutbildning. Magnus Larsson och Britta Högberg (red.), ISBN 91-7261-035-4

Nr 3/2003 Tid till eget ansvar? Tidsplanering i förskola/skola och dess inverkan på aktivitet och delaktighet för barn och ungdomar födda med ryggmärgsbråck. Eva Svensson, ISBN 91-7261-036-0

Nr 1/2004 Från bildterapi till Cor ad Cor inom barn- och ungdomshabiliteringen. Agneta Sofiadotter och Lotta Anderson, ISBN 91-7261-037-9, ISSN 1652-2516

Nr 2/2004 Nätverksbaserad målinriktad intensiv träning NIT. Ulrika Edin, Carita Smyth och Magnus Larsson, ISBN 91-7261-039-5, ISSN 1652-2516

Nr 1/2005, Hur taktil massage påverkar ungdomar med smärtproblematik. Eva Svensson och Inger Bille Hansen, ISBN 91-7261-43-3, ISSN 1652-2516

Nr 2/2005, Habiliteringen i Malmö. Så växte den fram. Ingrid Bjerre och Kerstin Ödlund, ISBN 91-7261-042-5

Nr 3/2005, Hur använder barn med autism pekador som alternativ kommunikation? Anja Morell, ISBN 91-7261-044-1, ISSN 1652-2516

Nr 4/2005, Cirkus – en annorlunda träningsform för barn och ungdomar inom habiliteringen. Katarina Lauruschkus, Anette Wennström och Björn Harrysson, ISBN 91-7261-051-4, ISSN 1652-2516

Nr 1/2006, Hanen föräldrautbildning – en utvärdering. Pernille Holck, ISBN 91-7261-054-9, ISSN 1652-2516

Nr 2/2006, AKK med hjälp av pekador för barn med autism. En metodutveckling baserad på tre fallstudier. Anja Morell, ISBN 91-7261-055-7, ISSN 1652-2516

Nr 3/2006, Utvidgad bedömning – en metod att förstå ett barns autism. Ann Skillö, ISBN 91-7261-060-3, ISSN 1652-2516

Nr 4/2006, Det sociala livet kring ett bilvrak. Vanlighetens attraktion i en fritidsaktivitet för ungdomar i habilitering. David Wästerfors, ISBN 91-7261-073-7, ISSN 1652-2516

Nr 1/2007, Ordinerade samtalsapparater – brukares användning och tillfredsställelse. Anna Månsson, ISBN 91-7261-074-3, ISSN 1652-2516

Nr 2/2007, Intensiv målinriktad motorisk träning på hästryggen. Ingalill Larsson, ISBN 978-91-7261-078-1, ISSN 1652-2516

Nr 3/2007, Habilitering af børn i et familiecentreret perspektiv
En undersøgelse af Habiliteringsplanering i Region Skåne
Lisbeth Torp-Pedersen, ISBN 978-91-7261-083-5, ISSN 1652-2516

Nr 4/2007, Tidsbegränsade, intensiva, fokuserade, målinriktade och nätverksbaserade insatser på Barn- och ungdomshabiliteringen i Region Skåne. CI, COPE, Hanen, IBT, NIT och TIF i ett föräldra- och personalperspektiv. Carita Smyth, ISBN 978-91-7261-091-0, ISSN 1652-2516

Nr 5/2007, Att vara ung med funktionsnedsättning. En studie om ungdomar med lindrig mental retardation respektive Aspergers syndrom ur två synvinklar: Exekutiva vardagsfunktioner och psykisk hälsa/självbild. Pia Tallberg, ISBN 978-91-7261-092-7, ISSN 1652-2516

Nr 6/2007, Att införa ett salutogent arbetssätt inom Barn- och ungdomshabiliteringen. Processledarnas och medarbetarnas perspektiv.
Kaarina Ivakko, ISBN 978-91-7261-103-0, ISSN 1652-2516

Nr 7/2007, Träning av arbetsminnet med RoboMemo. Åtta fallstudier av ungdomar med autismspektrumtillstånd. Birgitta Bryngelson och Peter Björling, ISBN 978-92-7261-105-7, ISSN 1652-2516

Nr 8/2007, RoboMemo – en utvärdering av arbetsminnesträning för barn med ADHD. Irina Landin, ISBN 978-92-7261-106-1, ISSN 1652-2516

Nr 9/2007, ReMo, vuxna med hjärnskada. Eva Regnert, ISBN 978-91-7261-115-3, ISSN 1652-2516

Nr 10/2007, Jag har en egen vilja och egen talan. Brukares upplevelser av tillgänglighet, bemötande och delaktighet vid Vuxenhabiliteringen i Region Skåne
Christina Regefalk, ISBN 978-91-7261-118-4, ISSN 1652-2516

Nr 11/2007, Finns det genvägar till Internet? En studie av hur fem personer med kognitiva begränsningar använder sig av modern teknik. Björn Harrysson, ISBN 978-91-7261-119-1, ISSN 1652-2516

Nr 1/2008, CI-terapi – en intensiv målinriktad träningsform för barn med cerebral pares – hemiplegi. Lena Arnryd, Margareta Dike och Kristina Orban, ISBN 978-91-7261-146-7, ISSN 1652-2516

Nr 2/2008, Implementering av kompensatoriska datorprogram i undervisningen – belyst ur specialpedagogers perspektiv. Gunvor Damsby, ISBN 978-91-7261-151-1, ISSN 1652-2516

Nr 1/2009, Kartläggning med kort. Ulrika Bondesson och Anna Bäckström, ISBN 978-91-7261-163-4

Nr 2/2009, Uppföljning av arbetsminnesträning. RoboMemo för barn med ADHD. Irina Landin, ISBN 978-91-7261-164-1

Nr 3/2009, Jag och mitt föräldraskap. Birgitta Bryngfors, Anna Bäckström och Charlotta Greiff, ISBN 978-91-7261-168-9

Nr 4/2009, Tinnitus Retraining Therapy - en effektiv metod vid tinnitusrehabilitering. Marie-Louise Grahn och Berith Josefsson
ISBN 978-91-7261-169-6

Nr 5/2009, Uppföljning av arbetsminnesträning. RoboMemo för barn med autismspektrumstörningar. Birgitta Bryngelson, ISBN 978-91-7261-170-2

Nr 6/2009, SpeechEasy - ett hjälpmedel för talflyt. Nöjdhet, användning och effekter. Eva Alenbratt, ISBN 978-91-7261-173-3

Nr 7/2009, Spel som lust och träning. Om tv- och datorspel för barn och ungdomar i habilitering. David Wästerfors, ISBN 978-91-7261-177-1

Utgivna bulletiner genom FoU-enheten

Nr 4/2003, Dövblinda i Skåne – en förstudie. Lena Göransson, ISBN 91-7261-038-7

Nr 3/2004, Att förstå sitt barns autism - Tidsbegränsat Intensivt Familjesamarbete TIF. Peter Björling, Nils Haglund, Tarja Lundblad, Kristina Karlsson, Anna-Lena Lundström och Ann Skillö, ISBN 91-7261-041-7

Nr 1/2005, Människans bästa vän är hunden – om service- och signalhundar för personer med funktionshinder. Björn Harrysson., ISBN 91-7261-047-6

Nr 2/2005, Vilken cirkus! Cirkusträning som alternativ behandling på Vuxenhabiliteringen i Malmö och Trelleborg. Frida Svantesson, ISBN 91-7261-050-6

Nr 3/2005, Att införa ett salutogent arbetssätt inom Barn- och ungdoms-Habiliteringen. Carina Bolin och Stefan Persson, ISBN 91-7261-50-6

Nr 1/2006, Olika stödinsatser till föräldrar med utvecklingsstörning – och några exempel på tillämpningen av Marte Meo. Susanne Fejne, Marianne Lundquist Öhrn och Björn Harrysson, , ISBN 91-7261-056-5

Nr 2/2006, Beteendeterapeutisk intensivträning för förskolebarn med autism. Margareta Andersson, Lena Jönsson, Annika Waller, Åsa Wallin, ISBN 91-7261-070-0

Nr 3/2006, Hjärnskadekoordinator i Region Skåne. Uppbyggnad, erfarenheter och framtidsperspektiv. Kerstin Helgesson och Beth Sundell-Eriksson, ISBN 91-7261-065-4

Nr 1/2007, Att lyssna till text – en modell för elever med dyslexi. Christina Rehnvall ISBN 978-91-7261-087-3

Nr 2/2007, Kompensatoriska datorprogram – en dyslektikers möjlighet. En studie i samverkan med specialpedagoger och elever med dyslexi Gunvor Damsby, ISBN 978-91-7261-088-0

Nr 3/2007, Utvärdering av användningen av hjälpmedel. Patrik Carlsson, ISBN 978-91-7261-092-1

Nr 4/2007, Utvärdering av MåBra-grupp för personer med hörselskada och/eller tinnitus. Christine Alsterfjord och Petra Bernevik, ISBN 978-91-7261-097-2

Nr 5/2007, FMT-metoden slår ett slag för utveckling. Funktionsinriktad musikerterapi för utveckling. Birgitta Kleirud och Kerstin Arlock, ISBN 978-91-7261-098-9

Nr 6/2007, Där man flyger. Dokumentation av ett dans- och rörelseprojekt inom Vuxenhabiliteringen i Malmö 2005/2006 . Anna Visser, ISBN 978-91-7261-099-6

Nr 7/2007, Qi Gong för döva. Christine Alsterfjord och Camilla Assmo, ISBN 978-91-7261-100-9

Nr 8/2007, Qi Gong, en alternativ behandlingsmetod för ökat välmående? Marie-Louise Grahn och Marianne Sörensen, ISBN 978-91-7261-101-6

Nr 9/2007, Utvärdering av en orienteringskurs i kognitiv psykoterapi. Hur personalen inom Hörsel och Dövenheten upplever detta som ett arbetsredskap i mötet med brukare med hörselnedsättning och/eller tinnitus. Marianne Sörensen och Marie Östberg, ISBN 978-91-7261-102-3

Nr 10/2007, Brukarnas synpunkter på hjälpmedelsverksamheten. Redovisning av brukarenkät med avseende på service, tillgänglighet och kvalitet. Birgitta Lindqvist, Cecilia Höiby, ISBN 978-91-7261-110-8

Nr 11/2007, Jag och mitt föräldraskap – ett samtalsstödjande redskap till föräldrar vars barn har funktionshinder. Anna Bäckström, Birgitta Bryngfors och Charlotta Greiff, ISBN 978-91-7261-114-6

Nr 12/2007, Mental träning för barn och ungdomar på Hörsel- och döv-Enheten. Lina Munkhammar och Ulrika Eriksson, ISBN 978-91-7261-116-0

Nr 13/2007, Utvärdering av taktil massage. Inger Bille Hansen, ISBN 978-91-7261-117-0

Nr 14/2007, Små barn med synnedsättning – anknytnings- och samspelsarbete på syncentralen. Katrin Bernstad, Annika Rehn, ISBN 978-91-7261-121-4

Nr 1/2008, Kartläggning med hjälp av Talande mattor. Margareta Fjelner och Maria Gelberg

Nr 2/2008, Rehabiliteringsmodell för vuxna med tinnitus inom Syn-, hörsel- och dövverksamheten. Simin Askari, Petra Bernevik, Bitte Nilsson, Gerd Pettersson och Marianne Sörensen

Nr 3/2008, Hur kan tolkservicen göras bättre? Enkät till Skånes tolkanvändare. Ann-Christine Gullacksen och Kristina Robin Olsson

Nr 4/2008, Utvärdering av enkätsvar från brukare med tre eller flera hjälpmedel i Region Skåne 2008. En komplettering till brukarenkät 2007. Gullan Andersson

Nr 5/2008, Gemenskap och drama i samspel – Ukulelegodis. Kerstin Bohman och Lena Ravhed

Nr 1/2009, Drivaggregat/hjälpmotor till manuell rullstol – Uppföljning av användandet. Heléne Bengtsson, ISBN 978-91-7261-166-5

Nr 2/2009, Rulle på stan. En utvärdering av stadsträning i rullstol med barn och ungdomar samt personal på Barn- och ungdomshabiliteringen i Region Skåne. Per Sköldbäck, ISBN 978-91-7261-167-2

Nr 3/2009, ”Mamma, idag spelade vi basket och alla fick vara med” - Fysisk aktivitet - en rättighet för alla? Helena Nantin, ISBN 978-91-7261-172-6

Habilitering & Hjälpmedel

Forsknings och utvecklingsenheten
Barn och ungdomshabiliteringen

Habilitering & Hjälpmedel, FoU enheten
Universitetssjukhuset MAS, Ing 59, Plan 5, 205 02 Malmö
Tfn 040 33 51 50 Fax 040 33 51 40
habhjalp@skane.se www.skane.se/habilitering