SPEL-
FOSTRARENS
HANDBOK

Spelfostrarens handbok 2

ISBN: 978-952-6661-34-6 (print)
ISBN: 978-952-6661-35-3 (e-pub/web)

Tryck: Tikkurilan Paino Oy, Helsingfors 2020

1. upplagan

Originaltitel: Pelikasvattajan käsikirja 2

Översättning: Semantix

Språkgranskning: Matilda Ståhl och Annukka Såltin

Publikationen är översatt och tryckt med stöd av Stiftelsen Brita Maria Renlunds minne via EHYT rf:s Spelkunskap-projekt.

Spelkunskap

Stiftelsen BRITA MARIA RENLUNDS minne sr

www.ehyt.fi/sv
www.bmr.fi

Texterna är publicerade under CC BY 4.0 licens. Bilderna Unsplash.com och iStockPhoto.com ifall inget annat meddelats.

Det är möjligt att använda och dela bokens textinnehåll fritt, men artikelns författare och möjliga ändringar i texten bör alltid markeras/framkomma.

Det är möjligt att använda texter på flera olika sätt, men inte på ett sätt där skribenterna anses rekommendera dig eller ditt verk.

Innehållsförteckning

1 Förord

4 Spelmotivation: Varför spelar vi digitala spel?

15 Medveten spelfostran

31 Vem har spelkontrollen? Spelfostran i barnfamiljer

45 Case: Föräldrakväll om digitalt spelande

49 Spelkulturens många sidor

59 Vad är streaming för något?

69 Från utvärdering av spelmekanik och -grafik till analys av kulturellt innehåll

77 Berättelseskildringar i spel

87 Vem är gamer? Spelaridentitetens många sidor

96 CASE: En hemlig hobby

98 CASE: En av grabbarna

100 Mot en bättre spelkultur

115 Problematiskt digitalt spelande: förekomst och identifiering

124 CASE: Jag spelade för mycket och klarade mig

127 Problematiskt digitalt spelande: förebyggande och ingripande

135 CASE: Spelverksamhet på landsbygden

139 Lärande genom spel och spel i undervisning

147 Seriösa spel – spel för nytta och underhållning

154 CASE: Flyktrum ger informationskompetens

159 Spel för främjandet av hälsa och välfärd

167 CASE: Alla spelar! Tips för att ordna en spelstund för äldre

172 Spelande i ett parförhållande

181 E-sport

192 Överraskningslådor, virtuella vapen och casinospel

203 CASE: Loot boxes vs lotterilagen

207 Från produkter till tjänster – spelandets förändring

215 Spelutvecklingen i Finland

230 Spel som arbete: färdigheter och mångfald bakom föreställningarna

241 CASE: Spel som en del av undervisning i ekonomikunskaper

243 Skribenter

247 Redaktion

Annukka Såltin

Förord

Pelikasvattajan käsikirja 2 har äntligen översatts till svenska. Spelfostrarens handbok 2 ger oss ord att diskutera spelande som en hobby och som ett fenomen. Handboken är riktad till spelfostrare i alla åldrar, till föräldrar, skolor och alla instanser som möter barn, unga och vuxna som spelar digitala spel. Boken vill klargöra vad spelande som hobby och som sport handlar om och är skriven i form av artiklar och korta exempel från verkligheten (CASE). Informationen är presenterad i en neutral anda för att underlätta diskussionen kring spelande och minska på fördomar och felaktiga uppfattningar som lätt kopplas till temat.

Det har gått sju år sedan den första delen av Spelfostrarens handbok publicerades på finska. Under den här tiden har spelkulturen ändrats en hel del och spelfostran har blivit mer målmedvetet. Pelikasvattajien verkosto (Spelfostrarnas närverk) har vuxit från att ha varit ett nätverk för ett tiotal professionella, till ett nätverk med tretusen medlemmar i en Facebook-grupp. Spelfostrare finns på många ställen och spelfostran har blivit mångfacetterat och strävar till att vara en naturlig del av vardagen.

Handboken är sammanställd och skriven av närmare femtio professionella inom digitalt spelande. De har haft viljan att dela med sig av sitt kunnande för att främja spelfostran och förståelse kring spelande. Originalboken Pelikasvattajan käsikirja 2 är skriven år 2018 och denna upplaga är till viss del reviderad.

De fyra olika ämnesområdena är i boken märkta med var sin symbol:

Hjärta anger texter med personliga upplevelser och ställningstaganden.

Hus anger texter som ger basfakta om olika fenomen och som passar särskilt väl för fostran i hemmet.

Kugghjul anger texter som behandlar arbetslivet och ger idéer åt yrkespedagoger.

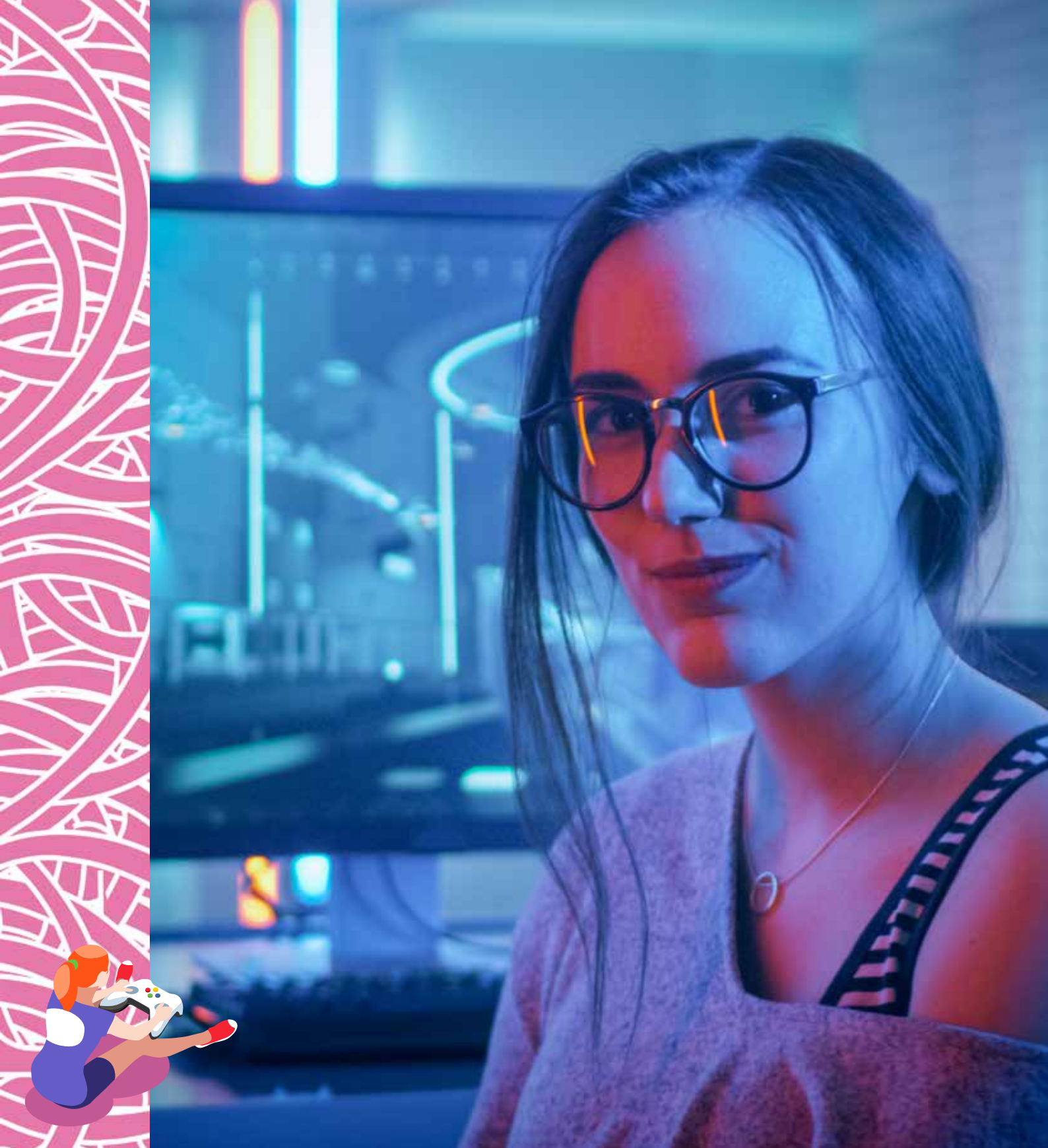
Diagram anger artiklar som presenterar ny teoretisk forskning eller som är baserade på forskning.

Förutom de längre artiklarna ingår också kortare texter i boken. De är märkta CASE och kompletterar de längre artiklarna eller ger tips som är nyttiga både på jobbet och i hemmet. Boken behöver inte läsas systematiskt från pärm till pärm; hoppa direkt till den artikel som intresserar dig. Vi hoppas att boken ger dig mod att diskutera spel ur varierande perspektiv.

Kommentar om boken som vetenskapligt källmaterial

Vi noterade att första upplagan av *Spelfostrarens handbok* (Pelikasvattajan käsikirja) ofta användes som källa i olika studieuppsatser och lärdomsprov. Vi vill därför påpeka att *Spelfostrarens handböcker* inte är verk som underkastats sakkunniggranskning, peer review. De är avsedda snarast som lättillgängliga allmänverk för fostrare och yrkespedagoger. En del av artiklarna har dock publicerats också i sakkunniggranskade publikationer. Om du vill referera till en text rekommenderar vi att du kontaktar skribenten.

På skribenternas och redaktionens vägnar,
Annukka Såltin



Terhi Mustonen & Helmi Korhonen

Spelmotivation: Varför spelar vi digitala spel?

Motivation är en viktig förutsättning för alla former av målinriktad verksamhet hos människan. Interna och externa belöningar påverkar vår motivation. Kännetecknande för spel är att de uppmuntrar till utveckling av färdigheter och därmed lockar människor att återvända gång på gång till samma spel. Ett väldesignat spel erbjuder spelaren belönande och inspirerande miljöer. Miljöerna kan användas för att uppmuntra spelaren att utveckla sina färdigheter för att avancera i spelet, för att röra på sig eller för att lära sig något nytt.

Det digitala spelandets attraktionskraft och dess orsaker kan studeras utgående från spelens och spelarens egenskaper:

- Vilka egenskaper gör ett spel mer intressant och lätt att fastna för?
- Varför väcker spel med olika egenskaper intresse hos olika människor?

I den här artikeln behandlar vi spelandets individuella betydelser genom att beskriva förklaringsmodeller för spelmotivationer av olika slag.

- Vad är det som gör Fortnite så populärt?
- Varför sitter den unga i familjen vid datorn ända till småtimmarna?
- Varför spelar Cessi WoW medan Ru spelar Candy Crush Saga?
- Hur kan spelandet användas som stöd för lärande?

Belönande spel

När spel och spelmekanismer planeras är syftet att göra spelandet mer belönande samt så roligt och intressant som möjligt [1]. Samtidigt är målet att minska förekomsten av frustrerande moment som kan göra att spelaren slutar spela. Spelare motiveras med olika slags belöningar av vilka en del kräver långsiktigt spelande, medan andra kan uppnås omedelbart. Belöningarna kan handla till exempel om poäng, resultattabeller och nivåer som spelaren klarat av, men lika väl om att berättelsen utvecklas, spelet är lätt att lära sig eller om att spelaren snabbt kan avancera i det.

Spelen ger belöningar oregelbundet, vilket gör spelen mer lockande. Med oregelbunden belöning avses att spelaren inte belönas i spelet efter varje försök utan tidvis, enligt en viss sannolikhet. Ett bra exempel på oregelbunden belöning är överraskningslådor, det vill säga loot boxar, som blivit vanliga i spel. Värdet av en loot box för en spelare varierar oförutsägbart. Den oregelbundna förekomsten av belöningar skapar en känsla hos spelaren av att den följande belöningen kan komma när som helst. Att det inte är möjligt att förutse belöningen ökar motivationen, vilket inte är fallet då belöningar kommer kontinuerligt eller alltför sällan, eftersom spelaren i så fall upplever spelet som alltför lätt eller alltför svårt.

Även om skaparen påverkar spelarens motivation genom spelets design, är upplevelsen av ett spel alltid individuellt: vad är det som gör spelandet intressant just för mig? Varför är jag intresserad av just den här typen av spel? Spelmotivation är de individuella faktorer som styr spelarens beteende. Modeller som beskriver spelmotivation kan användas då man beskriver de olika faktorer som påverkar människans intresse för spelande. Forskare har studerat motivationsfaktorer genom intresseväckande egenskaper hos olika spelgenrer.

Spelmotivation kan beskrivas på många olika sätt. Spelartyper [2], spelmentaliteter [3] och spelandet som ett sätt att förverkliga sig själv [4,5] representerar tre mycket olika infallsvinklar.

Spelartyper

Att indela spelare i olika typer är det äldsta sättet att beskriva individuella skillnader i relation till spelandet. På 1990-talet delade Richard Bartle in de tidiga spelarna av nätrollspel i fyra kategorier utgående från deras spelstil: Hjärter, Klöver, Ruter och Spader [2; Diagram 1]. Tanken var att dessa spelartyper, som fått sitt namn av färgerna i en kortlek, representerade olika sätt att spela som har olika bestående karaktärer. De sociala spelarna i gruppen Hjärter ansågs vara gemenskapsinriktade spelare som motiverades av gemensamma aktiviteter och av möjligheten att träffa andra. Spelarna i den tävlingsinriktade gruppen Klöver njöt i sin tur av att vinna över andra, och för dem liknade spelandet idrott eller jakt. Medlemmarna i gruppen Ruter upplevde spelandet som en möjlighet att lösa intellektuella problem. Olika prestationer och sällsynta belöningar var de viktigaste anledningarna för spelare av denna typ. Spelarna i gruppen Spader, som fördjupar sig i spelet och inspireras av det, betraktade spelandet som en avkopplande fritidssyssla och var intresserade av de alternativa spelvärldarna som spelen erbjöd.

- Vilka spelare är intresserade av strategispel?
- Hurdana motivationer har de som spelar skjutspel till skillnad från dem som spelar problemlösningsspel?

Enligt Bartle behövs olika spelare inom gemenskapen för att spelandet ska vara meningsfullt och värt spelarnas engagemang. Rollerna hos spelartyperna anknyter då till varandra och det ger spelandet en djupare innebörd. Till exempel i ett spel där majoriteten av spelare är av typen Klöver och stävar efter att eliminera de övriga spelarna, körs de övriga spelartyperna snabbt iväg till andra spel. Indelningen i spelartyper tar inte ställning till en specifik situation, utan förklarar motivationens uppkomst antingen genom växelverkan med andra spelare eller med spelet och dess innehåll.

Även om Bartles indelning i spelartyper inte undersökts vetenskapligt, kan man i denna teori särskilja konturerna av de egenskaper som olika typer av spelgenrer kräver av spelarna och hurdana människotyper som söker sig till spel av olika slag.

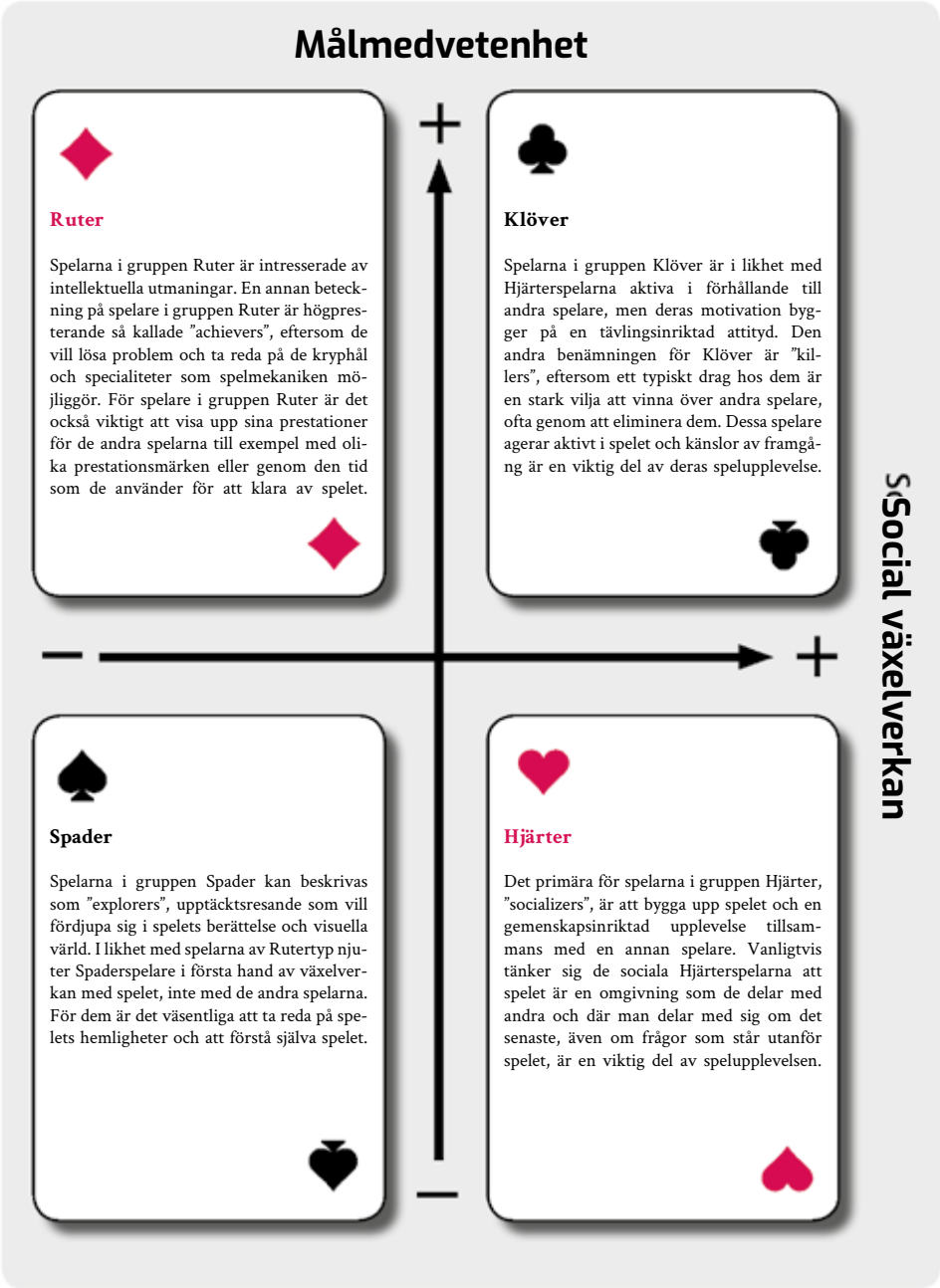


Diagram 1. Indelning i spelartyper [2]. Spelkortsfärgerna representerar fyra spelartyper och deras viktigaste skillnader. Spelartyperna presenteras utifrån deras målmedvetenhet och inriktning på social växelverkan. Dimensionerna hög (+) eller låg (-) målmedvetenhet beskriver spelarnas intresse för priser och belöningar i spelen eller för att vinna över andra spelare (-). Hög (+) eller låg (-) social växelverkan beskriver spelarnas intresse för växelverkan med spelinnehåll eller andra spelare.

Spelmentaliteter

Inom forskningen kring spelkulturer har spelmotivationer beskrivits med begreppet spelmentaliteter [3; Diagram 2]. Spelarens attityd till spelandet, det vill säga hens spelmentalitet, varierar beroende på tidpunkt, spel och sociala situationsfaktorer. Spelmentaliteterna kan beskrivas via tre dimensioner: spelandets intensitet, spelandets sociala karaktär och utgående från spelet. Spelarens relation till spelandet förändras i olika situationer, och spelmentaliteten är inte alltid densamma.

Spelandets intensitet påverkas bland annat av den tid som spelarna lägger ned på spelandet, längden på de enskilda spelgångerna och den koncentration som spelandet kräver. Spel kan även ha en social karaktär: den sociala interaktionen sker antingen genom att spelarna befinner sig i samma fysiska lokal eller genom närvaro i samma virtuella spelmiljö. Spelarna sitter i samma fysiska lokal när de spelar eller att de spelar i en gemensam virtuell spelmiljö. Att vara social i spel innebär också att spelarna delar information om spelet och spelerfarenheter utanför spelsituationerna. Såväl spelgenre som utrustning inverkar på spelupplevelsen och därmed på dess tillgängligt och användbarhet.

Spelupplevelsen påverkas av förändringar i såväl spelintensiteten som dess sociala relationer och i själva spelet. Spelmentalitet har då inte en bestående roll, utan den förändras efter situationen, spelet och i växelverkan med andra. Ett exempel på en spelsituation med låg intensitet och låg social växelverkan är att spelaren sporadiskt spelar ett välbekant mobilspel på vägen till skolan. Det krävs ingen stor tidsmässig satsning, koncentration eller växelverkan med de andra spelarna. Ett mycket annorlunda exempel är en spelare som engagerar sig i en viss typ av spelgenre, som spelar med hög intensitet och varierar hur spelaren samverkar med andra spelare i enlighet med det enskilda spelets krav.

Utifrån spelmentaliteterna kan man bilda tre spelarprofiler som betonar olika spelmotivationer (Diagram 2).

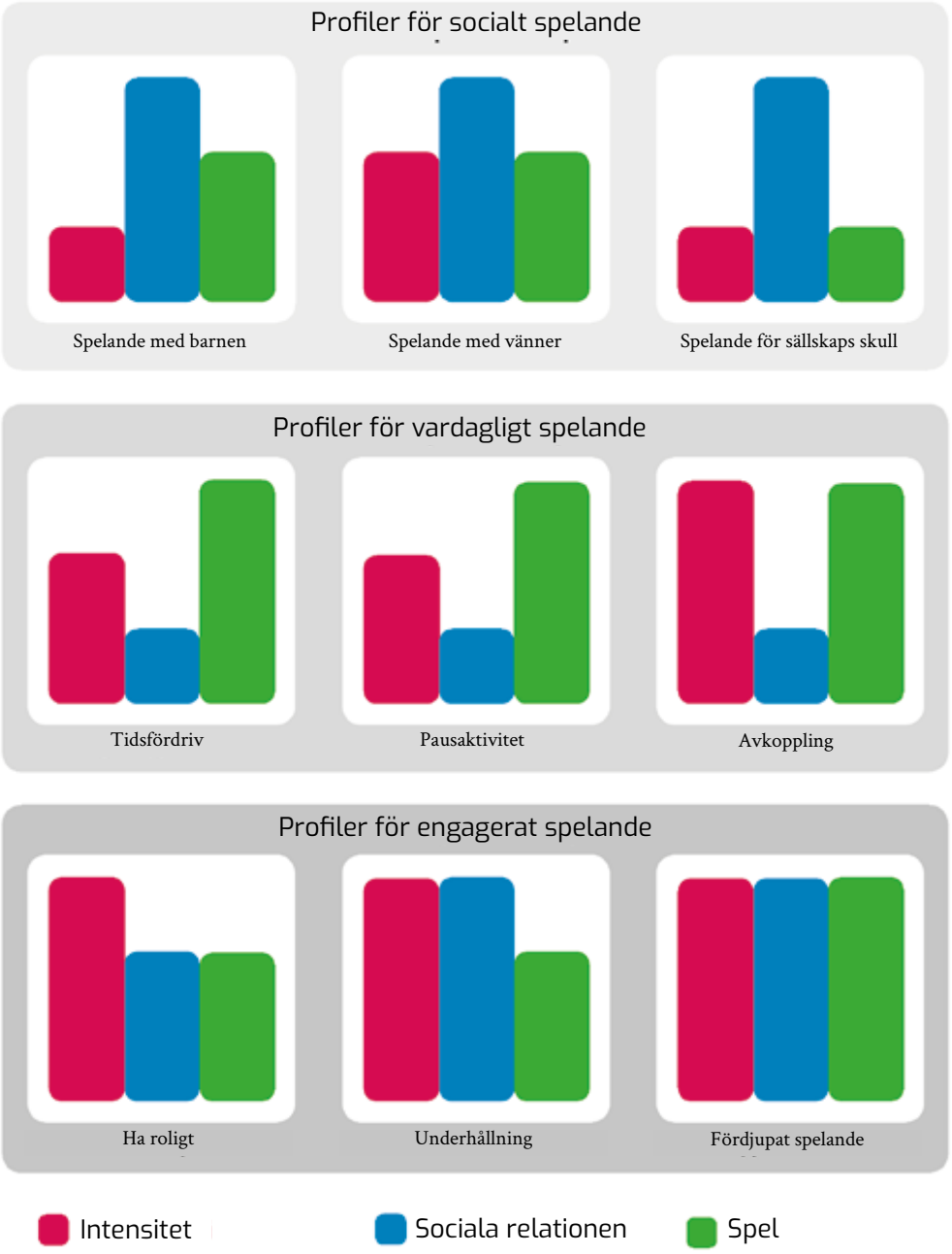


Diagram 2. Spelmentaliteter och spelarprofiler [3]. Tre olika profiler för spelande (socialt, vardagligt och engagerat spelande) bildas av nio spelmentaliteter. Spelmentaliteterna bildas utifrån betoningarna på tre dimensioner (intensitet, växelverkan, spelet). Höjden på stapeln anger vikten av dimensionen i respektive spelmentalitet.

Socialt spelande betonar gemenskapen och spelande tillsammans. Vardagligt spelande betonar spelens egenskaper, såsom spelets användarvänlighet. Det vardagliga spelandet är ett vanligt sätt att fördriva tiden, koppla av eller ta paus från andra uppgifter. Det ska vara lätt och enkelt att spela. I engagerat spelande är det viktigt med hög intensitet. Spelarna lägger ned mycket tid på spelandet och de enskilda speltillfällena är långa, oberoende av möjligheterna till social samvaro.

Samtidigt som spelmentaliteterna är varierande och situationsbundna, representerar spelarprofilerna mer bestående spelmotivationer hos spelaren som upprätthåller spelarens intresse. Spelandet som ett redskap för självförverkligande

Ett tredje sätt att beskriva spelmotivationer är att studera spelandet som ett redskap för självförverkligande [4;5]. Detta tillvägagångssätt bygger på teorin om självbestämmande (Self-determination Theory, SDT) [6;7], där människan ses som en aktiv aktör som strävar efter upplevelser av självbestämmande, kompetens och tillhörighet (diagram 3).

Diagram 3. Spelandet som redskap för självförverkligande [4;5]. Spelande ger spelaren möjlighet att uppleva självbestämmande, kompetens och tillhörighet, som är grundläggande psykologiska behov hos människan [6;7].

Självbestämmande handlar om individens behov att påverka faktorer som har betydelse för hen, till exempel vardagsmiljön, tidsanvändningen och kompisrelationerna. Med upplevelsen av kompetens avses individens upplevelse av att lyckas, ha kunnande eller klara sig. Med tillhörighet avses i sin tur individens sociala relationer, känsla av gemenskap och upplevelse om sin betydelse för andra.

Digitalt spelande erbjuder ett möjligt sätt att få upplevelser av självbestämmande, kompetens och tillhörighet: genom att spela utvecklas individen samtidigt som hen får påverka händelserna i spelvärlden och får omedelbar respons på sin kompetens. Genom att spela får man också tillträde till sociala gemenskaper av olika slag.

I spelet kan spelaren utöva sitt självbestämmande genom att göra val av olika slag. Spelaren kan aktivt påverka hur händelser i spelet avgörs genom att utveckla sin spelkaraktär. Digitala spel stödjer upplevelsen av kompetens med olika slags belöning som ger spelaren mångsidig respons på sina handlingar och upplevelser av att lyckas. En del av belöningarna kan uppnås snabbt, medan andra kräver långsiktigt engagemang i spelet.

Utöver konkreta belöningar, som till exempel poäng och kompletterande innehåll som spelaren vinner, fungerar även till exempel status som spelaren uppnått i spelet som belöning. Spelaren kan till exempel få en betydande ställning antingen i själva spelet eller utanför spelet när hen blir känd som proffs på spelande. Nästan alla befintliga digitala spel ger möjlighet till social växelverkan och gemenskap mellan spelarna. Spelarna kan också få upplevelser av gemenskap utanför spelet, till exempel genom evenemang, diskussionsforum och träffar som anknyter till spelandet.

När vi studerar spelmotivationer utgående från självbestämmande, kompetens och tillhörighet, talar vi i själva verket om det som spelaren vill uppnå genom att spela och vad detta betyder för hen. Därför kan spelandet ses som ett redskap för självförverkligande, vilket gör det lätt att förstå den attraktionskraft som spelande har.

Av samma orsak kan spelandet i vissa situationer bli problematiskt. Det är naturligt att försöka hitta samma upplevelser i spelvärlden som i världen utanför spelen, men om spel är den ungas enda redskap för självförverkligande, kan den unga fördjupa sig i dem på ett skadligt sätt. Om det digitala spelandet erbjuder det enda sättet att få upplevelser av självbestämmande, kompetens och tillhörighet är det lätt att fastna i spelandet. I detta perspektiv är det lätt att förstå varför många spelare inte är förmögna att begränsa sitt spelande trots att både de själv och deras närstående är bekymrade över det.

Varför är det viktigt att förstå spelmotivationen?

För många barn och unga är digitalt spelande en fritidsaktivitet på vilken de lägger ned alltmer tid. Genom spelandet får de upplevelser av att lyckas, samtidigt som de lär sig nya färdigheter, har roligt och umgås med sina vänner. De digitala spelen erbjuder ett ställe där spelarna kan uppleva känslor och pröva på olika roller på ett sätt som inte alltid är möjligt i vardagen utanför spelet. I skolan kan ett barn som inte orkar koncentrera sig på skolarbetet fördjupa sig i ett spel där hen löser uppgifter i flera timmar. I spelvärlden kan en ensam ung person vara en beundrad superhjälte. Å andra sidan medför de nästan obegränsade möjligheter som spel erbjuder risken att spelandet börjar ta för mycket tid från de övriga uppgifterna i vardagen. Om den unga känner sig nedstämd, har svårt i skolan eller möter konflikter i hemmet, erbjuder spelandet ett sätt att undvika allt det tråkiga. Mätt i timmar kan en passionerad spelare och en ung som flyr sin svåra livssituation i spelvärlden lägga ned lika mycket tid på spelandet, men deras spelande har olika orsaker och konsekvenser. För den passionerade spelaren kan spelandet vara en faktor som ökar hens välbefinnande, medan spelandet för en ung som befinner sig i en svår livssituation kan leda till att den unga flyr problemen, och till att livet begränsas så att det endast handlar om spelandet. Som fritidssyssla borde det digitala spelandet inte få rubba välbefinnandets balans i vardagen.

När vi studerar spelandets inverkan på barnets eller den ungas liv är det viktigt att vi identifierar orsakerna till spelandet och att vi förstår vad spelandet betyder för barnet eller den unga. Om vi förstår spelmotivationerna kan vi också förstå spelaren bättre.

Källor

[1] King, D., Delfabbro, P. & Griffiths, M. Video game structural characteristics: A New Psychological Taxonomy. Int J. Ment Health Addict. 2010.

[2] Bartle, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. J. MUD Res. 1996.

[3] Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Verket: Suominen, J., Koskimaa, R. Mäyrä, F. & Sotamaa, O. Pelitutkimuksen vuosikirja, Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2009.

[4] Przybylski, A. K., Rigby, C. S. & Ryan, R. M. A motivational model of video game engagement. Review of General Psychology. 2010.

[5] Ryan, R. M., Rigby, C. S. & Przybylski, A. The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. Motivation and Emotion. 2006.

[6] Deci, E. L. & Ryan, R. M. The" what" and" why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behaviour. Psychological Inquiry. 2000.

[7] Ryan, R. M. & Deci, E. L. Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology. 2000.

Pekka Mertala ja Saara Salomaa

Medveten spelfostran

Forskare gör otrolig uppskattning: upp till 70 000 barn och unga i Finland lider av att de spelar!
Så här rubricerade lokaltidningen Nurmijärven Uutiset sin artikel om Niko Männikkös doktorsavhandling 28.9.2017. Uppskattningen är verkligen otrolig. Den stämmer nämligen inte.

Hur så, kan man fråga sig? Svaret blir uppenbart när man tittar på själva undersökningen i stället för nyheten [1]. Den uppskattade siffran på 70 000 problemspelare i rubriken härleddes ur en delundersökning, som publicerades i avhandlingen. I delundersökningen deltog 293 finländare i åldern 13–24 år. Förekomsten av problematiskt spelbeteende i detta urval var 9,1 procent, vilket motsvarar 24 respondenter. Det är omöjligt att dra generella slutsatser av ett så här litet sampel, och forskaren uppmanar mycket riktigt till försiktighet vid tolkningen av resultaten. Tyvärr följde Nurmijärven Uutiset inte detta råd, och risken är att denna tolkning om “70 000 problemspelande” blir etablerat som ett faktum, som sedan spel- och mediefostrare får bena ut [2].

Med det här exemplet vill vi understryka att även om det är lätt att svepas med i ett oroat diskussionsklimat, ska en ansvarsfull fostrare kunna stanna upp och tänka efter ett ögonblick innan hen drar förhastade slutsatser. Fostran och även spelfostran ska vara informerad och medveten verksamhet där fostraren har förmåga att betrakta den omgivande världen och sina egna förhandsuppfattningar med kritisk blick. Det är också viktigt att fostraren är beredd att ändra sina uppfattningar när hen möter ny och välgrundad information. Vi kallar denna förmåga för pedagogisk medvetenhet. Det är ett begrepp som används genomgående i denna artikel.

I denna artikel presenterar vi tre olika delområden inom spelfostran: undervisning med spel, undervisning om spel och fostran i ett samhälle där spelifieringen ökar. Dessa delområden utgör en helhet och relationen illustreras i diagram 1. Vi behandlar först grunderna till pedagogisk medvetenhet, varefter vi diskuterar de tre delområdena inom spelfostran i tur och ordning. Avslutningsvis åskådliggör vi hur dessa delområden anknyter till varandra.

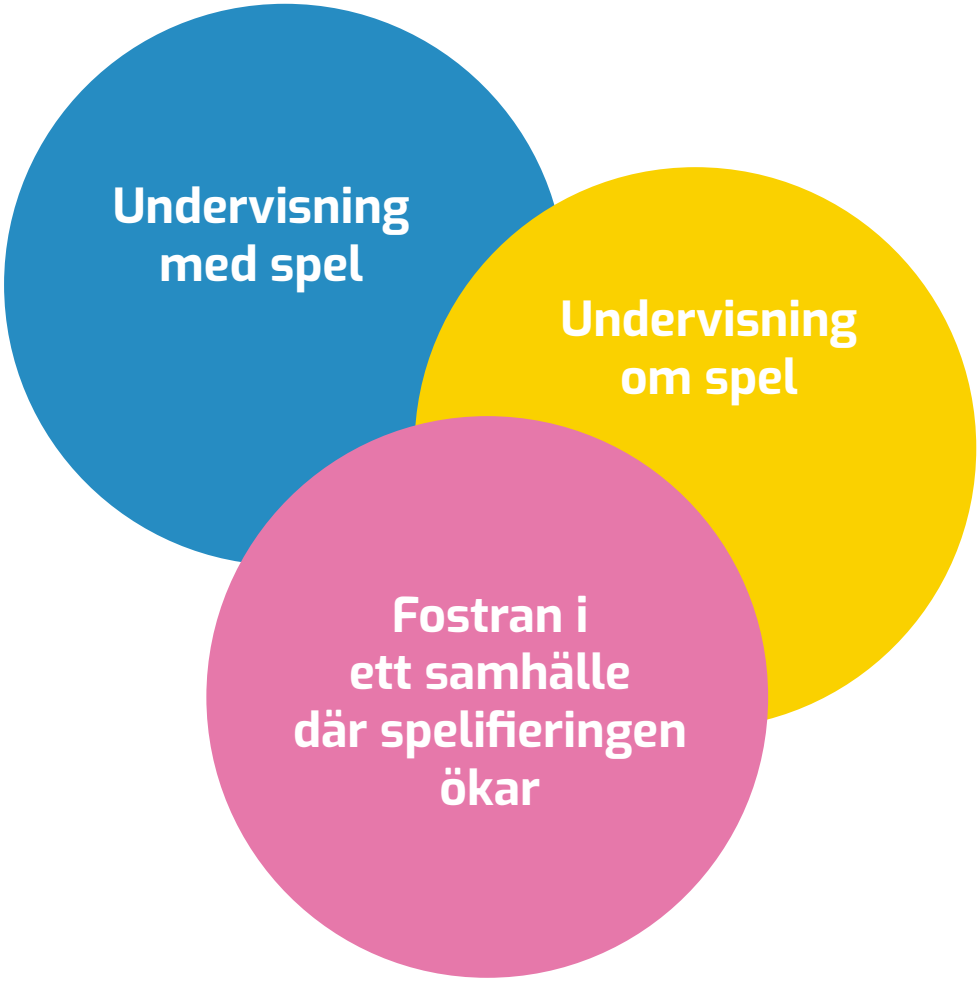


Diagram 1. Spelfostrans tre delområden

Pedagogisk medvetenhet inom spelfostran

Spelfostran innebär att närma sig såväl verksamheten som den egna rollen med en pedagogisk medvetenhet. Enligt Sirkka Hirsijärvi [3] handlar pedagogisk medvetenhet om ”ett sådant kognitivt tillstånd hos fostraren för vilket det är karaktäristiskt att fostraren är medveten om sin verksamhet som fostrare och om de skyldigheter och rättigheter som detta medför.” På institutionell nivå regleras fostransuppdraget genom lagar och förordningar, till exempel genom lagen om småbarnspedagogiken, lagen om den grundläggande utbildningen och gymnasielagen, samt i grunderna för planen om småbarnspedagogik och i läroplansgrunderna för den grundläggande utbildningen, förskoleundervisningen och gymnasiet. Vidare inverkar även medvetna och omedvetna uppfattningar på såväl den egna rollen som forstransuppdraget.” Ju större medvetenhet om de egna uppfattningarna är, desto lättare är det för spelfostraren att hitta systematiska och motiverande lösningar.

Pedagogisk medvetenhet kan delas upp i tre huvudsakliga områden: 1) uppfattningar om fostransansvaret och dess värdegrund, 2) uppfattningarna om betydelsen av pedagogisk växelverkan och stimulans för att växa som människa och 3) uppfattningarna om uppväxtens och utvecklingens allmänna lagbundenheter och om människans väsen [3]. Inom medieforstran inkluderar man även uppfattning om medier som ett fjärde delområde inom den pedagogiska medvetenheten. [4]. I den här artikeln tillämpar vi denna uppdelning och inriktar diskussionen om den spelpedagogiska medvetenheten på ett delområde inom mediefostran, det vill säga på spel och spelkulturer.

Alla dessa huvudsakliga områden är närvarande och överlappar med varandra när spelfostran planeras och genomförs. Det är naturligtvis en grundförutsättning för all spelfostran att den bygger på en uppfattning om spel. Om man inte vet att någonting sådant som spelande existerar, är det inte heller möjligt att föreställa sig någon fostran förknippat med det. Uppfattningar om spelandets betydelse för samhället inverkar även på spelfostran: ju mer insyn i spel och spelkultur fostraren har, desto lättare kan hen se samband mellan olika spel och mellan spel och ”den övriga världen”.

Om man enbart uppfattar digitala spel som ett fristående fenomen från det övriga livet och som en potentiellt farlig fritidsaktivitet, är det en helt förståelig slutsats att man strävar efter att hålla barnen så långt borta som möjligt från spel. Spelfostraren bör däremot se digitala spel som ett led i en uråldrig kedja av umgänge eller som en viktig del av ungdomskultur. Vidare bör spelforstran möjliggöra att barnet får spelupplevelser och därigenom erövrar de kunskaper och färdigheter som spel erbjuder. De olika delområdena inom spelfostran, det vill säga de spel och spelkulturella fenomen som valts ut som innehåll för själva spelfostran, är i detta fall de pedagogiska stimuli genom och med vilka vi försöker öka vår förståelse och våra kunskaper.

Hur vi uppfattar fostran och dess värdegrund har i sin tur inverkan på vilket syfte vi ger verksamheten. Beroende på om det är tekniska eller sociala förmågor som är målet med spelfostran så ser verksamheten sannolikt mycket olika ut. I samma linje kan man tänka att en verksamhet med syftet att fostra till insikter om spel som samhällsfenomen ser annorlunda ut än verksamheten som syftar till att utveckla spelfärdighet. Det är viktigt att inom spelfostran överlag diskutera huruvida det är fostraren som ensam ska ställa upp ett tydligt mål för fostran, eller om den pedagogiska växelverkan ska vara dialogisk. Vid dialogisk fostran är det inte fostraren som ensam bestämmer riktningen och metoderna, utan fostraren ses som en aktör som hjälper deltagare att växa. Då är det viktigt med deltagarens egen, självständiga och medvetna verksamhet [5]. Andra frågor om den pedagogiska växelverkan, som kan ha stor betydelse vid den spelfostran som sker i vardagen, kan vara: ”Är jag i första hand en möjliggörare eller begränsare? Hur ska jag uppmuntra, fråga, ge råd eller förbjuda? Hurudan är jag i rollen som spelfostrare?”

Uppfattningarna om uppväxt, utveckling och om människans väsen besvarar frågan om vem det är vi fostrar. Människan lär sig i första hand i relation till andra. Även inom spelfostran kan alla lära sig av varandra. Även om dagens barn föds i en värld som är full av spel, har de inte större medfödda kunskaper om spel eller spelande än tidigare.

Biologiskt sett utvecklas människobarn i relativt hög grad på samma sätt som under tidigare årtionden och århundraden. Det konkreta spelandet, och särskilt förmågan att analytiskt förhålla sig till spel, utvecklas i allmänhet i takt med att barnet växer och lär sig tillsammans med andra. Det är klokt att använda olika metoder för spelfostran beroende på om personerna ifråga är 2, 12 eller 42 år. Kunskaperna om spel, spelande och samhälleliga fenomen stödjer varandra. Spelfostraren förutsätts inte ha insyn i samtliga spel som för tillfället är populära. Den engagerade spelaren bidrar med detaljkunskaper och tillsammans kan man söka fram mera information.

Fostrarens uppgift är i första hand att erbjuda nya infallsvinklar som hjälper spelaren att konceptualisera och förstå spelen, spelandet och spelifieringen. Detta förutsätter inte bara att fostraren klargör målen med verksamheten, utan framför allt att fostraren har förmåga att studera samhälleliga fenomen och kulturprodukter, identifiera pedagogiska tillfällen och reflektera över den egna speluppfattningen. Det finns anledning att ställa sig frågan: Vad betyder spel och spelande för mig, och uppfattar andra saken på samma sätt? Vilka särdrag har spelkulturerna utöver själva spelen och spelandet av dem? Hur syns spelandet och spelifieringen i min egen eller i de fostrades vardag? Vad är det som lockar i spelandet och vilka faktorer är gemensamma eller särskiljande för populära digitala och icke-digitala spel? När fostraren undersöker spelen och sin egen karaktär som spelfostrare, får hen i bästa fall vandra längs mycket intressanta kulturella stigar.

Undervisning med spel

Spel har under alla tider använts för att lära människor nyttiga kunskaper och färdigheter. Teorin om uppkomsten av spelet Go, som kan betraktas som världens äldsta spel, är att spelet utvecklades för att undervisa tronarvingen, prins Danzhu. Enligt legenden var Danzhu en bekvämlighetsälskande ung man som inte var intresserad av studier. Därför gällde det att lura honom att öva logik och strategiskt tänkande med hjälp av spelet.

Denna tankemodell brukar kallas för ”chokladöverdragen broccoli”. I denna analogi är spelen chokladen, som används för att locka eleven att äta den viktiga och nyttiga broccolin, det vill säga att inhämta nya kunskaper och färdigheter utan att hen själv ens märker det. Det är inte bara fråga om en flera tusen år gammal anekdot. Även på 2010-talet motiveras användningen av inlärningsspel genom att de gör det möjligt att ”lura” barnen att förkovra sina färdigheter [6].

Tanken är dels inbjudande, men på många sätt även problematisk. För det första går den ut på utopistiska förhoppningar om spelens pedagogiska potential och dragkraft. Detta gäller även berättelsen om spelet Go och prins Danzhu, eftersom tronarvingen ändå inte blev mer intresserad av spelet än av andra studier. De som utvecklar digitala spel har försökt göra spelen mer motiverande genom att komplettera dem med underhållande innehåll, till exempel animationer och ljudeffekter. Dessa tillägg har i allmänhet ingen koppling till det som ska läras [7]. Däremot kan de leda barnets uppmärksamhet bort från själva inlärningsuppgiften [8, 9]. I fråga om undervisning med spel kan man således lätt hamna i en situation där mängden choklad häver broccolins hälsosamma effekter.

De största problemen med denna tankemodell handlar dock om fostran och lärande. Det är problematiskt om man försöker sudda ut elevens medvetenhet om sitt eget lärande. Vilken uppfattning har vi om barn om vi tänker att de motsätter sig lärande till den grad att vi måste dölja för barnet att det lär sig? Om vi tänker på det här sättet, vad bygger en sådan uppfattning om barnen på, och vad berättar det om vår egen uppfattning om lärande? Och vilken uppfattning får barnet om studier om det inte upptäcker det långsiktiga arbetet som hen utför när det spelar och faktiskt tror att hen lär sig saker av sig själv? Om en människa inte vet vad hen kan och hur hen lärt sig det, hur sannolikt är det att hen kan vidareutveckla denna färdighet och tillämpa den i andra sammanhang?

Det är inte fel att lära ut kunskaper och färdigheter med hjälp av spel eller att lära sig genom att spela. Vi vill dock utmana fostraren att tänka på hur spel ska användas i undervisningen och vilken roll den lärande och växande eleven får i spelfostran. Har barnet till exempel möjlighet att påverka vilket spel som används vid lärandet? Om målet till exempel är att lära sig bokstäverna och grunderna i läsning eller grunderna i engelska, är det inte alltid nödvändigt att hela gruppen spelar samma spel om och om igen, eller att de ens använder ett egentligt ”lärospel”. Genom att studera spel tillsammans kan man hitta många bra och användbara metoder.

Det är nämligen möjligt att diskutera lärande och att tillsammans sätta upp mål även med förhållandevis små barn. Om spel dessutom endast används som inlärningsmiljöer, går man miste om möjligheten att förstå själva spelen, det vill säga möjligheten att diskutera spelandet och spel, deras goda och dåliga sidor, och att tillsammans utveckla nya spel.

Undervisning om spel

Forskarna i mediefostran David Buckingham och Andrew Burn [10] har konstaterat att undervisning med spel alltid borde föregås av undervisning om spel. Deras motivering är att spel – precis som andra medier – inte är värderingsfria kulturprodukter, utan att de alltid påverkas av bakomliggande ideologier och intressen. Detta gäller också så kallade lärospel. Till exempel är en konkurrerande teori om uppkomsten av spelet Go att det utvecklades som ett redskap som fältherrar använde för att öva sitt taktiska tänkande. Utvecklandet av spelet styrdes således av målet att uppnå militära framgångar och stärka kejsarens maktposition.

Även om syftet med (de flesta) digitala lärospelen inte är att utbilda barn till mästare i militär strategi, är spelen långt ifrån fria från värderingar och intressen. I stället för militära intressen påverkas de i dag i allmänhet av ekonomiska intressen. Spel som är avsedda för små barn och som marknadsförs som lärorika är bland de största och mest nedladdade typerna av appar i Googles och Apples appbutiker [11]. De flesta av dem är inte avgiftsbelagda för den som skaffar dem, men det betyder inte att de är icke-kommersiella. Intäktsmodellen i de flesta mobilspelen bygger på reklam eller på köp som görs inom spelet. Att spel är reklamfinansierade betyder att en annons visas på skärmen med regelbundna intervaller. Om spelaren klickar på annonsen får spelets utvecklare ett par cent i reklamintäkter. I det senare fallet kan spelet spelas gratis, men spelaren kan också ta sig snabbare framåt i spelet med köp i spelet.

Vad betyder undervisning om spel i praktiken? Det kan handla om många typer av målinriktad verksamhet i syfte att öka kunskaperna och insikterna om spel och om den kultur som anknyter till dem. Som metod erbjuder exempelvis Buckingham och Burn kritisk analys av spel genom att designa och utveckla nya spel [10]. Som referensram för analysen kan användas en indelning som gjorts av Gabe Zichermann och Christopher Cunningham [12], där speldesign består av tre element; mekanik, dynamik och estetik. Med mekanik avses de poäng, nivåer, utmaningar, belöningar och sanktioner som finns i spelet. Dynamik handlar om växelverkan mellan spelaren och mekaniken, medan estetik avser kvaliteten på och mångfalden av känslor som spelaren går igenom under och efter spelet.

Speldesign behöver inte gå ut på att producera ett nytt digitalt spel. Det väsentliga är att uppgiften och metoderna gör det möjligt att skapa nytt och ger tillfälle att kritiskt studera befintliga spel. I sin enklaste form kan detta innebära att man hittar på nya regler till befintliga spel. Hur förändras estetiken till exempel i spelet luffarschack, om spelarna försöker undvika tre i rad och strävar efter att tvinga spelkamraten till det i stället [13]? När man möblerar om i spelen behöver man inte begränsa sig endast till reglerna; det är också möjligt att studera kavalkader av speltypiska karaktärer. Traditionellt har spelens huvudkaraktärer varit manliga, medan kvinnliga karaktärer har haft sekundära roller [14]. Denna modell tilltalar dock inte alla barn. Det fick vi konkret uppleva i projektet Drömmarnas spel (Unelmien peli) våren 2016, där ett antal barn i förskoleåldern designade och byggde upp sina egna spel.

Bild 1. Vattenvärlden och Super Mario

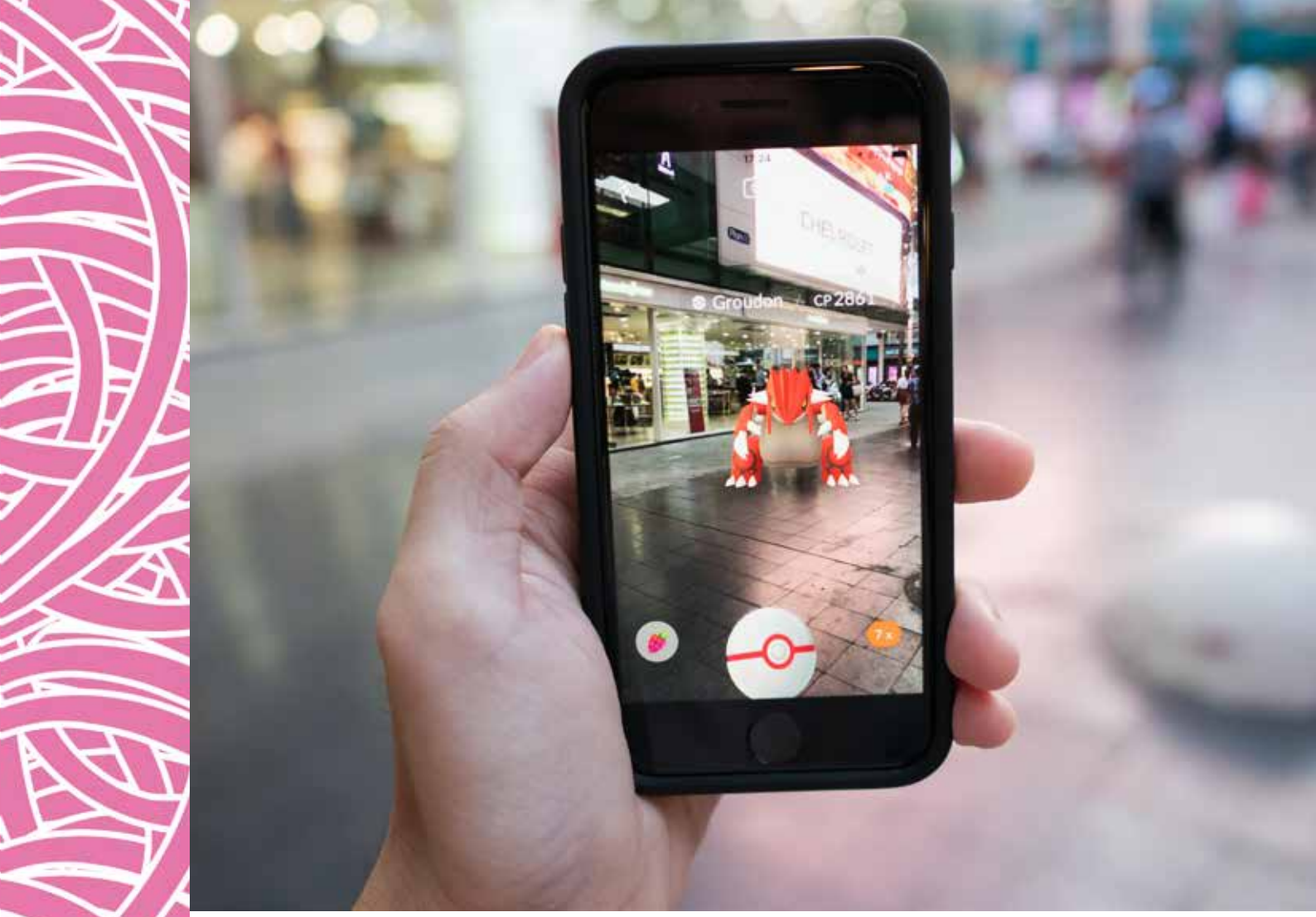
Ett beskrivande exempel på detta är teckningen i bild 1. Den är klart och tydligt influerad av Super Mario, och flickan som tecknade den sade ”det här är lite som ett spel som vi har hemma, men jag ändrade på det lite”. Med ändringen avsåg hon spelfiguren, som i stället för en kortvuxen rörmokare med mustasch var en flicka med violett hår.

Projektet Drömmarnas spel (Unelmien peli) begränsades inte enbart till visioner, utan barnen delades upp i smågrupper som fick bygga egna spel av återvinningsmaterial. Målet för spelfostran i denna verksamhet var att via en iterationscykel, det vill säga genom planering, testning och analys av testerfarenheten [13], åskådliggöra processen för design av spel för barnen och att visa hur spelarens valmöjligheter i slutändan alltid definieras av den som designar spelet.

Fostran i ett samhälle där spelifieringen ökar

Som den tredje uppgiften för spelfostran definierar vi fostran i ett samhälle med ökad spelifiering. Med detta menar vi att eftersom spelen och spelkulturerna står i kontinuerlig växelverkan med större samhälleliga strukturer och förändringar, ska dessa anknytningar synliggöras i fostransuppdraget. Det är exempelvis naturligt att studera det ökade digitala spelandet i förhållande till den allmänna tekniska utvecklingen. Spelen har inte blivit så här populära som fritidsaktiviteter av en slump. Digitala spel som spelas med mobila enheter är den populäraste typen av spel bland finländarna [15], och en orsak till detta är förmodligen att de är så lättillgängliga. Spelaren behöver inte skaffa en separat enhet, utan det räcker med att hen laddar ned ett intressant spel från det enorma utbudet i appbutikerna. Detta har utan tvekan även bidragit till att små barn spelar allt mer. Även sådana vårdnadshavare som under inga omständigheter skulle köpa en separat spelkonsol till sina barn, kan vid lämpligt tillfälle ge sin egen telefon som spelenhet till sitt barn. Telefonen finns alltid behändigt till hands och därför kan man passa på att spela ett ögonblick, till exempel i väntan på bussen. Mobilteknikens utveckling och lättillgänglighet har gjort det möjligt att spela var och när som helst.

Det är också fruktbart att studera problem som gäller presentationen av spelfigurer i ett bredare perspektiv. De stereotypa könsrollerna begränsas inte bara till spel, utan de är mycket vanliga även inom litteratur, tv-program och filmer [16, 17], och även i samhället i övrigt, till exempel på arbetsmarknaden, som fortfarande är starkt indelad i kvinnliga och manliga yrken.



Spel reagerar inte endast på förändringar – de bidrar också till att förändra samhället och kulturen. Spel, spelkulturer och spelifiering är ett forskningsområde som växer och utvecklas snabbt. I början av 2018 inledde en av Finlands Akademi finansierad spetsenhet för forskning i spelkulturer sin verksamhet vid Tammerfors universitet. Enheten undersöker samhälleliga och kulturella förändringar uttryckligen genom spel. Dessutom är spel en industribransch med en omsättning på över hundra miljoner euro [18]. I ljuset av allt detta känns påståendet om att spelifiering är 2000-talets ledande ideologi [19] inte alls fel.

Spelifiering – till exempel användningen av spelmekanismer av samma slag som poäng, belöningar och nivåer utanför spelen – har i det tysta utvecklats till en väsentlig del av många vardagliga tjänster och funktioner [20]. Ett exempel är företag som använder spelifierade metoder för att påverka konsumentbeteendet, det vill säga genom att införa medlemskap och bonuskort. När kunden köper mer, rekommenderar företaget till andra eller engagerar sig i kundrelationen, tar sig kunden upp på en högre ”nivå”, där hen får bättre belöningar eller där förmånerna ter sig bättre. Logiken är mycket likartad som i många spel, där hjälten via erfarenhetspoäng får effektivare vapen eller mer utvecklade trollformler. I fråga om stamkunder på guldnivå brukar företagsvärlden däremot fästa mindre uppmärksamhet vid att kunden uppnått den högre nivån genom att konsumera, vilket betyder att kunden redan fått betala ett högt pris för sina ”förmåner”.

Spelifiering har även införts inom undervisning och fostran. I grunderna till läroplanen för den grundläggande utbildningen nämns spel och spelifiering som ett arbetssätt som främjar glädjen i lärandet, och skolorna rekommenderas att använda sig av det [21].

Även om spelifiering av undervisning gett positiva erfarenheter gäller det att hålla i minnet att inte bara spel, utan även spelifiering är ett värdeladdat fenomen. Bakom entusiasmen för spelifiering av undervisningen spökar dessutom i många fall ganska dubiösa uppfattningar om skolan som en institution som blivit kvar i det industriella tidevarvet och om eleverna som en homogen grupp, som är oreserverat entusiastisk över allt som handlar om spel och digitalisering [22]. Det är också tvivelaktigt om de stora frågorna inom pedagogiken, som till exempel handlar om att växa som människa, kan skäras ned och förenklas till nivåer och etapper som uppnås med spelifierade metoder.

Från medvetenhet till handling

I den här artikeln har vi presenterat tre olika delområden för spelfostran: undervisning med spel, undervisning om spel samt fostran i ett samhälle där spelifieringen ökar. Vår tes är att undervisning med spel inte ensam kan uppfylla kriterierna för tillräcklig spelfostran i vårt samhälle, där spel blivit en mycket betydelsefull form av kultur, ekonomi, fritidsaktiviteter och studier. Spelen och deras samhälleliga och kulturella dimensioner bör även tas upp som innehåll inom undervisning och fostran.

Det lönar sig hellre att betrakta de tre olika delområdena för spelfostran som områden som kompletterar varandra än som separata eller motsatta områden. Även om målet med projektet Drömmarnas spel (Unelmien peli) var att undervisa om spel med speldesign som arbetsmetod, var det i projektet även möjligt att på ett naturligt sätt ställa upp inlärningsmål som inte handlade om spelfostran. Sådana mål var till exempel att arbeta i grupp och att öva grundläggande matematiska färdigheter genom att räkna prickar på en tärning eller antalet förlorade och återstående liv i spelet. Historieinspirerade spel kan i sin tur granskas i relation till historiska fakta, vilket ökar elevernas kunskaper om historia, men också om spelens presentationssätt och spelmanus.

Det är inte nödvändigt att introducera spelfostran som ett nytt, separat läroämne i skolan. Däremot erbjuder det breda angreppssättet som beskrivs i denna artikel ett naturligt sätt att införa spelfostran som en del av den dagliga pedagogiken. Då är spelfostran inte ett överflödigt eller lösryckt läroämne, utan ett konkret arbetssätt genom vilket eleverna både lär sig enskilda saker och får möjlighet att granska mer omfattande samhälleliga och kulturella fenomen och frågor.

Källor

[1] Männikkö, N. Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: Relationship between gaming behavior and health. Uleåborg. Oulun Yliopisto. 2017.

[2] Meriläinen, M. 70000 ongelmapelaajan jäljillä. 2017. [hämtad 3.10.2018]. Tillgänglig: https://mikkomerilainen.com/

[3] Hirsjärvi, S. Kasvatustietoisuus ja kasvatuskäsitykset: Teoreettinen tarkastelu. Jyväskylä, Finland. Jyväskylän Yliopisto. 1980.

[4] Salomaa, S. Mediakasvatustietoisuuden jäsentäminen varhaiskasvatuksessa. Journal of Early Childhood Education Research. 2016, vol 5: 1, 136–161.

[5] Värri, V-M. Hyvä kasvatus—kasvatus hyvään: Dialogisen kasvatuksen filosofinen tarkastelu erityisesti vanhemmuuden näkökulmasta. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopistopaino. 2004.

[6] Mertala, P. Wag the dog–The nature and foundations of preschool educators' positive ICT pedagogical beliefs. Computers in Human Behavior. 2017, vol 69, 197–206.

[7] Ronimus, L. Digitaalisen oppimispelin motivoivuus: Havaintoja Ekapeliä pelanneista lapsista. Jyväskylä, Finland. Jyväskylän Yliopisto. 2012.

[8] Falloon, G. What's going on behind the screens? Researching young students' learning pathways using iPads. Journal of Computer Assisted Learning. 2014, vol 30:4, 318–336

[9] Kjällander, S. & Moinian, F. Digital tablets and applications in preschool-Preschoolers' creative transformation of didactic design. Designs for learning. 2014, vol 7:1, 10–33.

[10] Buckingham, D. & Burn, A. Game literacy in theory and practice. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 2007, vol 16:3, 323–349.

[11] Papadakis, S., Kalogiannakis, M. & Zaranis, N. Educational apps from the Android Google Play for Greek preschoolers: A systematic review. Computers & Education. 2018, vol. 116,139–160.

[12] Zichermann G. & Cunningham, C. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol, USA. O'Reilly Media Inc. 2011.

[13] Zimmermann, E. How I teach game design. Lesson I: The game design process. 2013. [hämtad 3.10.2018]. Tillgänglig: https://ericzimmerman.wordpress.com/2013/10/19/how-i-teach-game-design-lesson-1-the-game-design-process/

[14] Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. & Ivory, J. D. The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. New Media & Society. 2009, vol 11:5, 815–834.

[15] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2018. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[16] Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A. & Birkbeck, V. Pretty as a princess: Longitudinal effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, body esteem, and prosocial behavior in children. Child Development. 2016, vol 87:6.

[17] Hamilton, M. C., Anderson, D., Broaddus, M. & Young, K. Gender stereotyping and under-representation of female characters in 200 popular children's picture books: A twenty-first century update. Sex Roles. 2006, vol 55:11-12, 757-765.

[18] Value of the global video games market from 2012 to 2021 (in billion U.S. dollars). [hämtad 3.10.2018]. Tillgänglig: https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/

[19] Fuchs, M. Gamification as twenty-first-century ideology. Journal of Gaming & Virtual Worlds. 2014, vol 6:2, 143–155.

[20] Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. 47th Hawaii international conference on system sciences. 2014, 3025–3034.

[21] Utbildningsstyrelsen. Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen. Föreskrifterna 96. 2014.

[22] Selwyn, N. The discursive construction of education in the digital age. I verket: Jones, R. H., Chik, A. & Hafner, C. A (red.) Discourse and digital practices. Doing discourse analysis in the digital age. London, UK. Routledge. 2015

Rauna Rahja & Jenni Helenius

Vem har spelkontrollen? Spelfostran i barnfamiljer

I den här artikeln tar vi upp några aspekter som är bra att ta i beaktande med tanke på mediefostran i hemmen. Utgångspunkten är att de vuxna stödjer ett kontrollerat spelande och en positiv medierelation hos barn och unga genom att vara öppna och nyfikna, och genom att bekanta sig lämpliga spelkulturer med tanke på barnets ålder. I många hem funderar föräldrarna på vilka innehåll som lämpar sig för små spelare och hur föräldrarna kan stödja ett balanserat spelande.

Barnets förmåga att själv kontrollera sitt spelande och att förstå olika spelkulturer utvecklas från den tidigaste barndomen med stöd av den närmaste kretsen, särskilt vårdnadshavarna, och framför allt tillsammans med dem.

Vuxnas modell och de gemensamma försöken och samtalen hjälper barnet att förstå spelandet ur många perspektiv. Hurdant är ett trevligt spel? Hur känner jag mig när jag spelar det här spelet? Vilka saker i spelet skulle kunna vara sanna, och vilka är egentligen som en saga? Hur skulle det gå om någon på riktigt körde bil i havet som Super Mario? När familjemedlemmarna spelar tillsammans och pratar med varandra, får barnet allt starkare mediefärdigheter och -kunskaper. Mångsidiga samtal hjälper barnet att använda medierna på ett tryggt sätt och skyddar för skadliga innehåll. I bästa fall lär sig barnet hur hen kan själv undvika dem.

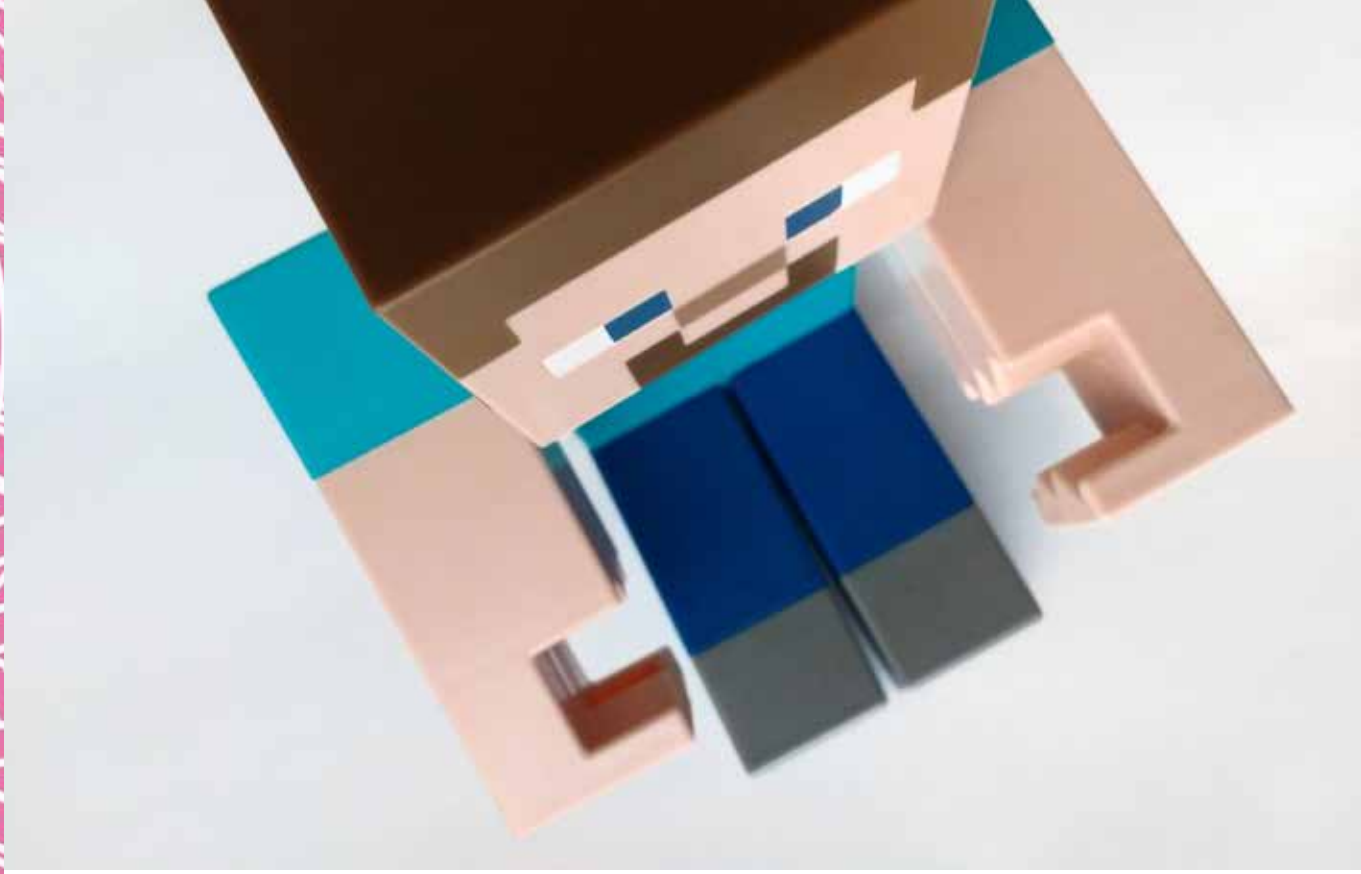
Många barn, unga och vuxna gillar spel som tidsfördriv, och för en del handlar spelandet dessutom om en målinriktad fritidsaktivitet. De vuxna i familjen intresserar sig kanske för andra spel än barn, men det lönar sig också att spela barnens spel tillsammans med dem. De digitala spelen är digitala lekar som kompletterar de traditionella spelen och lekarna.

Barn njuter av gemensamma spelstunder, och många barn önskar att de får spela tillsammans med de vuxna i familjen. Det är viktigt att den vuxna går dessa önskemål till mötes, eftersom de gemensamma upplevelserna, umgänget och samvaron ger barnet många positiva minnesspår. Barnet upplever dessutom att den vuxna är intresserad av det som hen tycker om att spela. När den vuxna spelar tillsammans med barnet, lär sig barnet många färdigheter genom den vuxnas exempel och när de tillsammans löser spelets utmaningar. Barnet har nytta av dessa färdigheter både inom den digitala kulturen och i övriga sociala interaktioner. Alla fostrare spelar inte, men alla minns från sin egen barndom hur belönande lekar, insikter och till exempel en allt snabbare reaktionsförmåga kan kännas. Spelen erbjuder bland annat dessa möjligheter och det är bra för den vuxna att lägga märke till detta.

Lämpliga spel för barn i olika åldrar

Åldersgränserna för spelen berättar inte om ett visst spel lämpar sig för barn i en viss ålder. I stället varnar åldersgränserna om skadliga innehåll. Även om ett spel är tillåtet för barn i en viss ålder, kan spelet vara för spännande, skrämmande eller motoriskt krävande för en del barn. Det finns några faktorer som det är viktigt att tänka på när familjen diskuterar vad barn i olika åldrar spelar och väljer digitala spel till dem:

- **Ettåringar och yngre:** Det lönar sig att omsorgsfullt tänka efter hur meningsfullt det är att barnet spelar. Ett litet barn behöver egentligen inte digitala medier, och det kommer att ha gott om tillfällen att njuta av digitala spel senare. Till exempel lämpar sig traditionella pussel och minnesspel bra för riktigt små barn.
- **Småbarn:** Lämpliga glada, färggranna och lugna spel med vänliga figurer, som barnet enkelt kan styra till exempel på en pekskärm. När ett litet barn använder medier är det bra om en vuxen är närvarande och hjälper barnet att förstå det hen ser och upplever.
- **Barn i lekåldern:** Barn i denna ålder kan ofta redan använda en mus eller spelkontroll. Berättelserna i spelen kan vara lite mångsidigare och de kan också innehålla lite spänning. I den här åldern börjar barnet så småningom utveckla en egen mediesmak, och barnet kan redan ha egna favoritspel.



- **Barn i skolåldern:** Barnens spelande och utbudet av spel för barn i skolåldern är mångsidigt. Spelandet blir alltmer socialt och barnen spelar ofta tillsammans med sina vänner. I vissa spel kan barnet ha kontakt med andra spelare över nätet, även med personer som hen aldrig har träffat. Föräldrarna måste berätta för barnet vad hen kan berätta om sig själv och vad hen inte får berätta för okända. När barnets kunskaper i främmande språk blir bättre, kan hen börja spela fler spel med alltmer varierande spelsällskap. Många lär sig engelska på nätet och kan också spela på nätet med spelare som bor i andra länder. Med hjälp av spelen kan barnet också testa olika roller genom berättelserna och figurerna i spelen. Ett barn i skolåldern förstår i allmänhet att berättelserna i spelen, figurernas intresseväckande drag och tidspressen i spelet åstadkommits av dem som skapat spelet, och därför kan barnet bli intresserat av hur spel skapas. De vill också dela med sig av sina erfarenheter med andra som spelar deras favoritspel. Många barn i skolåldern följer spelrelaterat innehåll på internet, och en del producerar även liknande innehåll själv.

Fortnite. Epic Games.

Unga: I spelen betonas action och berättelser, och de gränsar även till den spelvärld som är riktad till vuxna. Den ungas spelgemenskap kan delvis bestå av samma kompisar som hen har till exempel i skolan eller i fritidsaktiviteterna, men i gemenskapen kan också finnas andra. Spelandet är nödvändigtvis inte "enbart spelande" för den unga, utan det kan vara en viktig del av den ungas identitet och samhörighet i kompisgruppen. Det är viktigt att förstå detta när familjen diskuterar till exempel begränsning av speltiderna. Även om unga är mer självständiga när de väljer sina spel än yngre barn, är det viktigt att de vuxna håller i minnet att åldersgränsen 18+ är absolut när det gäller digitala spel. I fråga om andra åldersgränser än 18 år kan man enligt lagen tillämpa en flexperiod på tre år, om barnet spelar i sällskap av en vuxen som fyllt 18 år. En minderårig får däremot inte spela ett spel som har åldersgränsen 18 år ens med vårdnadshavarens tillstånd eller i vårdnadshavarens sällskap.

Det lönar sig för den vuxna att på förhand bekanta sig med de spel som det egna barnet vill spela. Åldersgränsen för digitala dator- och konsolspel informerar om att det finns skadliga inslag i spelet, till exempel våld. Det är bra för vårdnadshavaren att bläddra i appbutikernas utbud på förhand och att läsa spelens beskrivningar om barnet är intresserat av mobilspel. Annonserna för gratisspel, som är vanliga på dagens plattformar, omfattas inte av åldersgränserna som definierats av PEGI. Det innebär att även om barnet spelar ett reklamfinansierat gratisspel som lämpar sig för små barn, kan barnet mitt i spelet exponeras för reklam som inte är lämplig för små barn. Ett sätt för vårdnadshavaren att få information om spelvärlden och stämningen i den är att titta på speltrailers eller spelvideor på YouTube. En säkrare uppfattning om spelets lämplighet för barnet får man genom att själv pröva på spelet på förhand.

Vuxna föreslår ofta sådana spel åt barnet som enligt den vuxna kunde erbjuda barnet nytta eller glädje. Det lönar sig också att gå igenom olika slags lärospel och föreslå att barnet testar dem. Lärospel kan ge stöd till exempel när det gäller att öva ett visst kunskapsområde, till exempel räkning eller bokstäver. Med hjälp av spelen kan man erbjuda barn tillfälle att få många slags insikter, studera inspirerande kunskapsstoff och lösa problem ensamma eller tillsammans med andra spelare.

Spelregler för tidsanvändning

Ett litet barn kan ännu inte reglera sin tidsanvändning och därför bör en vuxen skapa ramar som stödjer en balanserad vardag och barnets välbefinnande. Det skulle säkert vara trevligt för barnet att spela ett bra spel från morgon till kväll, men dagen omfattar även många andra viktiga saker. Den vuxna ska till exempel se till att barnet tar pauser, sitter ergonomiskt och sover gott och tillräckligt länge. Barnet ska dessutom hinna leka, vara ute och träffa sina vänner. Det kan vara lättare att avsluta en spelstund till exempel om den vuxna sätter sig bredvid det spelande barnet, pratar lugnt med hen och påminner hen om de överenskomna speltiderna.

Vardagen reglerar även i övrigt de stunder som kan användas till spel. Är det okej att spela på eftermiddagen? Får barnet spela på morgonen om skolan börjar först klockan tio? Det är bra att freda kvällsrutinerna och tiden strax innan läggdags från digitala aktiviteter.

I annat fall kan barnets sömn bli störd på grund av att hen stirrat på en ljusstark skärm eller varit tvungen att sluta spela mitt i ett krävande och spännande moment som krävt hög koncentration. På kvällen kan ett traditionellt bräd- eller kortspel vara ett lugnare alternativ än digitala spel. En kvällssaga och en gemensam lässtund är bra sätt att skapa lugn och ro före läggdags.

När barnet blir äldre är det bäst att barnen och de vuxna kommer överens om regler för spelandet och följer dessa tillsammans. När reglerna motiveras är det lättare för barnet att förstå hur spelandet påverkar familjens vardag eller hur barnet själv kan reglera sitt spelande. Det är emellertid inte alltid lätt att skapa rättvisa regler. Det är viktigt att diskutera speltiderna, men också olika vardagliga situationer där spelande passar in och eller inte. Familjen kan även testa de nya gemensamma reglerna en tid och sedan utvärdera om reglerna fungerar. Framför allt är det bra att vara konsekvent gällande reglerna.

Många barn har flera hem och då är det bra att diskutera reglerna för spelandet med alla vuxna som deltar i barnets vardag. Har olika hem olika regler? Vilka missförstånd och konflikter kan det leda till? Reglerna kan också vara annorlunda hemma hos vännerna. Det lönar sig att prata med barnet om vad hen kan göra om det händer. Gällande kompisbesök är det en bra tumregel att följa de regler som finns i det hem som förhåller sig försiktigare till spelandet. Om barnet går i lågstadiet, kan man komma överens med barnet att om hen hemma hos en vän erbjuds F18-spel, ska barnet säga klart att hen inte får spela dem.

En viktig del av mediefostran är samtal med andra barns vårdnadshavare och respekt för de regler för medieanvändning som gäller i andra familjer. Föräldrarna kan också försöka diskutera fram regler som är i linje med reglerna hemma hos vännerna eller i hela skolklassen. Då blir det lättare att övervaka spelandet och att försöka sammanpassa speltiderna med kompisarnas speltider.

På nästa sida ser du exempel på regler som föräldrar kan tänka sig att tillämpa i sina egna familjer. Det är dock bra att komma ihåg att både barn och familjer är individer och att behoven i familjerna varierar, vilket gör att familjerna ofta behöver anpassa reglerna efter sina egna situationer.

Den dagliga speltiden

Barnet får spela under en bestämd tidsperiod varje dag.

Fördelar och nackdelar

+ Det är möjligt att förutse speltiden.
+ Familjen kan komma överens om spelturer för olika familjemedlemmar för spel på samma spelenhet.
- De spelkamrater som barnet träffar på nätet kan sitta vid datorn vid en annan tidpunkt.
- När barnets speltid upphör, kan det hända att hen måste sluta spela mitt i spelet.

Daglig skärmtid

Barnet får spela **till exempel** en timme om dagen vid valfri tidpunkt.

Fördelar och nackdelar

+ Barnet får välja vid vilken tidpunkt hen vill spela. Då kan hen ta hänsyn till kompisarnas tidtabeller.
- Det är svårt för föräldern att kontrollera när den överenskomna speltiden upphör.
- När barnets speltid upphör, kan det hända att hen måste sluta spela mitt i spelet.

Den här banan till slut

Den vuxna kommer överens med barnet om att när den vuxna ber att barnet slutar spela, får barnet spela den pågående banan till slut eller fram till nästa ställe där spelet kan sparas.

Fördelar och nackdelar

+ Barnet behöver inte sluta spela mitt i spelet.
+ Den vuxna visar att hen förstår att spelet är viktigt.
- Barnet ids inte alltid sluta spela.
- Det kan vara svårt att uppskatta hur mycket speltid som återstår.

Dagliga liv

Barnet får spela sitt favoritspel **till exempel** tre ”liv” eller banor per dag.

Fördelar och nackdelar

+ Regeln är klar.
+ Regeln möjliggör kontinuitet.
- Det är svårt att utvecklas i spelet om antalet omgångar är strängt begränsat.
- Barnet kan bli uteslutet ur spelgruppen om hen alltid måste sluta före de andra.

Om att öva medierelaterade, emotionella och interaktiva färdigheter

Spelandet medför en stor mängd känslor av olika slag. När barnet går igenom dessa känslor med en vuxen, blir barnets emotionella färdigheter starkare. Det är viktigt att vårdnadshavaren observerar de känslor och reaktioner som spelandet väcker hos barnet, så att vårdnadshavaren kan styra spelandet i en riktning som ger barnet positiva känslor och trygghet. Via spelande kan man till exempel öva sig i att hantera besvikelser, känslor av entusiasm och att lugna ned sig. Vårdnadshavaren kan tillsammans med barnet glädja sig över barnets framgångar i spelet, men också hjälpa barnet att förstå och tolka de känslor som spelandet väcker hos hen.

Den vuxna kan förstärka medieläskunnigheten hos ett barn som växer upp i en spelkultur genom att prata med barnet om det som gör ett spel intressant eller lockande, hur spelaren tar sig framåt i spelet, för vem spelet är avsett och varför det ibland kan vara svårt att sluta spela. Det är bra att uppmuntra barnet att prata om tråkiga eller skrämmande saker som barnet möter när det spelar. Att visa intresse för barnets spelande och medieanvändning bidrar till att skapa en öppen atmosfär för diskussion och därigenom tryggare sätt att använda medier. Det är också bra att diskutera hur spelandet påverkar familjedynamiken och de övriga familjemedlemmarnas vardag. Vilken stämning råder i hemmet medan någon spelar och efteråt? Hur känns det för de andra barnen om ett av barnen alltid är arg eller ledsen efter att hen förlorat i ett spel. Genom att familjen diskutera dessa frågor lär sig barnet också att ta hänsyn till andra.

Ibland orsakar spelandet konflikter. De andra familjemedlemmarna är kanske inte alltid glada över att en av dem sitter alla kvällar vid datorn med hörlurarna på, skrikande och tjutande med spelkamraterna när laget har framgång. Ibland uppstår det bråk om vem som står på tur att använda konsolen. Ibland kan det uppstå gräl om att den som spelar mycket inte deltar i hemsysslorna eller surar om hen förväntas delta i familjens gemensamma måltider eller gå på besök med hela familjen. Det är bra att påminna barnet om att ett viktigt inslag i interaktionen kring spelet är att barnet vid sidan av spelandet även tar hand om andra saker och tar hänsyn till familjemedlemmarna till exempel genom att ställa in spelljuden på en lämplig volym.

Med större barn är det också bra att prata om den kultur som råder i spelen. På vilket sätt kommenterar spelarna varandra, vilken ton har interaktionen? Skäller spelare på andra spelare? Hur hanteras misslyckanden? Förekommer det till exempel trakasserier, utfrysning, spelraseri eller fientligt språk i spelet, och hur ska barnet förhålla sig till det? Varje spel har sin egen kultur som växer fram inom de ramar som spelmiljön och spelarnas interaktion möjliggör. Det är bra att uppmuntra barnet att vara en schysst spelkamrat och att bete sig uppmuntrande och positivt mot andra även i spel. Barnets empatiska förmåga utvecklas när hen lever sig in i vännens perspektiv eller situation.

Egen utrustning och allt självständigare spelande

Ett litet barn som undersöker spelens värld spelar i de flesta fallen med vårdnadshavarens eller familjens gemensamma utrustning. Det är viktigt att se till att ett barn i småbarns- eller daghemsåldern inte tillbringar väldigt långa tider ensam med spel eller annat innehåll. Ett barn behöver en vuxen som stödjer och hjälper barnet att gestalta och klä i ord det som hen ser i spelen eller på skärmen. Barnet behöver också växelverkan ansikte mot ansikte, vilket är väldigt viktigt för barnets utveckling.

Det finns ingen specifik ålder då man kan skaffa barnet dess första spelenhet. I många finländska familjer får barnet emellertid sin första telefon när hen börjar i skolan. Det är bra för vårdnadshavaren att vara medveten om att när barnet får en egen enhet, tar hen ett steg närmare en ännu självständigare användning av medier, webben och mobilspel. Om familjen skaffar en smarttelefon med webbuppkoppling till barnet, är det bra att komma överens med barnet om reglerna för användning av webben och nedladdning av appar eller mobilspel. Det är även bra att tillsammans med barnet prata om och öva eventuella kostnader förknippade med spelandet eller annan användning av mobilen. Om en familjemedlems kreditkortsuppgifter kopplats till barnets enhet eller användarkonto, finns det skäl att kontrollera inställningarna så att det inte går att genomföra köp utan lösenord.

Det är viktigt att använda familjens gemensamma utrustning till att öva tillsammans med barnet situationer som är kopplade till spelande och medieanvändning innan barnet får en egen telefon. Det är också viktigt att prata om åldersgränser och om varför vissa spel och appar som laddas ned på telefonen kräver vårdnadshavarens samtycke. EU:s dataskyddsförordning och den nationella dataskyddslagstiftningen förutsätter vårdnadshavarnas samtycke i sådana tjänster i informationssamhället till vilka ett barn, som är yngre än åldersgränsen, lämnar sina personuppgifter.

Åldersgränserna för digitala spel bygger däremot på lagen om bildprogram, som stiftats i syfte att skydda barn. I Finland tillämpas det allmäneuropeiska åldersgränssystemet för spel PEGI (Pan-European Game Information) för åldersklassificering av spel. De åldersgränser för spel som används, det vill säga 3, 7, 12, 16 och 18 år, anger inte spelens tekniska svårighetsgrad eller hur de lämpar sig för barn i en viss ålder, utan de varnar om eventuella inslag i spelet som är skadliga för barn och unga.

Sociala spelstunder och vuxna som förebilder

I spelstunderna hemma ingår även sociala möten och situationer av olika slag. Om det finns barn i olika åldrar i familjen, ska man se till att de minsta i familjen inte tar del av innehåll som inte lämpar sig för barn i deras ålder. Detta kan kräva stora insatser av vårdnadshavaren, eftersom det gäller att hitta på annat att göra för de minsta i familjen när de äldre spelar sina egna spel. Om vårdnadshavarna spelar, ska de ta hänsyn till barnets närvaro och spelandets inverkan på familjens umgänge och vardag:

Hurudan förebild är jag då jag spelar? Hur påverkar mitt spelande mitt umgänge med mitt barn? Hur känner sig mitt barn om jag spelar långa tider? Vad ska jag berätta för mitt barn om vuxenspel? Barn antar lätt att det är någonting särskilt häftigt med att spela F18-spel – hur ska jag undvika att förstärka den här uppfattningen? Och hur korrigerar jag uppfattningen att en del föräldrar anser att deras barn är så mogna att de kan spela spel som är förbjudna för barn under 18 år? Åldersgränser handlar inte om mognad, utan syftet med dem är att skydda minderåriga för skadliga innehåll.

Växa som spelare

Spel är utformade att ge upphov till känslor, berättelser och känslor av att lyckas. Samtidigt erbjuder spelandet en möjlighet att prata till exempel om personliga känslor av besvikelse eller spänning och om behovet av koncentrationsförmåga. Att välja spel som lämpar sig för barnets åldersnivå stödjer barnets uppväxt som spelare. En del barn spelar för skojs skull och ibland. För andra är det viktigt att utvecklas och bli allt skickligare som spelare. Spelandet kan också betyda olika saker i olika åldersskeden och i olika situationer: oftast är spelandet underhållande, ibland är det lugnande, ibland hjälper det att glömma en dålig dag och ibland uppmuntrar det till att använda fantasi. I bästa fall är spelande en rolig aktivitet som för familjemedlemmarna samman, ger en paus i vardagen, uppmuntrar familjemedlemmarna att lekfullt tävla med varandra och bjuder även på olika slags impulser, som stimulerar barndomens sago- och fantasivärld. Ofta påverkar den positiva stämningen spelvanorna och lever kvar under ungdomsåren och i vuxenlivet.

Litteratur

DNA:n koululaistutkimus 2018. Lapset ja pelaaminen. Tillgänglig: www.sttinfo.fi/data/attachments/00809/614884fd-c0404d13-ac16-211075dd264e.pdf

Huhtanen, E. (red.) Lasten mediamaailma pähkinänkuoressa. Sällskapet för mediefostran r.f. 2016. Tillgänglig: https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa-1.pdf

Ikärajat.fi -tjänsten. Nationella audiovisuella institutet. Tillgänglig: www.ikärajat.fi

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Mobiilipelaaminen monimuotoistuu. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2018. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293.

Koivula, M. & Mustola, M. Leikisti pelissä – pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä. I verket: Koskimaa, R., Suominen, J. Mäyrä, F., Harviainen, T., Friman, U. & Arjoranta, J. (red.) Pelitutkimuksen vuosikirja. 2015, 39–53.

Kotilainen, S. (red.) Lasten mediabarometri 2010. 0-8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Helsingfors. Finland. Sällskapet för mediefostran r.f. 2011.

Lahikainen, A. R., Mälkiä, T. & Repo, N. (red.) Media lapsiperheessä. Tammerfors, Finland. Vastapaino. 2015.

Merikivi, J., Myllyniemi S. & Salasuo, M. (red.) Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Helsingfors, Finland. Finnish youth research society - Finnish youth research network. 2016.

Mannerheims Barnskyddsförbund – MLL:s ”Föräldranätet” (Vanhempainnetti) 2018. Lapset ja media -delen och Mikko Meriläinens artiklar om digitalt spelande på MLL:s Föräldranätet-sidorna. Tillgänglig: www.mll.fi/lapsetjamedia ja www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen

Mustonen, A. Media ja lapsen pelot. I verket: Alanen, V., Sinko, P. & Vesterinen, O. (red.) Mediakasvatus esi- ja alkuopetuksessa. Helsingfors, Finland. Kerhokeskus - koulutyön tuki ry. 2009.

Noppari, E. Mobiilimuksut: Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, del 3. Tammerfors, Finland Research Centre COMET. Tampere Research Centre for Journalism, Media and Communication, Tampereen yliopisto. 2014.

Pelitaito.fi -nätsidan. Förebyggande rusmedelsarbete EHYT r.f. Tillgänglig: www.pelitaito.fi

Salokoski, T. & Mustonen, A. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin. Helsingfors, Finland. Sällskapet för mediefostran r.f. 2007. Tillgänglig: https://mediakasvatus.com/ publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf

Soanjärvi, N. Pelimyytinmurtajat: Ikärajat. Pelitaito, Förebyggande rusmedelsarbete EHYT r.f. 2018. [hämtad 30.9.2018]. Tillgänglig: www.pelitaito.fi/new/ blog-post/ikarajamyytit/

Suoninen, A. Lasten mediabarometri 2013. 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Helsingfors, Finland. Finnish youth research society - Finnish youth research network. 2014.

Dataombudsmannens byrå. EU:n tietosuoja-asetus tuo uusia oikeuksia omiin henkilötietoihin 25. toukokuuta alkaen. [hämtad 20.9.2018]. Tillgänglig: https://tietosuoja.fi/artikkeli/-/asset_publisher/eu-n-tietosuoja-asetus-tuo-uusia-oikeuksia-omiin-henkilotietoihin-25-toukokuuta-alkaen

Wessman, J. Miten digimaailma vaikuttaa lapsen kehitykseen? Lääkärilehti. 2017, vol 72, 2230–2231. Tillgänglig: www.laakarilehti.fi/ajassa/nakokulmat/miten-digimaailma-vaikuttaa-lapsen-kehitykseen/?public=e5cffd145d13ab-8b40249256e58e5826

Esa Linna

Case: Föräldrakväll om digitala spel

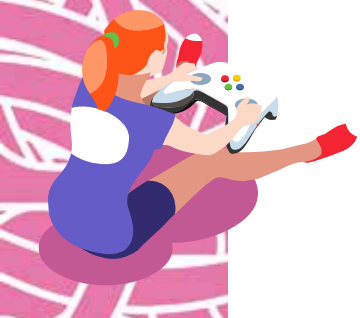
Föräldrakvällar är utmärkta tillfällen att samtala med lärare och föräldrar om barns och ungdomars spelande och mediekonsumtion. De här tipsen är avsedda för pedagoger som arbetar inom mediefostran, såsom ungdomsarbetare som är intresserade av digitala spel sedan tidigare.

Det allra viktigaste då man ordnar en föräldrakväll är att ha ett öppet sinne. Vårdnadshavarna kan ha överraskande starka motargument, eftersom det kan hända att de kämpar med svårlösta problem som berör familjen personligen. Då hjälper det inte att hänvisa till statistiken, och därför är det viktigt att du är mentalt förberedd när du ordnar en föräldrakväll.

När du förbereder upplägget till föräldrakvällen är det viktigt att veta vilka frågor elevernas familjer funderar på. Du kan på förhand fråga den lärare som ansvarar för föräldrakvällen varför spelandet valdes som tema. Du kan också bjuda på några tips inom de ämnen som du är expert på.

Elevernas ålder har en väsentlig inverkan på föräldrakvällens innehåll. När det gäller yngre barn handlar diskussionen ofta om regler, speltid, lämpliga spel och åldersgränser. I fråga om högstadieelever kan föräldrarnas oro kretsa kring sociala problem eller att barnen spelar för mycket.

Ofta kan diskussionerna under föräldrakvällar komma in på sidospår som handlar om internet och sociala medier. Du behöver inte avstyra diskussionen, utan du kan låta samtalet fortsätta fritt så länge det är relevant och inte tar upp för mycket tid av kvällen. Spelfostran är också mediefostran, så det är bra om personen som leder föräldrakvällen också är förtrogen med sociala medier i någon mån. Om så inte är fallet, måste man begränsa kvällens tema till enbart digitala spel.



Under en föräldrakväll för elever i lågstadieålder diskuterades åldersgränser, innehållet i digitala spel (specifikt spelserien Battle Royal, ett actionspel där den sista överlevande spelaren vinner) samt skärmtid och fenomen på sociala medier. Det var få av föräldrarna som hade spelat spelen tillsammans med sina barn eller annars bekantat sig med innehållet i spelen. Jag uppmuntrade vårdnadshavarna att spela med sina barn, även om de inte annars är särskilt intresserade av spel. Barn och föräldrar kan närma sig varandra genom att spela tillsammans, vilket det lättare att prata om spelandet.

Föräldrarnas kommentarer och egna upplevelser – som till och med kan utmana spelfostrarens uppfattningar – kan höra till det bästa som en föräldrakväll kan föra med sig. De flesta forskare och pedagoger rekommenderar att man inte ska fokusera endast på skärmtid, men en förälder berättade att skärmtid fungerar utmärkt i just deras familj. Föräldrarna litade på att barnen följer reglerna, och barnen slutade självmant spela och sitta vid skärmen vid den utsatta tiden utan att man behövde bråka om det. Alla i familjen följde alltså reglerna som de hade lagt upp tillsammans. I sådana fall är skärmtiden inte lösningen i sig, utan nyckeln är förtroendet familjemedlemmarna emellan. Det är precis vad spelfostrare rekommenderar, när de talar om att utveckla en diskussionskultur mellan vårdnadshavare och barn.

Föräldrakvällens upplägg

- När du ordnar en föräldrakväll med spelfostran som tema lönar det sig att reservera tid för fri diskussion.
- I början kan du berätta om dig själv, vad du jobbar med och hurdant ditt förhållande till spelandet är.
- Definiera genast i början av kvällen vilka spelformer temat omfattar, så att alla deltagare hänger med. Digitalt spelande omfattar många olika spelgenrer, som man vid behov kan diskutera mer ingående. Det är också bra med definitioner så att föräldrarna inte blandar ihop digitalt spelande med penningspel. Man kan diskutera spel på en allmän nivå, till exempel genom att jämföra kortspel och brädspel med digitalt spelande. Då lägger man en gemensam begreppsgrund för samtalet, vilket är bra särskilt i fall där vårdnadshavarna inte har egen erfarenhet av digitala spel.

- Det är också bra att inledningsvis repetera PEGI-åldersgränserna för digitala spel, påminna om att de är lagstadgade och visa upp symbolerna som representerar innehållet i spelen (www.pegi.info).
- Avsluta föräldrakvällen i en positiv, uppmuntrande och optimistisk ton.

Ämnen som ska behandlas

- Håll dig informerad om nyheter om digitalt spelande och hur tillförlitliga dessa nyheter är. Om spelande har behandlats i medierna på sistone, bör du förbereda dig på att föräldrarna kan ha frågor. Klickrubriker skapar ofta oro över barnens spelande, och det är viktigt att spelfostraren kan berätta om spelandet ur olika perspektiv.
- Om föräldrarna presenterar felaktiga antaganden, rätta dem vänligt genom att använda fakta och forskningsresultat som stöd. Bli inte provocerad.
- Visa i möjligaste mån upp spelens innehåll med hjälp av videoklipp, bilder och skärmdumpar. Konkreta exempel kan hjälpa föräldrarna komma ihåg vilka spel deras barn spelar därhemma. Det hjälper också föräldrarna att internalisera de teman som diskuteras på föräldrakvällen.

Övriga tips

- Om möjligt, ta med barn och ungdomar i diskussionen. Låt dem berätta om sin spelhobby med egna ord. Se då till att din presentation lämpar sig för barn och ungdomar.
- Lyssna på vårdnadshavarna. Deras oro är verklig, aktuell och personlig. Försök lugna föräldrarna och förebygga ogrundad oro.
- Syftet med föräldrakvällen är att få vårdnadshavarna att bli intresserade av barnens spelande och innehållet i spelen. Efter det kan föräldrarna själv sköta om spelfostran själva.

Sanna Hyväri, Ville Kukkurainen & Heli Rantanen

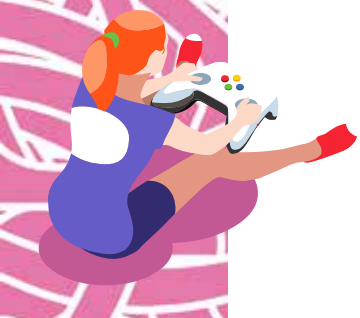
Spelkulturens många sidor

På 1950-talet revolutionerade Elvis ungdomskulturen i USA med sin rockmusik. Under de efterföljande årtiondena översköljdes Finland av en våg av rock'n'roll. Ungdomarna sjöng och dansade till rocklåtar och avgudade rockmusiker. Under de här åren blev också många vuxna oroade över att unga som lyssnade på rockmusik riskerade att ta skada av det.

Ungdomar sjunger låtar som de lärt sig från spelen, dansar rörelser från spelvärlden och följer de största stjärnorna inom spelkulturen. Enligt Spelarbarometern 2018, som undersöker spelande i Finland, spelar 97,7 procent av ungdomarna digitala spel [1]. Många som oroar sig över fenomenet anser att de unga spelarna riskerar att fara illa. Låter det bekant?

Ungdomar har ett stort behov av att känna samhörighet och uttrycka sig själva. För många av dem begränsas inte spelintresset endast till själva spelandet. Spelupplevelserna blir ett samtalsämne, spelprestationer är någonting man stoltserar med och speltips delas jämnåriga emellan. Spelen och spelandet diskuteras även i skolan som dagens hetaste nyheter, även om man kanske inte ens har testat det spel samtalet handlar om. För en del ungdomar är spelandet mer än bara social samvaro.

I stadsbilden kan man se allt från fantasifullt klädda ungdomar till gäng som utför ovanliga danssteg. I det första fallet kan det handla om cosplay, i det senare kan dansstegen vara en hänvisning till Fortnite. För den oinvigde kan en konversation om hur sexig Cloud är framstå som obegriplig om man tror att personerna syftar till ett moln. Också i sociala medier ser man ibland teckningar och bilder eller hör musik där "fanart" nämns och någon uppger stolt att hen har egenhändigt skapat konstverket. Vuxna kan uppleva allt det här som någonting märkligt, men för spelande unga är det en del av deras kultur. De som inte ägnar sig åt spel kan lätt missförstå spelkulturens övriga uttryck.



Vårdnadshavare kan ha svårt att förstå objektet för barnets eller den ungas idoldyrkan, såvida de inte idoliserar samma sak själva. Genom gemenskapen och idoliseringen av spelkaraktärer och andra objekt skapas en enorm känsloladdning. Unga talar ofta med stor entusiasm om föremålen för sitt intresse och sin egen idoldyrkan. Ett brinnande engagemang är en beundransvärd sak. Även om man inte delar intresset för objektet, är det bra att veta åtminstone något om det.

Den digitala spelvärlden och -kulturen omfattar mycket mer än bara själva spelandet. Fanfiction, fanart, mods, skins, merchandise eller kringprodukter, cosplay och evenemang för populärkultur, LAN-evenemang samt andra spelrelaterade produktioner och evenemang är alla subkulturer relaterade till spel [2]. Alla subkulturer omfattar inte ens nödvändigtvis spelande. Ett bra exempel på detta är fanfiction, det vill säga berättelser med speltema som fansen skriver, och fanart, det vill säga konst med speltema skapat av fans. [3] Även om fenomen som fanfiction och fanart i förhållande till digitala spel är något som idkas av en begränsad grupp människor, är de ändå en betydande del av den digitala spelkulturens rikedom. För många spelare har idoliseringen blivit en väsentlig del av spelupplevelsen. Då talar man också om spel som hobby.

När man spelar digitala spel, interagerar man såväl med andra spelare som spellogiken. Inom spelkulturen upprepas och befästs interaktionen via gemenskaperna. Entusiaster delar föremålen för sitt intresse och sina skapelser med andra entusiaster. Digitala spel är en hobby som förenar personer.

Eftersom spelande av digitala spel har blivit ett av de mest populära fritidsintressena, är det lätt för entusiaster att hitta gemensamma saker att prata om. I den digitala spelvärlden är tematikerna i praktiken gränslösa, vilket gör det enklare att hitta olika gemensamma intressen. Digitala spel finns med alla möjliga slags teman: allt från fotbollsspel till att flyga med drakar.

Gemenskaperna är nästan uteslutande aktiva på internet, men å andra sidan träffar medlemmarna i gemenskaperna varandra till exempel på evenemang förknippade med hobbykulturen. I takt med att de digitala spelens popularitet ökar, växer också subkulturerna. Spel som är mindre populära kan ge upphov till egna fankulturer.

Subkulturer och idolisering

Härnäst presenterar vi kulturformer som är starkt förknippade med digitalt spelande eller som uppkommit till följd av spelandet. Många av dessa subkulturer är en egen, levande hobby utöver spelandet. I förhållande till spelandet har subkulturer en mer marginaliserad roll och utgörs av färre spelare. Trots detta spelar subkulturer en betydande roll i den allmänna spelkulturen, varvid aktiva spelare oundvikligen stöter på fenomen inom subkulturen utan att aktivt söka upp dem. Olika subkulturer är mångsidiga och i många fall överlappande.

Till expanderingen av digitala spelvärldar hör fansens kreationer, som skapas med tanke på antingen spelet, gemenskapen eller fansen själva. Vanligen skapas fanart eller fanfiction för gemenskapen och många av dessa skapelser är gratis för andra användare. Skaparna eftersöker inte någon ekonomisk vinst med dem, även om konstnären kan ha lagt ned massor av tid och pengar på att skapa fanarten. Det finns många olika inriktningar för subkulturentusiaster och tack vare detta är det enkelt att inleda en hobby. Dessutom uppmanar spelgemenskapen till att ha en subkultur som hobby.

Av de olika subkulturtyperna skapar entusiasterna mest fanart och fanfiction. Även om fanart kan innebära många olika saker, så menar man oftast visuellt och auditivt material förknippat med spelet när man talar om fanart [6]. För många konstnärer är fanart ett viktigt sätt att komma närmare spelkaraktärerna. Fanart är dessutom ett bra sätt för spelaren att uttrycka sig själv och föremålet för sitt intresse [6].

Auditiv fanart innebär mestadels att skapa variationer och egna versioner av befintlig spelmusik. Visuell fanart är ofta till exempel teckningar eller målningar och skiljer sig på så sätt från spelets visuella grafik och stil [6].

Inom fanart gör konstnärerna ofta egna tolkningar eller kopior av spelkaraktärerna. Inom fanfiction kan man å andra sidan ge de önskade spelkaraktärerna en ny historia, en ny berättelse eller till exempel ett helt nytt universum.

I fanfiction är det viktigt att spelkaraktären så att säga bibehåller sin karaktär, som skapats för den i den ursprungliga världen [3]. Fanfictionverk är komplexa berättelser, som kan utvecklas till hela bokserier. Till exempel grundar sig 50 Shades of Grey-böckerna och -filmerna i fanfiction om Twilight-böckerna.

Typiskt för fanart och fanfiction är att de ofta korsar varandra, eftersom båda formerna vanligen utövas av samma fangrupper [7]. Fanart och fanfiction är ett givande sätt för fans att sammanföra sina favoritkaraktärer och på andra sätt ändra berättelsens gång i en för dem mer intressant riktning. Detta kan ibland leda till att det resulterande materialet är mycket olämpligt för barn och unga. Som fostrare är det bra att vara medveten om de många olika och stundvis även ganska vuxna formerna som fanfiction och fanart tar sitt uttryck i.

Fandom låter som ett nytt uttryck, men Finlands första fandomgrupp, Åbo Science Fiction-sällskap, inledde sin verksamhet redan 1976 i Åbo [4]. Ursprungligen har ordet ”fandom” använts om grupperingar av entusiaster inom genrelitteratur, som 1929 utvecklades i USA. Användningen av termen har ökat och senare även brett ut sig till andra områden och då särskilt till spelkulturen [8].

Med fandom avses den gemenskap mellan fansen, inom vilken man beundrar, debatterar och delar tankar om objektet för idoliseringen. Inom fandomgemenskapen överskrids så kallad normal beundran och kan uppfattas som överdriven dramatisering [9]. Fandom behöver inte centreras kring en viss person, utan föremålet kan även vara hela teman eller serier. Fandomgemenskapen fokuserar vanligen på detaljer och försöker fylla i luckor eller komplettera betydelser i det ursprungliga verket. Typiskt för fandomgemenskapen är att fokusera på ”loren”, det vill säga den kollektiva informationen om objektets värld, berättelse och historia. Också de minsta detaljerna uppmärksammas och på basis av dem dras egna slutsatser och görs egna tolkningar.

Fandomen behöver inte vara en specifik grupp bestående av individer. Med fandomgemenskap kan avses alla fans, som beter sig på ett sätt som är typiskt för en fandomgemenskap [10]. Digitala spel är oerhört populära föremål för fandom. Så gott som alla spel ger upphov till någon form av fandomgemenskap. Ibland kan gemenskaperna ha en väldigt negativ karaktär. Då kan också små fel i verk som skapats av fansen leda till fientliga debatter. För det mesta tillför gemenskaperna emellertid mervärde till det ursprungliga verket och fungerar som sociala miljöer, som stödjer idoliseringen.

Mods (mod, modifikation, från engelskans modify) är modifikationer som läggs till spelet som kan göras genom kodning och till exempel genom att skapa grafik. Nya egenskaper kan skapas genom att modifiera spelets spelmotor och datafiler som skapats i spelet [11]. Ett känt exempel på ett spel som uppmuntrar spelaren till modifikation är Minecraft. Modsen i Minecraft kan till exempel vara att skapa nya vapen och nya spelfunktioner eller uppgifter.

Skins är också modifikationer. De skiljer sig från andra mods genom att de är ett nytt utseende som skapas för själva spelkaraktären eller ett föremål som förekommer i spelet, till exempel ett vapen. Skins är helt av kosmetisk karaktär, vilket innebär att de vid sidan av den intressanta grafiken inte har någon direkt inverkan på spelets funktioner. Skins kan skapas i vilket spel som helst, men graden av uppmuntran till att skapa dem beror på vilket spel det handlar om. I spelet kan det till exempel finnas färdiga skinsverktyg, som är specifikt avsedda för spelarnas kreativa bruk.

Genom att skapa mods och skins kan spelaren själv producera mer innehåll till spelet. Mods skapade av fans kan förbättra det grafiska och visuella utseendet och spelvärlden. Mods kan även utnyttja egenskaper som gömts i spelet som inte har varit en del av det slutliga spelet, men som ändå finns tillgängliga i spelmotorns egenskaper. Detta ger ibland upphov till utmaningar för spelföretaget, eftersom allt innehåll som programmerats i spelet inte är avsett för allmänt bruk. Det beror också på spelföretaget om det vill stödja spelgemenskapens kreativitet eller förbjuda modifikationer.

Skyrim. Bethesda Softworks.

En fördel med modifikationer kan exempelvis vara att också äldre spel kan fortsätta utvecklas och upprätthålla sin popularitet specifikt tack vare mods skapade av fans. Det populära spelet Counter-Strike var från början en mod, som byggts på spelet Half-Lifes spelmotor. Moden blev dock så populär, att spelföretaget beslöt sig för att köpa rättigheterna till moden och göra den till ett separat spel. Dota 2 är på motsvarande sätt ett spel, som blev en mod som skapades till spelet Warcraft III: Reign of Chaos. Vissa spelutvecklare håller medvetet modstävlingar för att få idéer om hurdana spel de borde skapa härnäst [12]. Det extra innehållet kan även vara någonting helt tokigt, vars syfte inte är att vara extra innehåll i spelets berättelse, utan att vara underhållning för spelarna. Ett bra exempel på underhållningsmods är Thomas the Tank Engine-moden, som skapats till spelet Skyrim, med vilken alla drakar förvandlas till tankloket Thomas.

Det finns dock skäl att komma ihåg att mods inte omfattas av spelets ursprungliga åldersgräns. De kan med andra ord medföra obehörigt innehåll i spelets ursprungliga verk som inte har uppmärksammats i spelets åldersgräns. I konsolspel går det i regel inte att göra modifikationer. Många tycker bara om att använda mods och skins och deltar således inte i innehållsproduktionen.

Machinima (av orden machine och cinema) är en kortfilm eller animation, som skapats av fans med hjälp av spelets spelmotor. I en del spel finns även separata videoverktyg för detta ändamål. En Machinima-film kan det finnas separat tillagd dialog, musik eller ljud- och bildeffekter. Den första Machinima-filmen publicerades 1996 från spelet Quake. Då talade man endast om Quake-filmer, men fenomenet spred sig snart till också andra spel [13]. De mest populära Machinima-filmerna är parodier på de ursprungliga verken och ofta uppdiktade. Att skapa Machinima-filmer kräver en del tid och specialkunskaper.

En GMV (av orden Game Music Video) är en kombination av idolisering, Machinima, fanfiction samt eventuell auditiv fanart. Det är alltså fråga om en musikvideo skapad av fans, där spelets visuella innehåll och ofta även dess ljudeffekter använts som källa. I en GMV har antingen spelet själv eller spelkaraktärerna huvudrollen. Musiken används främst som ett instrument för uttryck, varför musiken inte nödvändigtvis är förknippad med själva spelet. I en GMV används vanligen bildmaterial direkt från det ursprungliga verket, men den kan även innehålla bildmaterial som inte finns med i spelet. Precis som skapare av mods brottas också Machinima- och GMV-entusiaster med utmaningar som upphovsrättsliga frågor utgör, eftersom merparten av innehållet i spelen är kopieringsskyddad.

Utöver underhållning kan man inom gemenskapen även erbjuda andra spelare hjälp. *Walkthroughs*, det vill säga guider och videor för genomgång av spelen samt *FAQ* (Frequently Asked Questions, vanliga frågor) är hjälpmedel som spelare har skapat för andra spelare. Verktyg som erbjuder tips kan även kallas taktikvideor och -guider. Syftet med dem är att erbjuda hjälp i svåra delar av spelet, belysa placeringen av hemliga föremål på kartor samt ge gemenskapen möjlighet att diskutera och dela idéer förknippade med spelandet [6].

Med dessa metoder strävar man efter att hjälpa inte bara medspelarna utan även spelutvecklarna, eftersom vanliga frågor ofta hjälper till att reda ut interna buggar, det vill säga programmeringsfel, i spelen. I värsta fall kan buggar korrumpera allt i spelfilerna och således radera alla prestationer man uppnått i spelet [6].

Vänskap i spelvärlden

Cons, evenemang för populärkultur (con, från den eng. termen convention), är evenemang som skapas kring olika teman, som är populära bland temats entusiaster och fans. Digitala spel är också ett populärt con-tema, varför också spelkulturen har en stark representation vid olika con-evenemang. På internationella arenor ordnas cons tillägnade till och med enskilda spel eller spel från ett spelföretag. I Finland är till exempel GameXpo och Yukicon cons som tillägnats digitala spel.

Spelteman lyfts fram också vid andra cons i Finland, även om det främsta temat för con-evenemanget inte nödvändigtvis är förknippat med själva spelandet. Vid con-evenemangen är det även väldigt vanligt att råka på merchandise, eller kringprodukter, fanart och annat material förknippat med spelen. Con-evenemangen kan vara i flera dagar och locka allt från några hundra till några tusen besökare. Evenemangen innehåller vanligen interaktiva program, föreställningar och föreläsningar. En annan viktig del av con-kulturen är hedersgäster, det vill säga kända personer eller artister med anknytning till temat.

Con-evenemangen är mötesplatser för entusiaster och vanligen uppfattas ”con-folket”, det vill säga evenemangsbesökarna, som en väldigt öppen gemenskap. Med anledning av detta är con-evenemangen ett utomordentligt sätt att träffa andra personer med vilka man kan dela gemensamma föremål för intresset. Con-evenemangen fungerar även som mötesplatser för entusiaster, som känner varandra till exempel genom online-spelande. Vid con-evenemangen ser man ofta egentillverkade kostymer och dräkter, som skapats med inspiration från digitala spel eller andra populärkulturella produkter. Personer som klär sig i dessa kostymer och dräkter kallas för cosplayare, det vill säga personer som utövar hobbyn cosplay.

Inom *cosplay* (av orden costume play) klär man med hjälp av dräkter och maskeringar ut sig till en riktig eller fiktiv spelkaraktär. Cosplay har med åren brett ut sig från anime och manga till spel och andra föremål för idolisering. Detta har orsakat ogillande bland fangrupperingar som inte är vana vid cosplay. Trots detta blir fenomenet allt mer utbrett och vanligt [14]. Numera är spelkaraktärer från digitala spel det mest populära föremålet för cosplay näst efter japansk anime. Uppvisning av cosplaydräkten sker vanligen endast vid evenemang och cons, även om bilder på dräkterna delas till exempel på internet. Tävlingar i cosplay hålls regelbundet bland utövare av cosplay och dessa går vanligen av stapeln i samband med con-evenemangen. För de flesta är cosplay dock en lättare hobby och utövas inte tävlingsinriktat.

Många cosplay-entusiaster lägger ned mycket tid och pengar på att skapa sin dräkt. Vanligen kräver dräkterna mer än bara sykunskaper; det är bra att även kunna måla, ha kunskaper i trä- och metallarbeten eller skapa olika delar till dräkten av modelleringsmassa. Cosplay kan även ha drag av skådespeleri, eftersom man med dräkten på kan agera spelkaraktären. Cosplay är också en lekplats för identiteter [2]. Genom att skapa dräkten vill man vara en del av verkets värld, men med den vill man även stödja någonting som man upplever som viktigt. Ju mer cosplayhelheten liknar den ursprungliga spelkaraktären, desto mer lyckad upplevs cosplayen. Cosplay utövas oberoende av kön och dessutom är det populärt med crossplay. Inom crossplay klär sig fanet som en spelkaraktär som representerar ett annat kön. Det förekommer även variationer inom cosplay, där spelkaraktären i det ursprungliga källmaterialet har modifierats på något sätt, men ändå inte till oigenkännlighet.

Merchandise är kringprodukter och varor som har stark anknytning till ett visst verk. Fansens produktioner, såsom fanfiction, räknas vanligen inte till kringprodukterna, utan de är produkter som antingen licensierats eller godkänts av den ursprungliga tillverkaren. Kringprodukternas roll och betydelse i spelkulturen har ökat avsevärt, varför också fostrarna bör vara medvetna om dem. Spelens kringprodukter utnyttjas sällan i själva spelet, utan produkterna är huvudsakligen föremål och andra varor som används separat från spelet.

De populäraste kringprodukterna omfattar bland annat leksaker, prydnadssaker och kläder. Kringprodukterna skapar en stor marknad vid sidan av de digitala spelen. Bara för att man köper kringprodukter innebär det inte nödvändigtvis att man vill stödja upphovsmannen, utan de kan även vara en del av fangemenskapens kultur eller ett sätt att få godkännande inom gemenskapen. Kringprodukter är ibland även statussymboler och de används för att bringa mervärde till sin egen identitet. Att samla planscher är ett bra exempel på att visa upp sin egen identitet via föremålet för intresset. Kringprodukterna är sällan tillverkade av den ursprungliga upphovsmannen, utan vanligen säljer företaget rättigheterna till produktionen av produkterna till en extern aktör.

LAN-evenemang (LAN = Local Area Network, spelande som sker i det lokala nätverket) och andra spelevenemang är gemensamma sammankomster där spelarna vanligen samlas i samma lokal och spelar tillsammans. Spelevenemangen kan även ordnas helt webbaserat [15]. LAN-evenemang i sig är inte något nytt fenomen, eftersom de har ordnats ända sedan de första datorspelen kom ut på marknaden. Tidigare såg LAN-evenemangen annorlunda ut, eftersom deltagarantalet begränsades av hur många som fick plats i det enskilda hemmet och vars spelande det hemmets internetuppkoppling kunde stödja. LAN-spelarna släpade stora datorer till samma lokal och spelade oftast samma spel. De största gemensamma LAN-evenemangen, där man fysiskt samlas i samma lokal, har blivit allt populärare.

I Finland ordnas LAN-evenemang året runt och de samlar allt fler spelare. Ett bra exempel på ett sådant evenemang är Assembly. Ett nyare fenomen är så kallade mega LAN-evenemang, där antalet deltagare är tio- eller hundratusentals. År 1994 deltog 14 000 besökare vid det svenska DreamHack-spelevenemanget [16]. Redan 2017 uppgick deltagarantalet till 250 000 [17]. LAN-evenemang är ett utmärkt tillfälle att träffa sina spelkamrater, lära känna nya personer och fördjupa sig i sin spelhobby.

Källor

[1] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tammerfors, Finland. Tampereen Yliopisto. 2018. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[2] Crawford, G. Video Gamers. New York, USA. Routledge. 2012.

[3] Coppa, F. The fanfiction reader: Folk tales for the digital age. Michigan, USA. University of Michigan Press. 2017.

[4] Nikunen, K. Faniuden aika. Tammerfors, Finland, Tampereen Yliopisto. 2005.

[5] Aitamurto, T., Heikka, T., Kilpinen, P. & Posio, M. Uusi kultakausi. Sosiaalinen media muuttaa kaiken. Helsingfors, Finland. Werner Söderström Oy. 2011.

[6] Newman, J. Playing (with) videogames. New York, USA. Routledge. 2012.

[7] Fathallah, J. M. Fanfiction and the author: How Fanfic Changes Popular Cultural Texts. Amsterdam, Netherlands. Amsterdam University Press. 2017.

[8] Mäyrä, F. Muodonmuuttajien maat - Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Verket: Kovala, U. & Saresma, T. (red.) Kulttikirja: Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä. Helsingfors, Finland. Finska Litteratursällskapet SKS. 2003.

[9] Jenson, J. Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. Verket: Lewis, L. A. (red.) The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. London, UK. Taylor & Francis. 2002.

[10] Crossberg, L. Is There a Fan in the House? The Affective Sensibility of Fandom. Samlingsverket: Lewis, L. A. (red.) The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. London, UK. Taylor & Francis. 2002.

[11] Sihvonen, T. Players unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming. Amsterdam, Netherlands. Amsterdam University Press. 2011.

[12] Caslis, R. Going Mod: 9 Cool Case Mod Projects. Indianapolis, USA. Wiley Publishing. 2004.

[13] Lowood, H. Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima. Verket: McPherson, T. (red.) Digital Youth, Innovation, and the Unexpected. Cambridge, USA. 2008.

[14] Lamerich, N. Cosplay: Material and transmedial culture in play. Transactions of the Digital Games Research Association. 2013.

[15] Kaplan, A. The wild world of gaming culture. Minneapolis, USA. Lerner Publishing Group. 2013.

[16] Taylor, T. L. & Witkowski, E. This Is How We Play It: What a Mega-LAN Can Teach Us About Games. Foundations of Digital Games. 2010.

[17] DreamHack 2018. [refererad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://dreamhack.com/summer/informatio

[18] Anderson, S. L. Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams. Game Studies. 2017, vol 17:1.

[19] Sjöblom, M. & Hamari, J. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. Computers in Human Behavior. 2017, vol 75, 985–996.

Miia Lyyra & Pasi Tuominen

Vad är streaming för något?

Nya sätt att underhålla människor uppfinns hela tiden. En del av dessa sätt kommer till av en ren händelse. Å andra sidan finns det sätt som inte hade kunnat genomföras innan tekniken eller delningskanalerna var redo för det. Vid en närmare titt på Tv-underhållningen och annat bildmaterial från 2000-talet märker man hur egenhändigt gjorda program som beskriver det verkliga livet och verkliga händelser har blivit allt vanligare och populärare. Reality-TV är ett bra exempel på detta, men det är också fenomen i stil med videobloggar på YouTube. Folk är intresserade av vanliga människor och deras berättelser.

Samtidigt har särskilt de yngre generationerna börjat följa underhållning i allt större utsträckning på internet. Tjänster som Netflix, HBO Nordic och Viaplay har i en stabil takt blivit allt populärare. Dessa tjänster erbjuder nya serier och filmer mot en låg månadskostnad och utan reklam. Dessutom kan tittaren se programmet närhelst hen vill och är således inte bunden till de vanliga TV-kanalernas programtider. Dessa streamingtjänster används av miljoner människor. Internet är den nya TV-apparaten. Internet möjliggör nya slags underhållningstjänster och sätt att titta på program.

Streaming är ett bra exempel på denna nya underhållningsform. Även om alla videor som man ser på internet i praktiken är streaming, ligger den här guidens fokus på egenproducerade streamar. Många olika faktorer har bidragit till att vem som helst kan bli streamare. För det första ligger internetuppkopplingarna på en sådan nivå att det är möjligt att sända ett bildflöde av bra kvalitet direkt över internet. Dessutom är datorer och andra apparater som krävs för streaming så effektiva och förmånliga att de även kan utnyttjas hemma, och den nödvändiga tekniken är inte längre bara tillgänglig för professionella. Streamar har även blivit ett kulturellt godtagbart underhållningssätt, särskilt bland unga. Ett kvitto på streamingens popularitet är att många aktuella och populära tjänster inom sociala medier erbjuder användarna möjlighet att skapa sina egna streamar eller följa andra personers livesändningar. Applicationen Periscope, som 2015 befann sig på toppen av sin popularitet, baseras i stor utsträckning endast på produktion av livesändningar.

Spelstreamar

Spelstreamar med fokus på digitala spel är särskilt populära. Spelstreamar är livesändningar, där man ser såväl spelaren som spelet genom streamarens skärm. Spelstreamarnas popularitet kan delvis förklaras av de digitala spelens popularitet, men delvis även av den interaktiva aspekten av sändningarna. Sändaren och tittaren har nästan alltid möjlighet att kommunicera under streamsändningen. Populära streamingtjänster, såsom Twitch och YouTube, erbjuder också en möjlighet till att chatta med tittarna. För tittaren är det mycket mer intressant och givande när streamaren reagerar på hens kommentarer. Och även om spelaren som sänder sändningen inte hinner reagera, är det via chatten möjligt att diskutera i realtid med andra tittare.

En enskild streamingkanal kan vara en gemenskap, där det ofta finns oskrivna regler. Att höra till en sådan gemenskap skapar ofta liknande innehåll i livet som vilken annan gemenskap som helst.

En bra stream förmedlar streamarens personliga touch. Streamproducentens personlighet är också en viktig anledning till varför streamen får följare och kan upprätthålla ett intresse hos tittarna. Streamaren som person bestämmer i stor utsträckning kanalens övergripande känsla, regler och praxis. Ju mer aktiv sändningsproducenten är, desto mer intressant är hen. Att visa känslor och reaktioner på olika situationer är också viktigt för följarna.

Streaming utgör en betydande del av unga och även äldre generationers tidsfördriv, kommunikation och hobbyer. Streaming ger väldigt många olika möjligheter till självförverkligande genom skapande av eget innehåll. En del som är intresserade av streamar är nöjda med att vara följare och använder streamarna till exempel till att lära sig mer om ett nytt spel eller lära känna nya människor. Man kan söka sig till en mer aktiv roll bitvis. Många kända streamare ber bekanta eller långvariga och trogna fans att spela med dem eller hjälpa dem med administrationen av chatten.

Gemenskap

En gemenskap kan definieras till exempel på basis av en gemensam hobby eller tankevärld. Exempel på dessa är film-, band- eller syklubbar på ungdomsgården. Syftet med gemenskapen är i princip att samla likasinnade personer. Vid sidan av att skapa tillsammans för man såväl glada som allvarligare diskussioner.

Gemenskapens egen kultur bildas av olika kännetecken samt flera olika underkategorier, många olika konsumentpersoner och gemenskaper. Producenterna, alltså i detta fall sändningsproducenterna, behöver konsumenter, som i videovärlden är tittare, för att fungera. Streamkulturen bildas av samarbete dem emellan och omfattar flera olika producenter och konsumenter.

En sak som förenar alla som är med i streamkulturen är den gemensamma entusiasmen för samma sak. Streamar produceras och konsumeras självständigt inom ramarna för de gällande reglerna och etiketten. Verksamheten lyder dock under Finlands lag, vars föreskrifter oftast sträcker sig till upphovsrätten samt till exempel medelinsamling. Utöver landsspecifika lagar har tjänsterna sina egna användarvillkor.

Föremålet för följarna av streamen kan till en början vara spelet som spelas, men situationen tillåter flera möjligheter till social samvaro. Den som tittar på en stream kan bryta isen bara genom att vara med vid streamsändningen. Hen har då kulturellt stigit in på samma nivå som de andra. Streamkulturens djup som ungdomskultur måste accepteras. Samtidigt bör den ges uppskattning och utrymme ur ett utbildningsperspektiv. Unga har tagit till sig streamkulturen både som producenter och konsumenter.

Grundstenarna för gemenskapen är att lära sig tillsammans, skapa gemensamma regler, jämlikhet och ömsesidig respekt. Varje medlem i gemenskapen ska känna sig trygg. Gemenskapen som bildas kring streamkulturen samt dess sociala fostran fungerar på samma sätt som i andra grupper. En avvikande faktor är dock att man möter personerna i onlinevärlden.

Streamingtjänster kan i sig anses vara en gemenskap. Spelande, streaming och spelkultur överlag kan ses som både en livsstil och som en ideologi. Likasinnade personer som samlas kring en gemensam sak bildar en gemenskap.

Tittarna

En person som inte känner till kulturen kring streaming sedan tidigare kan ha svårt att förstå varför streamproducenterna vill sända sin spelbild till andra. Ibland kan det även vara svårt att förstå varför någon vill titta på när någon annan spelar. Det lönar sig dock att se på saken med stöd av följande frågor: Varför vill någon se på FM-ligans matcher? Och varför vill någon titta på ett sångprogram?

I slutändan är det fråga om ett program som producerats av någon annan. På TV visas program vars produktion har krävt ett produktionsbolag och många mellanhänder innan programmet finns tillgängligt för tittarna. På internet kan vem som helst producera vad som helst utan till exempel de villkor som TV-kanalerna har.

Pedagoger har i någon mån diskuterat de här frågorna tillsammans med unga. Nästan alla unga nämnde liknande skäl, som till exempel att de vill lära känna nya människor samt vara sociala via streamar antingen som producenter eller tittare. Många hade också hittat nya bekanta och vänner via streamar.

En del tittare anser att gemenskapen är en viktig faktor i streamkulturen. Det finns emellertid streamare och tittare som inte är intresserade av diskussioner eller av att bilda en gemenskap. Varje tittare är individuell, men tittarnas deltagande i sändningen är ofta begränsat till chatten som visas i streamen. Det är även möjligt att implementera andra interaktiva element i sändningen, såsom till exempel en möjlighet att delta i styrningen av spelkarakären, men detta är rätt ovanligt.

Streamproducenterna och tillgänglighet

I skrivande stund är Twitch den populäraste streamingtjänsten. I februari 2018 visades totalt 355 miljoner minuter sändningar på Twitch. Tjänsten samlade varje månad fler än två miljoner streamare och tjänsten användes dagligen av fler än 15 miljoner användare. Det är stora mängder och det sker en tydlig tillväxt årligen bland annat i tjänsten Twitch. Även YouTube Gaming växer kontinuerligt.

Streaming är kulturellt starkt och det förekommer ytterst lite lokala skillnader. I stora länder kan tittarmängden vara större än i mindre länder, men vanligen är populariteten förknippad med streamingspråket. De som skapar sändningar på engelska är lättare att närma sig, eftersom om de pratar mainstreamspråket, kan det innebära tittare från hela världen. De som streamar på finska lyckas i första hand i Finland. Om producenten endast vill nå ut till personer som bor i Finland, har sändningsspråket inte någon betydelse. Många streamare skapar numera sina sändningar på flera språk. De kan använda till exempel finska, svenska och engelska. Andra språk kan var samiska språk, ryska och arabiska.

Finland är ett förhållandevis litet land, men här har vi en stark kultur av att skapa videor och egna sändningar. Ett bevis på detta är de årliga evenemangen Tubecon och Assembly samt andra liknande evenemang. Vid sidan av dessa är mindre lokala evenemang, där lokala aktörer och fans deltar, också viktiga.

Streamare och YouTubers har intagit en tydlig roll vid allt fler evenemang, bland annat i form av olika meet and greet-tillfällen, spel tillsammans med fansen och olika typer av streaminghörnor. I dessa hörnor sänder streamare streamingsändningar i samband med evenemanget. Utöver på det här sättet, syns gemenskapen och den starka kulturen i diskussionsforumen på internet, på producenternas egna sociala medier-konton samt på streamarens eventuella personliga Discord-kanal.

Gemenskapen kan även betonas med eventuella fanprodukter eller till exempel smileys, det vill säga emojin, till Twitch. Emojina kan å sin sida användas i diskussioner med andra streamare, varvid de stärker gemenskapskänslan.

Det finns många olika användare och producenter. Någon kan till exempel vara både tittare och sändare. En annan kanske bara vill vara tittare och är inte nödvändigtvis intresserad av att streama överhuvudtaget. Rollerna inom streamkulturen kan även växla väldigt snabbt från tittare till producent. Detta beror bland annat på att den nödvändiga utrustningen har blivit billigare och att det har blivit enklare att komma igång.

Icke-verbal och verbal kommunikation i sändningarna

I diskussioner på internet betyder kappa sällan en gardinkappa som sätts upp i fönstret. Internetspråk, eller egentligen slang, är en separat och stor kultur, och för att lära sig det krävs tid och att man följer diskussionerna. Slang används på många olika internetbaserade tjänster och har därifrån delvis överförts till talspråket.

Såg du en konstig emoji i en diskussion på Twitch? Du vet inte vad den betyder, men andra använder den aktivt? Ingen fara. Det är normalt att man inom internetkultur använder många olika emojis, GIF:ar och memes. De får alltid sin början i en person, spelkaraktär, händelse eller situation.

Memes används som ersättning, förlängning eller förstärkning till verbal kommunikation. Vanligen säger de mer än den verbala kommunikationen. Problemet är dock att om du inte förstår vad emojin eller memen betyder, kan det vara svårt att följa med i diskussionen. Om de används på fel sätt kan de även vändas mot användaren eller så kan användaren missuppfattas.

På webbplatsen **Knowyourmeme.com** kan du söka efter förklaringar på såväl emojis som memes. Här kan du läsa vad Kappa betyder.

Skrivna och oskrivna regler

Inom gemenskapen är det viktigt att gruppen agerar efter samma principer och regler. I videotjänsterna finns allmänna regler, som huvudsakligen grundar sig i normala beteendemodeller. Syftet med reglerna är i regel att kontrollera materialet som producenterna producerar, men användarvillkoren gäller även konsumenterna.

De flesta tjänster är stränga. Till exempel kan personer som laddar upp videor som bryter mot upphovsrätten få anmärkningar i tjänsten, vilket i värsta fall kan leda till att användarkontot stängs av. Tittarna kan även bli bannade, det vill säga bli uteslutna från diskussionen på grund av dåligt beteende. Med reglerna förhindras även att fel typ av material, såsom videor vars innehåll är alltför avslöjande, publiceras i tjänsterna. Utöver detta har tjänsterna vanligen en uppsättning andra användarvillkor, med vilka villkoren för användningen förtydligas. Bara i Twitch finns 14 olika anvisningar gällande till exempel marknadsföring och förtjänst av inkomster.

Utöver tjänsteleverantörernas villkor skapar de flesta streamare egna villkor för sina kanaler. Reglerna är jämförbara med de regler som görs tillsammans med/anvisningar som ges åt unga på ungdomsgårdar. Av den som deltar i kanalens diskussioner förväntas gott uppförande. Detta omfattar att diskussionen hålls saklig och att ingen mobbas. Streamarna vill även ofta att deltagarna i diskussionerna inte avslöjar innehållet i spelets berättelse för övriga tittare eller ställer samma frågor upprepade gånger. Allmänt taget litar man på att tittaren vet hur man beter sig på ett schysst sätt. Att hålla diskussionen saklig är smart, eftersom diskussionsdeltagare som beter sig illa inte är bra för varken kanalen eller övriga tittare.

Det kan finnas många oskrivna regler. Ett problem är att till exempel en ny tittare inte kan veta hur gemenskapen agerar när de kommer till kanalen. Dessa regler lär man sig först när man har tillbringat mer tid med gruppen och den nyinvigde har bekantat sig med gemenskapen och de gamla tittarna å sin sida med den nya personen.

På kanalerna stöter man även på ömsesidiga skämt och humor mellan producenterna och tittarna. Dessa interaktioner strävar man alltid efter att hålla på en lämplig nivå, så att också de följer god praxis. På en del användares kanaler accepteras emellertid i all tysthet till exempel diskriminering och rasism. Vanligtvis accepteras dock inte sådant kränkande beteende. Sändningens producent har huvudansvaret för hur kanalen är i förhållande till beteendet.

Språkbruket som streamare som är fula i munnen och har dålig humor använder fastnar också hos tittarna, som sedan också kan börja bete sig illa. Ur tittarens synvinkel är det som att streamaren så att säga godkänner och matar på det dåliga beteendet. Situationen kan jämföras med en fostrare som tillåter att den unga svär, är rasistisk och beter sig illa, och samtidigt även beter sig tvärtemot ett gott uppförande själv. Ingen vill vara på en ungdomsgård där folk beter sig illa.

De mest kända streamarnas kanaler och diskussioner kan innehålla brokigt språkbruk och där kan man även se väldigt rasistiska kommentarer där. Nya streamare har således skäl att fundera över vilka regler hen vill skapa för sin kanal och vem som ska se till att reglerna efterlevs.

Striimiopas.fi är en av Verke publicerad metodguide för ungdomsarbete på nätet som skrivits tillsammans med aktörer inom ungdomsarbete. Striimiopas (streamguiden) gör en djupdykning i de tekniska och kulturella egenskaperna kring streaming. Texten i detta kapitel är en redigerad version av Striimiopas och har utarbetats av de ursprungliga författarna.

Heikki Marjomaa

Från utvärdering av spelmekanik och -grafik till analys av kulturellt innehåll

Spel kan ses som en ny form av berättande och som nästa steg i utvecklingen av berättandekultur. Utvärderingen av spel i publikationer och recensioner samt kritiken som riktas mot innehållet i dem skiljer sig emellertid stort i jämförelse med till exempel litteratur och filmer. Vid recension av spel fäster man ofta uppmärksamhet vid utseendet eller hur smidigt spelets användargränssnitt är. Ett problem uppstår dock när dessa spelspecifika faktorer är de enda delområden som recenseras med tanke på spelet.

Varför har val av spelutvärderingstyp betydelse?

Spelen förtjänar samma utvärderande granskning av kulturellt innehåll som andra former av berättande. Till exempel är handlingens trovärdighet, längden på lugnare partier, berättelsens dramaturgi, hur verklighetstroget spelet är, klippningen, hur berörande spelet är, regin, ljudlandskapet och musiken också viktiga helheter i spelen. Vi kan även vänta oss att ökad uppmärksamhet fästs vid dessa faktorer, då spelets ställning som berättelseform och självständigt kulturarv befästs. Det är även möjligt att en förändrad inställning hos recensenterna är en förutsättning för att spelen får den uppskattning de förtjänar som kulturform och plattform för mångsidiga uttryck. Spelens betydelse som kulturform är redan allmänt erkänd inom fältet för kulturforskning.

Frilansaren Aleksandr Manzos, som medverkat i spelmagasinet Pelit, skrev en utomordentlig artikel om spelrecensioner i Finlands Kritikerförbunds webbtidning Kritikernytt [1].

> *Frågan om spelkritik är på många sätt invecklad. En sliten kliché är att videospel är en ung medieform, som ännu söker sin form. Därför har många aktörer anmärkningsvärt skilda åsikter om vad spel är: underhållning, interaktiv konst, sport eller någonting annat. Detta återspeglas i hur de hanteras. Man kan säga att det moderna videospelet föddes i skiftet mellan 1970- och 1980-talet, då myntspel som Space Invaders och Pac-Man lanserades på marknaden. Samtidigt dök de första riktiga hemdatorerna för spel, såsom Apple II och Atari 2600, upp. Speltillverkarna var tvungna att brottas med begränsningarna som den primitiva tekniken utgjorde, men det gav tyngd åt varje steg av framgång. Nya genrer och sätt att utveckla spel dök upp på löpande band.*
>
> *När man började skriva om den tidens spelkultur, lyftes skapandet av dessa spel och det tekniska utförandet fram. När Ian Bell och David Braben 1984 lanserade Elite, riktades strålkastarljuset mot att man flög omkring i den tredimensionella rymden med otaliga planeter som gick att besöka. Det var så exceptionellt att uppleva något liknande i form av spel, att beskrivningen av innehållet var kritik i sig. Spelkritiken uppstod på ett sätt utifrån konsumentutvärdering.*

Den anmärkning som Manzos framförde till Kritikernytt om att spelkritiken har blivit en slags produktrecension för konsumenten är belysande. Om en liknande utvärderingsmetod skulle tillämpas i de mest traditionella berättelsemedierna, skulle vi få läsa recensioner om böckers tryckkvalitet, typsnitt och marginalstorlek samt filmers färger, ljudåtergivning, bildförhållande och så vidare. Utvärderingar förknippade med föremålets fasad och den tekniska presentationen har till största delen fallit i glömska. Numera anses själva verket ligga i innehållet, till exempel Mika Waltaris Sinuhe egyptiern, som i princip är samma bok även om typsnittet, marginalstorleken eller papperstjockleken skulle ändras.

I förhållande till digitala spel är frågan ändå mer komplicerad än så. Spel utvecklas och lanseras för specifika spelkonsoler. Ett spel med samma namn kan beroende på spelkonsolens tekniska egenskaper upplevas väldigt olika via olika plattformar. Dessutom har man för vissa spel lanserat exklusivt innehåll för specifika plattformar, som spelaren kan uppleva endast genom att spela med den aktuella spelkonsolen. Verket är därmed inte detsamma då spelplattformen byts ut, även om utgivaren, tillverkaren och namnet är desamma. Detta orsakar förvirring också vid recension av spelen. Vidare är det svårt att utvärdera en icke-linjär spelberättelse eftersom de val spelaren gör inverkar på spelupplevelsen: under två spelomgångar efter varandra kan spelberättelsen se helt olika ut.

Vad är då viktigt och väsentligt att utvärdera?

Vid utvärdering av spel varierar det som är viktigt och väsentligt för den som testar spelet förhållandevis mycket. Manzos uppmärksammar även detta i sin artikel [1]:

> *En del tycker att det är viktigt med skärmens uppdateringshastighet, det vill säga hur smidigt spelet fungerar. Någon annan vill veta om det finns frivilliga sidouppdrag eller en möjlighet att spela igenom spelet på nytt på ett annat sätt. En tredje funderar över om spelet kommer att förändras i led med uppdateringarna och om man måste betala för det (med andra ord om en del av innehållet låses bakom en separat betalvägg). Det är brukligt att sålla bort sådana här faktorer, men de förväntas förekomma i någon utsträckning inom spelkritiken.*

Det har med andra ord inte utvecklats ett vedertaget system eller ämnesområden som systematiskt utvärderar spel kring samma frågor. Detta ger upphov till en situation där olika recensenters spelrecensioner inte är jämförbara sinsemellan eller ens tillnärmelsevis likformiga. Därmed blir det svårt att uppnå något allmänt konsensus om huruvida spelet som verk är bra, eller inte. Svaret är öppet för tolkning och subjektivt kopplat till spelarens kulturella smak. Det är ganska arbetsamt att vada igenom spelrecensionerna för att hitta den information som är relevant för en själv, eftersom man måste läsa igenom hela recensionen för att få en uppfattning om vad recensenten faktiskt har utvärderat.

Ett bra exempel på väletablerade recensionskriterier är kategorierna för Oscarsutdelningen. Numera finns det 24 kategorier, och pris för bästa film och bästa regissör har delats ut sedan 1927. Under årens lopp har det tillkommit fler kategorier, men kriterierna för dem har förblivit i stort sett oförändrade. Om tekniken i filmerna eller kulturen kring filmerna utvecklas så mycket att man behöver nya kategorier, så skapar man dem.

Liknande svängningar förekommer även i förhållande till spel. Vid galan The Game Awards tilldelas spel årligen priser i 22 jurykategorier. När man granskar dessa kategorier, märker man snart att även om de naturligt omfattar Årets spel och Bästa regi, så finns där även mer ovanliga träffar. Exempelvis delas det ut pris enligt genre och plattform. I förhållande till film skulle en sådan fördelning kännas lite underlig. Det är emellertid fråga om väldigt olika medier. Video Game Awards som pris är jämförelsevis nytt och spelbranschen förändras så snabbt att priskategorierna säkerligen lever vidare.

Oscarpriser

Bästa film
Bästa manliga huvudroll
Bästa manliga biroll
Bästa kvinnliga huvudroll
Bästa kvinnliga biroll
Bästa animerade film
Bästa scenografi
Bästa foto
Bästa kostym
Bästa regi
Bästa kortfilmsdokumentär
Bästa klippning
Bästa icke-engelskspråkiga film
Bästa smink
Bästa musik
Bästa sång
Bästa manus efter förlaga
Bästa originalmanus
Bästa animerade kortfilm
Bästa kortfilm
Bästa ljudredigering
Bästa ljud
Bästa specialeffekter

The Game Awards

Fräscht indiespel
Bästa indie debutspel
Bästa pågående spel
Bästa handhållen spelkonsol
Bästa mobilspel
Bästa multiplayerspel
Bästa musik
Bästa uppträdande
Bästa regi
Bästa spel skapat av elever
Bästa familjespel
Bästa rollspel
Bästa strategispel
Bästa konstregi
Bästa berättande
Bästa actionspel
Bästa action-/äventyrsspel
Bästa sport- eller bilspel
Bästa VR/AR-spel
Årets spel
Social påverkan
Bästa ljuddesign

Nuläget och framtiden

Numera utvärderas spel utgående från annat än om det är ett fungerande eller icke-fungerade program. I led med att de konstnärliga värderingarna har lyfts fram, har det i det digitala berättandet uppstått ett ökande behov av att recensera spelberättelsernas och -verkens konstnärliga innebörd. Efterfrågan på den här typen av recensioner ökar populariseringen av spelhobbyn och spelande kulturkonsumenter har högre krav på innehållet. Spelens teman genomgick också en slags frigörelse på 2000-talet. Nuförtiden är det möjligt att se på spel som en plattform för interaktiv konst och berättelser som behandlar även mer allvarliga teman. Låt oss återgå till Manzos artikel ännu en gång [1]:

> *På 2000-talet har det blivit allt vanligare med spelkritik som närmar sig ämnet genom konstnärlig forskning. I den blir spelets mekaniska och tekniska innehåll underordnat det som spelet försöker förmedla; Grand Theft Auto är inte en sandlåda i vilken man leker gangster, utan ett modernt kulturspel. Bioshock är inte en känslofylld resa till en art deco-inspirerad stadsutopi, utan en motsvarighet till Ayn Rands jätteroman Atlas Shrugged. Spelet blir den gemensamma text där man söker mening genom konst- eller samhällsteori.*
>
> *.. Är den publik som är van vid konsumentrecensioner redo för en ingång som bygger på konstnärlig forskning och samhällsteori? Baserat på kommentarer på nätet verkar svaret vara nej. Och är själva spelen redo för det?*

Inom spelkulturen finns det ännu mycket att göra för att ett kulturanalytiskt förhållningssätt till spelen ska få mer plats i mediadiskussionerna. Spelen kommer redan inom några år att ses som ett värdefullt tillägg till det kulturella kontinuumet. Till följd av detta kommer kvaliteten på publikationerna att förbättras, samtidigt som utbudet breddas. Redan nu finns det spel i alla tänkbara kategorier. Om tio år kommer det säkerligen att finnas ännu fler spelkategorier. Jag ser åtminstone själv fram emot det och följer intresserat utvecklingen.

Källor

[1] Manzos, A. Pelikritiikin muuttuvat kasvot. 2017. Tillgänglig: https://www.kritiikinuutiset.fi/2017/08/30/muuttuva-pelikritiikki

Anna Kaija

Berättelseskildringar i spel

I spel kan deras narrativa element vara en viktig del av upplevelsen. Dessutom kan de aktiviteter som spelaren får ägna sig åt utanför berättelsen spela en viktig roll. I spel skildras berättelserna genom att kombinera skriven text, bilder och ljud. Precis som i filmer är dialogen ofta en viktig del av spelets berättelse. I jämförelse med mer traditionella former av den narrative kulturen förs spelets berättelse fram på mer varierande sätt. Ibland berättas berättelsen inte direkt, utan spelaren måste själv komma fram till den utifrån de tips som spelet ger. Berättelsen är dock inte lika central roll i alla spel. Den kan också användas med mild hand för att motivera spelaren att utföra uppgifter i spelet.

Filmer ersatte inte böckerna, trots att många befarade detta när filmen introducerades. Spelen kommer inte heller att tränga undan de äldre formerna av berättande. Berättandeformerna berikas snarare av de nya medier som erbjuds. Vidare kan även samma narrativ skildras i flera olika medier: på samma sätt som böcker blir filmer, kan filmer och böcker användas för att skapa spel eller vice versa.

Öppna spelvärldar med rollspelselement har ofta en huvudhandling som utgör grunden för spelets berättelser. När spelaren löser uppgifter och kommer vidare i spelet, får hen stegvis veta mer om handlingen, på samma sätt som i böcker och filmer. Att spelaren når slutpunkten av huvudhandlingen betyder nödvändigtvis inte att spelet är slut. Spelets bihandlingar och uppgifterna i anslutning till dem erbjuder spelaren mycket att göra även efter att huvudhandlingen nått sin slutpunkt. Spelaren kan själv välja om hen vill utföra de kompletterande uppgifterna parallellt med huvudhandlingen eller först efter att huvudhandlingen avslutats. I vissa spel kan spelaren få fler uppgifter som belöning för att ha slutfört huvudhandlingen.

Parallellhandlingarna stödjer inte alltid huvudhandlingen i ett spel, utan de kan vara helt oberoende av huvudhandlingen. Då är deras uppgift att erbjuda spelaren fler aktiviteter och få spelaren att tillbringa mer tid med spelet. De parallella handlingarna kan också avslöja sådana drag i spelvärlden eller spelets Karaktärer som inte skulle komma fram om spelaren enbart följde huvudhandlingen. Dessa upplysningar är inte nödvändiga för att spelaren ska kunna slutföra huvudhandlingen, men de kan göra spelvärlden och figurerna ännu intressantare och generera en fördjupad upplevelse för spelaren. Då gör spelandet av de parallella handlingarna berättelsen mångsidigare. Av denna anledning vill en del spelare gå igenom allt innehåll i spelen. Andra är däremot inte intresserade av de kompletterande innehållen, vilket leder till att de får en annorlunda spelupplevelse än de som utfört alla aktiviteter som spelet innehåller.

Berättelser med små tips

Alla spel har inte en berättelse som skildras direkt, utan spelaren kan gissa sig till händelserna med hjälp av bilder och ljud i spelet. Det är därmed möjligt att spela utan att lägga fokus på berättelsen, samtidigt som den intresserade spelaren noterar dessa vinkar. Det kan handla om exempelvis bilder på husväggar eller texter på föremål i spelvärlden. Det är då upp till spelaren att avgöra om de här detaljerna är av relevans för berättelsen eller ej. Även karaktärernas gester och miner kan komplettera händelserna i spelet, men om det inte finns något verbalt meddelande gäller det för spelaren själv att tolka vad figurerna försöker säga till hen. Samma situation kan ge upphov till många tolkningar, som spelare sedan diskuterar på webben i videoform.

Ljudvärlden eller spelkonsolens vibrationer kan varsla om en hotfull situation som närmar sig, eller berätta om spelkaraktärens känslor. Dessa budskap, som utnyttjar spelarens olika sinnen, kan ofta tolkas på många olika sätt. Det betyder att det inte finns en enskild ”riktig” uppfattning om spelets berättelse, utan varje spelare har sin egen tolkning. När spelaren spelar på nytt, kan hen upptäcka sådant som hen inte observerade första gången. Det kan till och med hända att de observerade företeelserna inte ens fanns i spelet på första spelgången. När spelaren hittar någonting nytt i spelvärlden eller får bevittna en händelse som hen inte mötte första gången i spelet, kan spelarens uppfattning om berättelsen förändras.

Bekanta element från tv och film

En del spel är så starkt fokuserade på en linjär berättelse med toppar och långsamma partier i handlingen att de snarare påminner om filmer eller tv-serier. Spel av det här slaget kan till och med ges ut i form av episoder, som bjuder på ett par timmars spelande per avsnitt. Till skillnad från tv-serier utkommer spelavsnitten inte varje vecka, utan det kan gå flera månader mellan dem. Ett avsnitt slutar ofta vid en spännande punkt i berättelsen. Syftet med detta är att locka spelaren att köpa nästa avsnitt när det släpps. En del spelare köper spel av detta slag först när alla avsnitt har släppts, så att de får spela hela berättelsen utan avbrott.

Spel som har de största likheterna med filmer utkommer inte i avsnitt, utan kan köpas hela. Ofta har dessa spel dock föregående eller senare delar, precis som filmer. Spel som påminner om filmer och tv-serier har ofta en riklig dialog mellan spelkaraktärerna, och handlingen förs vidare med videoklipp som spelaren kan titta på vid sidan av spelet. Såväl videoklippen som de interaktiva elementen stöder då handlingen och fungerar inte separat från berättelsen. Det är därmed inte möjligt att få en heltäckande bild av spelets berättelse enbart genom att titta på videoklippen, utan spelaren ska också följa med handlingen medan hen spelar.

I en del spel förs berättelsen fram genom spelkaraktärens egna tankar, som presenteras genom monologer upplästa av en röstskådespelare. Skildring av det här slaget är vanlig särskilt i spel av Visual Novel-typ, som inte alltid innehåller rörliga bilder, utan i högre grad liknar digitala bilderböcker, som spelaren läser eller lyssnar på som ljudböcker. I de här spelen används ofta musik som anpassats efter bilden, texten och uppläsningen.

Spelen tillämpar och kombinerar mer traditionella former av berättelser, men kompletterar och utvidgar dem också. Välbekanta element från filmer, tv-serier och böcker blir mer inkluderande när spelaren löser uppgifter i spelet eller gör val som påverkar spelets gång.

Spelare = Regissör

Den som tittar på en film eller läser en bok har med få undantag ingen möjlighet att påverka berättelsens gång. Det här är ett av de mest unika dragen för spelberättelser. I spel måste spelaren i princip vara i direkt växelverkan med spelet för att komma framåt. Om spelaren inte handlar i spelvärlden går berättelsen överhuvudtaget inte vidare. För att avancera i berättelsen, ska spelare exempelvis reparera ett trasigt föremål, förflytta sig eller prata med rätt karaktär. Tidigare händelser i spelet ger ofta tips om vad spelaren måste göra för att ta sig framåt.

I spel får den som upplever berättelsen ökade möjligheter att göra val som påverkar handlingen, och därigenom hela berättelsens gång.

Exempelvis kan spelaren få välja hur huvudkaraktären svarar eller agerar i olika spelsituationer. Spelaren kan till exempel bli tvungen att välja om hen ska stanna för att hjälpa en annan spelkaraktär i ett svårt läge eller fly. Avgörandet kan ha en radikal effekt på vad som kommer att hända i spelet i fortsättningen eller hur karaktärer därefter bemöter spelarens karaktär. Ibland kan valen endast resultera i små förändringar i berättelsen, men det finns även spel där spelarens val är avgörande för spelets upplösning.

uppkommer en narrativ väv som påminner om en trädstruktur. Som följd av detta uppleverar olika spelare mycket olika versioner av berättelsen. Även om en enskild spelare inte upplever alla potentiella berättelser blir spelets manus i designskedet rätt långt, eftersom alla valmöjligheter ska ingå. Spelaren kan spela spelet flera gånger om och göra olika val för att se alla versioner av berättelsen.

Det är en populär aktivitet bland spelentusiaster att diskutera och analysera effekterna av spelarens val på handlingen. Spelarna diskuterar olika berättelsealternativ och jämför hur de agerat i olika situationer. Därmed vidgas spelberättelsen till en gemensam bild som är bredare än den enskilda spelarens upplevelse.

Att försjunka in i spelvärlden

Spelens berättelser erbjuder spelaren val, upplevelser och möjligheter som hen inte nödvändigtvis har tillgång till i vardagen. Genom spelet kan spelarna ge sig ut på äventyr i främmande världar, utreda brott eller pröva på yrken av olika slag. Spelen erbjuder ett stort urval av genrer från relationsdramer till action och från sagor till skräck. Varje spelare kan välja de teman som intresserar dem mest.

Den som tittar på film eller läser böcker identifierar sig med de personer som skildras och upplever handlingen tillsammans med dem. Upplevelsen av spelvärlden och spelkaraktärernas öden blir fördjupad då spelaren själv skapat karaktären och påverkat händelseförloppet. På detta sätt blir spelaren en aktiv del av berättelsen, dess hjälte. Spelarens val påverkar hur andra karaktärer i spelvärlden förhåller sig till berättelsens huvudperson och hur berättelsen slutar.

Valsituationerna tvingar spelaren att tänka igenom sina alternativ. När man tittar på film eller läser en bok är det lätt att kritisera huvudpersonens val, men i spelberättelsen är det spelaren själv som är tvungen att göra de svåra besluten. Under spelets gång blir spelaren tvungen att tänka på vilka följder olika val kan få. Detta gör det svårare att fatta beslut, men fördjupar berättelsen och ger spelarens handlingar större betydelse.

I många spel är det möjligt att regelbundet spara spelsituationen. Detta ger spelaren möjlighet att senare gå tillbaka i spelet och agera annorlunda, om hen upplever att valet var dåligt. Alla spel erbjuder dock inte denna möjlighet, utan valen är slutgiltiga, såvida spelaren inte börjar om från början. Spelupplevelsen blir därmed fördjupad och mer spännande..

Bild 1. Lydia, som getts ut av Alko, är ett stämningsfullt och berättelsebetonat, men tidvis även grymt äventyrsspel. Spelet utforskar alkohol- och drogmissbruk hos vuxna ur en liten flickas perspektiv.

Spelens berättelser kan också ge spelaren obehagliga upplevelser. Spelaren kan få en inblick i hur ett barn upplever alkoholism hos vuxna eller hur civilpersoner upplever krig. En spelupplevelse av det här slaget kan vara stark och tankeväckande. Spelet kan vidare väcka känslor och erbjuda spelaren upplevelser av även svåra ämnen. Detta bidrar utan tvekan till utvecklingen av spelarens empatiska förmåga, särskilt om spelare inte har mött sådana situationer i sin egen vardag. Spelaren kan också känna att behandlingen av ett ämne är svårt och tungt. Detta gäller särskilt svåra situationer som spelaren har upplevt själv.

Det är viktigt att observera att alla spelberättelser inte lämpar sig för minderåriga, vissa spel är uttryckligen avsedda för vuxna. Spelets omslagsbild och utseende visar inte alltid för vem spelet är avsett. Ett spel med ett gulligt tecknat visuellt uttryck kan i själva verket handla om verkligt allvarliga och tunga teman.

Avslutningsvis

Berättelseformer har under årens lopp utvecklats från muntlig skildring till böcker och filmer. Spel är en naturlig fortsättning på denna kedja och erbjuder utvidgade berättelseformer som inte tidigare varit möjliga”. Berättelseformerna utvecklas hela tiden, och nya metoder utesluter inte de tidigare. Spelen hämtar narrativa element från både böcker och filmer, men introducerar också nya dimensioner till exempel genom att ge spelaren större möjligheter att påverka händelserna.

Alla har möjlighet att skapa sina egna tolkningar av berättelserna i böcker och filmer. Det gäller även spel då upplevelsen kan variera för varje spelare, beroende på de val hen gjort. Detta ställer krav på narrativen, eftersom manusförfattarna måste skriva flera parallellversioner av samma berättelse.

Spelens narrativa innehåll varierar mycket. En del berättelser är lätt underhållning, medan andra handlar om svårare teman. Alla spel är inte avsedda för alla målgrupper, vilket även gäller böcker och filmer. En del spel är endast avsedda för vuxna på grund av spelens teman och händelser.

Usva Friman

Vem är gamer? Spelaridentitetens många sidor

Så gott som alla spelar digitala spel i någon utsträckning, men största delen betraktar sig inte som gamers, spelare, eller använder denna benämning. Enligt en rapport från ett amerikanskt forskningsinstitut år 2015 spelar nästan hälften (49 %) av alla i USA digitala spel, medan endast 10 procent upplever att de är gamers [1]. Identiteten som gamer definieras av många olika faktorer, varav en del inte har någon inte ens har någon direkt koppling till spelandet.

Det är möjligt att aktivt ägna sig åt spel utan att uttryckligen uppleva sig som gamer. Å andra sidan uppfattar alla inte sitt spelande ens som en hobby, även om de lägger ned mycket tid på det. För andra är spelandet däremot en viktig del av deras liv och identitet.

Hur mycket tid man är villig att lägga ner på spelandet är en viktig faktor för huruvida man uppfattar sig själv som gamer. En person som spelar flera timmar varje dag uppfattar sig sannolikt mer som gamer än en person som spelar en gång i månaden. Men tidsanvändningen berättar ändå inte allt, eftersom till och med aktivt spelande personer inte alltid upplever sig som gamers. Den viktigaste faktorn för identifieringen som gamer är personens egen upplevelse, men även omgivningens uppfattning är av stor betydelse. De uppfattningar och erfarenheter om gamer-identiteten som presenteras i denna artikel bygger på forskningsintervjuer med finländska kvinnor som spelar digitala spel [2] och på en tidigare spelarundersökning.

Vad utgör en gamer?

Vem eller vilken typ av människa tänker du på när du föreställer dig en gamer? Du tänker kanske på dig själv, en familjemedlem eller en vän. Kanske föreställer du dig någonting som inte motsvarar någon som du känner. Tänk efter ett ögonblick, vilka drag tycker du att gör någon till en gamer? Är de positiva eller negativa?

När finländska kvinnor som spelar digitala spel fick frågan [2] om vem eller hurdan en gamer är, nämnde respondenterna nästan utan undantag först den tid som läggs ned på spelandet. Gamers uppfattas i allmänhet som personer som spelar mycket – åtminstone mer än den som tillfrågas. Finländska unga i åldern 10–19 år lägger i genomsnitt 11 timmar i veckan på spelande enligt Spelarbarometern 2018 (Pelaajabarometri 2018). Av dem spelar 69,8 procent digitala spel minst en gång i veckan och 36,4 procent varje dag [3]. Men inte ens de som spelar dagligen ser sig alltid som gamers, och det kan hända att andra inte heller gör det. ”Gamer” är inte bara ett ord som beskriver en person som ägnar sig åt spelande, utan identiteten som gamer är i högre grad en kulturell position vars definition och gränser är föremål för kontinuerlig förhandling.

När man följer spelardiskussioner och spelkulturen samt studerar kvinnliga spelares intervjusvar, är det uppenbart att det inte räcker med att spela för att identifieras som gamer. Utöver tidsanvändningen inverkar även de spel och vilken utrustning som används huruvida personen betraktas som gamer eller inte. I dagens läge har nästan alla en personlig spelkonsol i fickan i form av en smarttelefon, och mobila utrustningar har blivit finländarnas populäraste spelplattformar [3]. Trots detta uppfattas till och med den mest passionerade mobilspelaren sällan som en gamer. Detsamma gäller till exempel dem som spelar Finlands populäraste digitala spel, Patiens, och dess olika versioner på sina datorer. För många verkar gameridentiteten vara sammankopplad med specifika genrer, så som skjut-, strategi och actionspel, men även med retrospelande. Så är nödvändigtvis inte fallet, utan dessa åsikter om vilka spel och vilket spelande som är det ”rätta” bygger på åsikter om vad som uppfattas som ”genuint” gamerskap och en spelaridentitet med högre värde [4;5]. Gameridentiteten uppfattas ofta som värdeladdad och omedvetna uppfattningar kan leda till att olika sätt att vara en spelare utesluts från definitionen.

För att räknas som gamer räcker det inte att lägga ned mycket tid på spel och att spela ”de rätta” spelen. Andra kriterier är att personen satsar på spelandet och ägnar sig åt det som en hobby, och har stora kunskaper om spel. Ett kriterium för identifieringen som gamer är att man är ”spelnörd”, och att man utöver spelandet tillbringar mycket tid på spelrelaterade aktiviteter så som att följa spelmedier och delta i spelevenemang. Personer som själva producerar spelmedier, till exempel streamare, är synligt definierade som gamers. Spelaridentiteten kan även ses som en konsumentidentitet: en gamer spenderar pengar på spel och spelutrustning, men även på kompletterande produkter, evenemang och medier. De intervjuade kvinnliga spelarna pratade i regel om gameridentiteten i en positiv ton och beskrev att gameridentiteten kan utgöra en del av spelarens personlighet och en passion. För en del är gameridentiteten - och för en del framförallt identiteten som kvinnlig gamer - någonting som de bär med stolthet [2].

Eftersom identiteten som gamer framför allt är en kulturell position, påverkas den också av faktorer som inte har någon koppling till själva spelandet. Bland annat ålder och kön påverkar hur sannolikt det är att en person spelar, men också hur sannolikt det är att hen uppfattar sig själv som gamer. Enligt en spelarundersökning spelar 77 procent av unga män (i åldersgruppen 18–29 år) och 57 procent av de unga kvinnorna i USA digitala spel, medan var tredje (33 %) man och mindre än en tiondel (9 %) av kvinnorna uppfattar sig själva som gamers [1]. Därmed verkar det som om unga pojkar och män är mycket mer benägna att kalla sig för gamers än vad flickor och kvinnor är.

Det är intressant att ingen av de intervjuade i forskningsintervjuerna med kvinnliga spelare i Finland [2] nämnde ålder eller kön som kriterier för identiteten som gamer, oberoende av att det verkar finnas en klar koppling mellan dem. Trots det tänker många uttryckligen på en ung man som spelar skjutspel med dator eller konsol, när de tänker på en gamer [4;6;7]. Men dessa uppfattningar håller långsamt på att ge vika i takt med att det digitala spelandet vinner utbredning i allt större grupper och får alltmer varierande former. Till exempel spelar nästan 63 procent av alla finländska flickor och kvinnor digitala underhållningsspel åtminstone ibland, och 38 procent spelar aktivt. När alla former av spelande tas i beaktande, finns det inga större könsskillnader i finländarnas spelande. Unga är aktivare och mångsidigare spelare än äldre, särskilt i fråga om digitala spel, men medelåldern för finländare som spelar digitala spel är ändå 38 år [3].

Casual eller hardcore?

Gameridentiteten är också en fråga om makt och expertis: den som i högre grad uppfattas som gamer har mer av det så kallade spelkulturella kapitalet och står högre i spelarnas hierarki. Dessa hierarkier framträder till exempel när spelare gör skillnad på ”casual-spelande” och ”hardcore-spelande” i sina diskussioner. Precis som de ovan beskrivna uppfattningarna om det ”rätta sättet” att vara en spelare av gamertyp, är också dessa indelningar värdeladdade och konstruerade. De har sitt ursprung i spelindustrins behov att definiera olika målgrupper för dess produkter, men de används också – mer eller mindre på allvar – för att stötta spelkulturernas interna makthierarkier.

Beteckningarna casual och hardcore kan användas för spel, spelande eller spelare. Med casual-spel avses vanligen spel som kan spelas en kort tid i taget och som har enkla spelmekanismer, som gör det lätt att lära sig dem och att börja spela dem [5;7]. Det finns många genrer inom gruppen casual-spel och spelen kan spelas på många olika plattformar. Casual-spelandet förutsätter inte en stark förbindelse till spelet från spelarens sida: vare sig gällande målsättning eller tidsanvändning. Spelaren kan spela slumpmässigt när hen råkar ha lust, eller så spelar det ingen roll hur det går i spelet. Beteckningen casual-spelande beskriver spelarens attityd eller engagemang för spelandet, medan casual-spel beskriver hur spelet har designats. En casual-spelare är en spelare vars spelaridentitet förknippas med casual-spel, casual-spelande eller båda.

Det intressanta hos begreppen casual-spelare, -spelande och -spel är att de existerar framför allt i relation till motsatsen hardcore-spelare, -spelande och -spel [4;5;7]. Hardcore-spel uppfattas som att de kräver mer skicklighet och engagemang, vilket anses öka deras värde. Hardcore-spel, -spelande och spelare betraktas således ”mer riktiga”. Detta framgick också av intervjuerna med kvinnliga spelare [2], i vilka intervjupersonerna beskrev en hardcore-spelare på ett liknande sätt som de en stund tidigare beskrivit en gamer.

Ibland har casual-spel och deras spelare betraktas som ett hot för det ”riktiga” spelandet [4;5]. Känslan av hot är också könsfördelat, eftersom casual-spelandet är särskilt populärt bland flickor och kvinnor [4;5;7]. Maotsättningen resulterar i att de krav som spelen ställer på spelaren går före spelarens egen upplevelse och motivation i spelkulturens interna värdehierarki. Det finns dock få spelare som betraktar sig själv som antingen casual- eller hardcorespelare. Spelandet kan ta många olika former: samma spelare kan börja dagen med att kolla läget med det egna virtuella lantbruket på spelkonsolen, fånga några fickmonster med smarttelefonen under lunchrasten och förbättra sin plats på spelets interna topplista genom en match på kvällen. Alla dessa former av spel är lika värdefulla element av personens spelaridentitet. De kvinnliga spelare som intervjuades för undersökningen upplevde indelningen som konstgjord, värderande och föråldrad i den utsträckning att flera av dem inte var villiga att kategorisera den egna spelarridentiteten utgående från dem [2].

Gameridentitetens mörka sida

Såsom det redan antytts tidigare i denna artikel, kan identiteten som gamer också ha negativa drag. Med hjälp av gameridentiteten är det möjligt att bygga upp och förstärka diskriminerande maktstrukturer och utesluta andra från spelkulturen. År 2014 var ”spelaridentitetens död” ett aktuellt tema i spelmedier och bloggar [8;9]. Skribenterna upplevde att det fanns gamers som klamrade sig fast vid denna identitet för att kunna använda den för att utesluta andra. Man talade till och med om ett identitetskrig, där gamers försökte utesluta andra som försökte öppna spel och spelandet för mer mångsidiga produkter och grupper. Som lösning föreslogs en nedmontering av spelaridentiteten, som upplevdes som alltför strängt begränsad. Då alla spelar är det inte längre meningsfullt att prata specifikt om gamers eller att designa spel för en bestämd, mycket begränsad grupp.

Texterna var en motreaktion till GamerGate-rörelsen, som fick sin början samma år. Rörelsen riktade aggressiva trakasserier särskilt mot kvinnor som arbetade med spel för att tysta ner röster som lyfte fram problem som rådde inom spelkulturen. GamerGate började med en massiv trakasseri- och hotkampanj, som först riktades mot spelutvecklaren Zoë Quinn och som sedan utvidgades bland annat till mediekritikern Anita Sarkeesian, spelutvecklaren Brianna Wu och flera andra personer, inklusive vissa spelforskare. Trakasserierna och hoten var omfattande, systematiska och allvarliga. Flera av offren var till och med tvungna att lämna sina hem till följd av trakasserierna [10]. Även om supportrarna till GamerGate påstod att rörelsen framför allt handlade om ”speljournalistikens etik”, har rörelsen tolkats som en motreaktion till ett upplevt hot mot spelkulturen och spelaridentiteten [10]. När spelen nått en bredare publik, blivit mer mångsidiga och uttrycket har utvecklats förutom tekniskt även innehållsligt, har spel börjat betraktas som en allt mer seriös kultur- och uttrycksform. Därmed har även nya former av kulturell kritik börjat riktas mot spel. En del spelare har upplevt att kritiken gällt en form av underhållning som är viktig för dem och som till och med är en del av deras identitet. De har trott att syftet med kritiken är att slopa spelen och spelandet i den form som de lärt känna dem. Denna tolkning förespråkar att GamerGate uppstod som en motreaktion till ett upplevt hot och ur ett behov av att försvara såväl spelkulturen som spelaridentiteten från destruktiva krafter.

Det är tillåtet att vara stolt över sin spelaridentitet

Varje spelare har en personlig uppfattning om vad spelandet betyder för hen. För en kan det vara ett sätt att koppla av, för en annan en viktig kanal för sociala relationer, medan en tredje ägnar sig åt spelandet som en tävlingsinriktad hobby, som hen vill satsa på med hopp om att spelandet ska utvecklas till en professionell karriär. För många är spelandet en kär fritidssyssla, passion eller livsstil. En del delar den med vänner, sin partner och familjen. När spelaridentiteten är som bäst, ger den positiv kraft och stolthet som berikar personens liv på många sätt.

Det är också möjligt att spela utan att personen upplever det som en hobby eller betraktar sig som en gamer. Därför är det viktigt att skapa ett utrymme för ett brett spektrum av självkategoriseringar såväl som icke-kategoriseringar. Spelaridentiteten är inte heller ett permanent tillstånd eller en bestående egenskap, utan den kan variera beroende på olika tider, platser och situationer [6].

Även om det ibland förekommer externa försök att definiera och avgränsa spelande eller spelaridentitet av ”rätt” typ, är det i sista hand alltid personens egen upplevelse som avgör. Det är bra om fostraren stödjer barnet eller den unga i hens spelaridentitet och förstår vad allt detta kan innebära just för detta barn och denna unga – oavsett om spelandet är en del av hens identitet eller inte.

Källor

[1] Duggan, M. Gaming and Gamers. Pew Research Center. 2015. Tillgänglig: http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers.

[2] Friman, U. Suomalaisten naispelaajien tutkimushaastattelut (20 st). I upphovsmannens ägo. 2014–2017.

[3] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tammerfors, Finland. Tampereen Yliopisto. 2018. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293.

[4] Chess, S. Ready player two: Women gamers and designed identity. Minneapolis: USA. University of Minnesota Press. 2017.

[5] Vanderhoef, J. Casual threats: The feminization of casual video games. Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology. 2013, vol 2. Tillgänglig: http://adanewmedia.org/2013/06/issue2-vanderhoef.

[6] Shaw, A. Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis, USA. University of Minnesota Press. 2014.

[7] Juul, J. A casual revolution: Reinventing video games and their players. Cambridge, USA. MIT Press. 2009.

[8] Alexander, L. "Gamers" don't have to be your audience: "Gamers" are over. Gamasutra. 2014. Tillgänglig: http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php.

[9] Golding, D. The end of gamers. Bloggtext. 2014. Tillgänglig: http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers.

[10] Mortensen, T. E. Anger, fear, and games: The long event of #GamerGate. Games and Culture. 2016.

[11] Friman, U. Pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat: Miksi jotkut ovat enemmän pelaajia kuin toiset? WiderScreen. 2015. Tillgänglig: http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/pelikulttuurin-sukupuolittuneet-rajat-jotkut-enemman-pelaajia-toiset/

[12] Alin, E. Non-toxic: Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsingfors, Finland. Helsingfors stad, kultur och fritid /ungdomstjänster, Non-toxic – icke-diskriminerande spelkultur -projektet. 2018. Tillgänglig: https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf

Heli Rantanen

CASE: En hemlig hobby

Jag började spela när jag var ungefär sex år gammal och spelade då mycket med min bror. Vårt gemensamma spelande upphörde dock i det skede när jag vann över honom i spelet. Jag kommer särskilt ihåg hur jag fick ett långvarigt förbud att använda datorn efter att han förlorade tre matcher i rad mot mig då vi spelade NHL 97.

I tonåren började jag spela för fullt. Jag köpte delarna till min första dator och med hjälp av min pojkvän byggde jag en helt egen speldator. På den tiden vågade jag spela Starcraft med min pojkvän och hans vänner och vi ordnade ofta LANs under helgerna. Att spela med andra krävde väldigt mycket mod, eftersom det i allmänhet talades negativt om spelande och spelare kallades nördar som skällsord. Som blyg tonåring ville jag inte att andra skulle känna till min hobby, för jag ville passa in i mängden. Min pojkvän försäkrade mig dock om att spelande faktiskt är någonting coolt. Min pojkväns vänner inkluderade gärna mig i spelet, även om situationen var ny även för dem. LAN-helgerna blev vår bästa underhållning.

Samtidigt började jag spela multiplayerspel på nätet. På den tiden var det förvånande och överraskande att träffa på en spelande kvinna. Efter att den första förvåningen hade lagt sig var bemötandet ändå positivt. De personer jag träffade på den tiden tyckte att en kvinna som spelade var någonting häftigt och bra. Jag blev aldrig utskälld, utan ifall jag gjorde någonting fel eller dåligt, så fick jag goda råd och jag behandlades precis som alla andra spelare. Jag måste ändå erkänna att det också kom icke-önskvärda, men artiga dejtförfrågningar.

Jag kommer ändå ihåg att jag skämdes för mitt intresse och dolde min hobby, eftersom jag inte kände några andra kvinnor som spelade. Jag berättade inte om mitt spelande i skolan och inte ens för min syster, eftersom spelande ansågs vara något som män och killar höll på med och var meningslöst tidsfördriv. Tack vare den positiva och uppmuntrande inställningen hos spelare som jag träffade online och live, blev jag modigare och vågade till slut vara en spelnörd mer öppet.

Nu är jag över 30 år gammal, arbetar med pedagogik och spelar fortfarande mycket. Jag bygger fortfarande mina speldatorer och förargar min bror genom att vinna över honom. Det enda som har förändrats är att jag under inga omständigheter avslöjar för andra spelare att jag är kvinna. Jag använder inte mikrofon, såvida teamet inte består av personer som jag känner väl. Diskussionskulturen i spelen har under årens lopp tyvärr förändrats i en väldigt tråkig riktning. Numera får du som kvinnlig spelare bland annat stå ut med hot om våld, mord- och våldtäktshot, förringningar, svordomar, att bli kallad för hora och icke-önskvärda anmärkningar av sexuell karaktär. Förändringen har verkligen varit fruktansvärd. Jag har stött på obehagliga spelare även innan, men numera känns det omöjligt att spela med folk man inte känner.

Tyvärr har jag upptäckt att beteendet inte är begränsat endast till spelvärlden. I mitt arbete har jag stött på beteende som förringar mina kunskaper inom spelande, bland annat uppmaningar att fokusera på att sköta köket och maten, jag ju är kvinna och kan det bättre.

Jag publicerar den här erfarenheten med mitt riktiga namn, eftersom jag upplever att ifall jag skriver under pseudonym skulle jag tillåta att den spel- och diskussionskultur som jag kritiserar får fortsätta. Jag önskar att vi i något skede befinner oss i en situation där spelande är en bra hobby för alla.

Användarnamn: WingHel

CASE: En av grabbarna

Som barn spelade jag ofta med grabbarna i grannskapet. Ingen i det gänget visade någonsin att det tyckte att det var någonting konstigt med att en tjej spelade. Allt gick bra och när jag växte upp, blev jag intresserad av ett spel som heter RuneScape. Jag spelade aktivt på bibliotek, jag pratade med alla, vi löste uppgifter tillsammans, vi högg ved i samma områden eller bröt järn i samma grotta. Alla visste redan på basis av mitt namn att jag är tjej. Jag fick ett par kommentarer om det, men det var ingenting konstigt. Alla respekterade varandra och ingen diskriminerades. Det var en bra tid att vara ”speltjej”.

Som tonåring köpte jag Playstation 2 och jag var så begeistrad över min nya spelkonsol att jag slutade spela i grupp. Ungefär fem år senare kände jag mig nostalgisk och öppnade mitt RuneScape-konto. Spelet hade förändrats en aning, men allt det bleknade inför de förändringar som skett på den sociala sidan.

Jag fick ofta höra ”Jävlar, vilken hora” om jag lyckades döda någon i PvP. Oftast utmanades jag till fight, eftersom de andra spelarna fick veta att jag är kvinna. Om jag förlorade, var jag en usel kvinna. Vad gjorde jag ens i spelet? Om jag vann, var jag ändå dålig enligt dem, bara för att jag är tjej. ”Fan vilken noob, hör du, kom och känn efter hur en riktig kuk känns” fick jag höra en gång då de övriga spelarna fick veta att jag är kvinna och jag precis höll på att farma ägg (muna på finska, även slang för manligt könsorgan). Ordet noob används ofta för att skälla på nya, oerfarna spelare och farming i spel är ofta enformigt, såsom att samla, jaga eller fiska, allt för att utföra en viss uppgift.

Jag stod ut med det ett tag. Jag pratade inte med någon, utan höll mig för mig själv. Spelet kändes inte lika roligt som förr, men jag ville ändå prova på att spela.

En gång började en typ prata med mig. Till skillnad från andra som jag hade mött, var han trevlig, frågade om allt möjligt och skämtade med mig. Vi fightades tillsammans, antingen med varandra eller mot andra. Vi båda spelade spelkaraktärer med hög ranking, så utmaningarna i spelet började minska. Vi hade ändå roligt ihop. Jag fick veta att han var från Finland, så vi pratade öppet om våra liv på finska – åtminstone tills jag ännu en gång var på biblioteket och spelade och ett killgäng kom dit och kallade mig på RuneScape-namn: ”Är det du, din hora, som är Wing-Hel?”. Situationen var lyckligtvis ganska snabbt över, eftersom vakterna hörde ropen och kastade genast ut gänget. Den enda som de kunde ha fått veta vem jag var av, var min vän i spelet, som visste exakt var och när jag spelade. Varför hade han berättat om mig för okända typer? Jag vet inte, eftersom jag aldrig mer spelade RuneScape, med det kontot och inte heller besökte jag biblioteket på väldigt länge.

Livet var mycket enklare när jag var en man i spelet. Med namnet Kukägg666 fick jag spela ifred. Jag hade inte fem män eller killar som trakasserade mig när jag försökte mjölka korna. Ingen stängde dörrar framför näsan på mig när jag försökte gå genom dem. Ingen kallade mig för hora. Jag avslöjar inte längre mitt kön. Det är tyvärr så, att det nu är mycket mer avslappnande att spela. Jag är en av grabbarna, en ”normal” spelare.

Riikka Kaukinen

Mot en bättre spelkultur

Spel är en viktig del av ungas liv och ett forum för att såväl utveckla färdigheter som att knyta sociala kontakter, men spelandet har även en baksida. Enligt en utredning, som Ella Alin [1] gjorde år 2018 inom ramen för projektet ”Non-toxic – icke-diskriminerande spelkultur”, är hatretorik och trakasserier välbekanta för nästan alla unga som spelar tävlingsinriktade dator- eller konsolspel i Finland. Av dem som svarade på enkäten hade totalt 90 procent bevittnat hatretorik eller trakasserier när de spelat och 70 procent uppgav att de själva blivit föremål för sådant beteende. Av respondenterna önskade 90 procent att man skulle ingripa i hatretoriken och trakasserierna. Totalt 87 procent av respondenterna önskade att spelarna skulle uppmuntra varandra i större utsträckning.

Hatretorik, trakasserier och annat osakligt beteende är inte enbart närvarande i spelkultur. De förekommer överallt, och det räcker inte enbart att ingripa i spelarnas beteende för att avlägsna dem. Enligt flera forskare som studerat hatretorik på digitala plattformar [4,5] är hatretorik och trakasserier emellertid mycket vanliga bland spelare.

Hatretorik, trakasserier eller mobbning?

I nuläget nämns inte hatretorik i Finlands lag och en allmängiltig definition saknas. I rekommendationen av Europarådets ministerkommitté från 1997 beskrivs hatretorik på följande sätt:

> *”Hatretorik är alla uttrycksformer som sprider, uppeggar, främjar eller berättigar etniskt hat, utlänningsfientlighet, antisemitism eller annat hat som grundar sig på intolerans. Detta gäller såväl aggressiv intolerant nationalism som diskriminering av minoriteter, invandrare och personer med invandrarbakgrund samt fientlighet gentemot dessa” [3].*

Hatretorik kan handla om etnisk bakgrund eller migrantstatus, men kan också bygga på kvinnohat, sexism, homo-, bi- eller transfobi, främlingsfientlighet, islamofobi eller fientlighet mot romer, ableism, det vill säga diskriminering och uteslutande av handikappade, åldersdiskriminering och kränkande kommentarer om en människas utseende eller kropp.

Hatretorik är inte alltid olaglig, även om den är kränkande och omoralisk. Allt aggressivt prat är inte heller hatretorik, men det kan likväl vara sårande. Å andra sidan är hatretorik inte endast prat, eftersom den också kan framföras som text, bilder eller symboler. Även spelmekanik i form av retsamma gester utförda av spelkaraktärer kan användas i ett kränkande syfte.

Trakasserier innebär sådant beteende som kränker en annan människas värde på basen av personliga egenskaper, ofta permanenta sådana. Genom trakasserier skapas en skymfande, förödmjukande, fientlig eller aggressiv atmosfär. Trakasserier kan vara sexuella, eller så kan de bygga på offrets kön eller andra egenskaper. [8] I anslutning till spelande kan trakasserier definieras som handlingar som stör en annan människas spelande eller deltagande i spelkulturen och som uppfattas som kränkande, ångestframkallande eller skrämmande [1].

Hatretorik och trakasserier kan vara kontinuerliga, eller enstaka fall som går snabbt över och där gärningsmannen och offret inte känner varandra. Den mer bekanta och vardagliga termen mobbning skiljer sig från hatretorik och trakasserier genom att mobbning är såväl återkommande som långvarigt och bygger alltid på en personlig relation. Mobbning kan riktas mot samma egenskaper som hatretorik och trakasserier, och mobbning kan förekomma till exempel i spelgrupper med en etablerad sammansättning.

I gemensamma spel är det också möjligt att trakassera medspelare genom att utesluta eller ignorera dem eller lämna dem i sticket. I en del spel och spelgemenskaper förekommer det mer stötande beteende än i andra. Dessutom varierar formerna av störande beteende och tillvägagångssätt från spel till spel. Vid spelevenemang eller i spellokaler kan det förekomma verbala eller fysiska trakasserier, och ibland kan det hända att personer börjar trakassera personer som de mött i ett spel utanför spelet, till exempel med osakliga meddelanden. Spel och spelgemenskaper i vilka trakasserier är vanliga kallas ofta toxiska, på basen av toxic vilket är engelskans ord för giftig. Även spelarbeteende som präglats av hatretorik eller trakassering kan kallas toxiskt.

För en ung spelare som utsatts för osakligt beteende är det tämligen irrelevant hur beteendet definieras. Kränkande ord och beteenden kan göra personen ledsen och störa hens spelande eller övriga liv oavsett om de uppfyller någon bestämd definition. Det är viktigt att vuxna som verkar med barn är förtrogna med begreppen och de fenomen som begreppen beskriver, så att de vuxna bättre kan identifiera och ingripa i störande beteende och vid behov ge den unga stöd.

Hatretorik och trakasserier i spelkulturen

Många spelare anser att trakasserier av ett visst slag, trollning och så kallat trashtalk är en väsentlig del av spelkulturen och att det inte finns behov eller möjlighet att avlägsna dem [1]. Att retas med medtävlare och försöka komma åt dem är vanligt även i traditionella idrottsgrenar. Det är förståeligt att spelare använder olika metoder för att få övertaget över medtävlarna i en tävlingssituation, men osakligt beteende inriktat på en person eller personens egenskaper är en annan sak. I synnerhet det tävlingsinriktade spelande som sker online och i anslutning till det skiljer sig från traditionella sportsammankomster.

Att upptäcka och identifiera hatretorik i spelkulturen försvåras av att spelvärldens anonymitet. Spelarnas användarnamn och karaktärer kan avvika väldigt mycket från hens egenskaper utanför spelet. Detta ger spelaren möjlighet att pröva på olika roller och att leva sig in i en annan människas eller karaktärs ställe. Detta kan leda till ökad förståelse för händelser de själva inte upplevt och ökad empatisk förmåga. Eftersom spelet är anonymt vet den som framför hatretorik eller utövar trakasserier ofta ingenting om offret. Det är omöjligt att säkerställa att skämt och pikar som man själv uppfattar som oförargliga är lämpliga i alla situationer. Samtidigt kan diskriminerade ordval även vara avsiktligt kränkande. Även om man själv uppfattar de egna kommentarerna som skämtsamma är upplevelsen hos den kränkte berättigad och väger därmed tyngre än den ursprungliga avsikten.

Spelkamrater emellan kan även hårda skämt vara okej för alla men en okänd person som eventuellt kommer från en annan kultur kan uppfatta samma skämt som kränkande. Eftersom spelen har ett högt tempo är det inte möjligt att diskutera skällsord och skämt under spelet. Efter spelet kan det hända att spelarna genast loggar ut, varpå situationen aldrig tas upp för diskussion.

Att godkänna diskriminerande eller kränkande prat skapar en atmosfär där det är tillåtet att begå kränkande handlingar och kränka andra. Därför är det viktigt att ingripa även i spelkulturen så att alla känner sig välkomnade och accepterade. Om osakligt beteende inte fördöms klart och tydligt, blir det svårare att lyfta fram trakasserier. Detta förstärker uppfattningen om att trakasserier inte sker eller att de är tillåtna. Spelaren kan då ifrågasätta sig själv och den egna rätten att spela utan att bli trakasserad istället för att den kränkande kulturen blir ifrågasatt.

Spelets toxicitet påverkas också av deras meritokratiska karaktär, det vill säga att spel är uppbyggda kring idealisering av färdigheter och begåvning. Populära spel utgår ofta i fråga om såväl format som mekanik från tidigare framgångsrika spel. De personer som har stor erfarenhet av olika spel har i allmänhet större färdigheter än ovana spelare. Trots att alla spelare är skenbart på samma nivå då de börjar spela ett nytt spel är det i praktiken mer krävande för nybörjare att lära sig än för en erfaren spelare.

Genom att utföra uppdrag går spelaren från en obetydlig position till hjälte, vilket understryker att framgång i spel är avhängigt spelarens färdigheter. De spelmekaniker som inte är direkt kopplade till färdigheter hamnar då lätt i skymundan. [5]

Särskilt de kommersiella spelen utvecklas av en grupp som har en ensidig bakgrund och som planerar därmed spel som tilltalar dem själva och spelare som liknar dem själva. En mer mångfacetterad grupp spelutvecklare skulle kunna producera mer mångsidiga spel, där spelarna har möjlighet att använda fler färdigheter än i de spel som för tillfället finns på marknaden och kunde därmed även tilltala fler spelare. [5] Det är bra att hålla denna observation i minnet när man ordnar öppen spelverksamhet till exempel på ungdomsgårdar. Ju mångsidigare spelutbudet är, desto mer sannolikt är det att verksamheten är intressant och välkomnande för alla besökare.

Störande beteende i spelmiljöer

Hatretorik och trakasserier förekommer särskilt i tävlingsinriktade multiplayerspel som spelas online. Oftast upplever spelarna störande beteende under spelets gång [1]. De kan också möta eller uppleva osakligt beteende till exempel vid spelstreaming, i chattar i samband med livesändningar, i kommentarsfälten till spelvideor, i spelarnas kommunikationskanaler, såsom i Discord, i diskussionsforum om spel och i sociala medier. Även vid spelevenemang och i spellokaler, där spelarna möter varandra ansikte mot ansikte, kan det förekomma osakligt språkbruk, fysiska trakasserier och mobbning. Trakasserier och hatretorik som sker i och kring spelandet gör spelverksamheten och spelgemenskaperna mindre trygga och utesluter eller tystar ner ett stort antal spelare.

Unga spelare önskar tryggare spellokaler [1]. Principerna för en tryggare lokal omfattar till exempel uppmaningarna: gör inga antaganden, visa respekt, ge utrymme, trakassera inte andra och be vid behov om stöd och hjälp. Som principer för ett tryggare samtal kan följande råd användas: generalisera inte din egen upplevelse så att den gäller andra, kommunicera på så sätt att alla har möjlighet att förstå och prata inte aggressivt om eller till andra människor. [9] En trygg gemenskap är en gemenskap där den unga får vara sig själv och lita på andras välvilja.

Objekten för hat och trakasserier

Upplevelsen av hatretorik och trakasserier i spel och i allmänhet är starkt könsindelad [4, 5, 6]. Kvinnor och personer som tillhör sexuella minoriteter blir oftare utsatta för mer och råare hatretorik än män, och den påverkar mer deras beteende under spelandet. Majoriteten av dem som framför hatretorik och utövar trakasserier är män [4], men män och pojkar kan också bli föremål för stötande beteende av olika orsaker

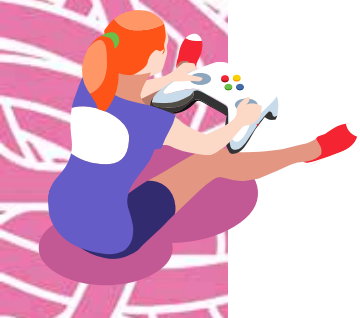
Hatretorik riktas särskilt ofta mot människor som tillhör någon minoritet, men beroende på situationen kan vem som helst utsättas för eller uppleva det. De vanligaste grunderna för hatretorik och trakasserier under pågående spel är kön, ålder och etnisk bakgrund. De är mycket vanligt att spelare hånar andra spelares spelskicklighet. Även om hånandet inte alltid definitionsmässigt kan anses vara hatretorik, kan den påminna om hatretorik. Hånandet minskar i varje fall spelglädjen och får många att tveka att spela vissa spel eller att delta i spelverksamhet överlag.

Varför hat?

En stor del av det negativa språkbruket, okvädningsorden och de nedsättande benämningarna sker i anslutning till förluster eller dåliga spelprestationer [1]. Flera spel kräver mångsidiga färdigheter som spelarna inte kan lära sig på annat sätt än genom att spela spel av samma slag. I en del spel kan spelaren öva specifika färdigheter i början av spelet, till exempel hur tangentbordskommandona fungerar, men i vissa fall slängs nybörjaren genast mitt i händelsernas centrum.

Särskilt spelare som siktar på bestämda poängplaceringar eller prestationer kan bli irriterade om laget förlorar på grund av nybörjarnas misstag. De kan ge utlopp för sina känslor genom att skälla på lagkamraternas spelkunskaper och skuldbelägga dem för dåliga spelprestationer. I känslosvallet kan det vara svårt att komma ihåg att bete sig sakligt eller å andra sidan att se sina egna misstag, och då är det lätt att vältra över skulden för förlusten på lagkamraterna. De etiska riktlinjerna för e-sport, som finska förbundet för e-sport SEUL rf utarbetat [7] på basis av svenska e-sports ”Code of Conduct”, uppmanar spelare att bedöma sitt eget spelande kritiskt och neutralt. Detta bidrar också till att göra det gemensamma spelandet tryggare.

En del spelare tänker att skällsord är ofarliga och att de inte påverkar livet utanför spelet. Därför sker det sällan några ingripanden i dem under spelet, vilket bidrar till att förstärka uppfattningen om att kränkande språkbruk är accepterat spelbeteende. För vissa spelare är det också viktigt att det existerar en (synbar) frihet att bete sig på ett sätt som avviker från den allmänna uppfattningen om gott beteende. [2] Å andra sidan vill unga spelare inte alltid ingripa i störande beteende medan spelet pågår, eftersom det kan rubba den egna koncentrationen. De föredrar att använda sin energi på spelandet och på att måna om sin egen spelglädje i stället för att driva eventuellt frustrerande diskussioner om sakligt spelbeteende.



En spelare behöver inte heller alltid vara särskilt toxisk för att producera diskriminerande prat och handlingar. Även välvilliga människor kan av tanklöshet eller i stundens hetta uttrycka skämt eller ord som är kränkande eller förstärker stereotyper. Det kan till och med vara svårt att identifiera dem som hatretorik eller trakasserier, men de kan vara kränkande för medspelare och helt stänga ute en del av människorna från spelandet. För att göra spelkulturen mer välkomnade för alla spelare oberoende av bakgrund bör man aktivt motarbeta såväl dolt språkbruk och beteende som direkta förolämpningar. [1]

Hatretorikens och trakasseriernas effekter

Att möta trakasserier, hatretorik och annat osakligt beteende som ung spelare kan orsaka negativa konsekvenser i såväl spelvärlden som utanför den. Stötande beteende kan orsaka nedstämdhet och frustration, men också försämra spelarens självförtroende, minska spelarens intresse och förtroende för spelet och spelgemenskapen samt förorsaka olika psykiska problem. [1]

Trakasserier under spelandet kan påverka spelarens koncentrationsförmåga både under och utanför spelet samt orsaka sömnproblem. Ibland blir trakasserierna mycket grova, och spelare kan uppleva att deras egen eller närståendes säkerhet är hotad eller frukta att deras kontaktinformation eller andra personliga uppgifter grävs fram och sprids offentligt. Personer som redan är utsatta, till exempel unga och särskilt regnbågsunga, är särskilt exponerade för trakasseriernas negativa konsekvenser. [1]

Verbala och psykiska kränkningar kan också uppfattas som stark fysisk smärta, eller så kan det stötande beteendet, även om det sker i spelvärlden, påverka det så kallade verkliga livet. Ibland flyttas trakasserierna från nätet till det övriga livet, eller tvärtom, och därför kan dessa situationer inte behandlas separat från varandra. Många som har utsatts för trakasserier vill inte prata högt om effekterna av dem. Orsaken till detta kan vara att de inte vill bli stämplade som svaga, eller att de är rädda att förövarna bli ännu mer provocerade om offren pratar om trakasserierna. [4]

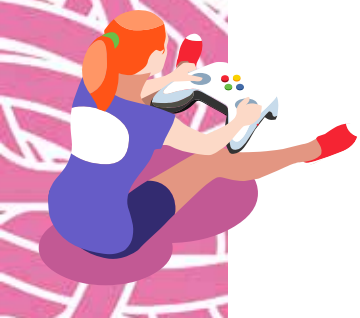
Vem har ansvaret?

Det finns dessvärre en förväntan att den som utsätts för hatretorik och trakasserier är skyldig att kunna uthärda den. Många spelare anser att toxicitet är en del av spelkulturen och att den som inte klarar det kan sluta spela. Man upplever att felet är hos den som blir ledsen, inte i det stötande beteendet eller hos dem som beter sig på ett stötande sätt. Många tänker att kränkningarnas offer uttryckligen väljer att bli kränkt av de kommentarer och utskällningar som hen utsätts för och att offret enkelt skulle kunna lösa problemet genom att besluta att inte bry sig om dem [4].

En del spelare undviker chattarna i spelen då de är rädda att bli utsatta för trakasserier, eller så kan de sluta spela vissa spel för en tid eller helt på grund av spelens toxicitet. Därför är det naturligtvis tillåtet att som spelare skydda sig själv från stötande beteende, exempelvis genom att tysta eller blockera samtal i spel, välja ett mindre aggressivt spel eller ta paus från spelandet. Genom att kräva den här typen av handling från den som utsätts för stötande beteende kommer man däremot inte åt någon förändring i spelets atmosfär.

I situationer där spelaren förväntas sluta spela eller tysta chattarna för att slippa hatretorik och störningar, flyttas ansvaret för att lösa problemet till objektet för hatretoriken och trakasserierna. Det är särskilt vanligt bland kvinnliga spelare att dölja sitt kön när de spelar. De kan välja en maskulin eller könlös spelfigur, använda signaturer som inte avslöjar deras kön, avstå från att använda spelets Voice Chat eller mekaniskt manipulera sin röst så att det inte framgår att de är kvinnor. [4]

Om spelaren använder Voice Chat, kan spelarens röst avslöja att hen är ung eller har ett talhandikapp. Ibland kan en accent göra det möjligt att utröna spelarens etniska bakgrund. Även då en spelare väljer att tiga för att inte avslöja sitt kön eller någon annan egenskap för medspelare, läggs ansvaret för att lösa problemet på den som riskerar att utsättas för hatretorik och störningar. I en del spel måste spelare kommunicera med lagmedlemmarna antingen genom att prata eller skriva, men det finns många spel där spelarna inte behöver samtala med varandra.



Spelutvecklare och till exempel de som modererar spelens interna chattar och diskussionsforum har ansvar för spelens säkerhet och för att städa bort toxiskt innehåll. Kränkande prat och beteende är inte en naturkraft som man inte kan rå för. När man inte slösar sin energi på att skälla på motspelare blir det också roligare för en själv att spela och det är lättare att koncentrera sig på spelet.

De unga lär sig om spelkulturen och om beteendet i spelgemenskaper av mer erfarna spelare som exempelvis framgångsrika e-sportstjärnor. Vuxna och äldre spelare som samspelar med unga ansvarar för att föregå med gott exempel i sitt språkbruk och beteende och i sin hantering av känslorna under det intensiva spelet. Även en vuxen som inte är djupt insatt i spel kan prata med unga spelare om hur andra behandlas på ett jämlikt sätt. Då gäller det också att vara beredd att höra om tråkiga upplevelser i samband med spel utan att döma ut hela spelaktiviteten och -kulturen.

Om till exempel en vårdnadshavare har en genomgående negativ inställning till spelande, kan det vara mycket svårt för den unga att berätta om osaklig behandling eller kränkande kommentarer som hen fått. Om den unga är rädd att spelandet blir helt förbjudet på grund av de negativa sidorna, kan hen bli helt ensam med sina tråkiga upplevelser.

Fostraren kan utgående från sina egna kunskaper och färdigheter ge den unga spelaren instruktioner att använda spelens verktyg för att rapportera stötande beteende eller hjälpa spelaren att själv rapportera om stötande beteende som inträffat i en spelhändelse, diskutera spelarens negativa erfarenheter och berätta för spelaren hur hen själv kan uppföra sig på ett respektfullt sätt. Fostraren kan också uppmuntra den unga spelaren att försöka hitta mindre toxiska spel och spelgrupper, eller spela tillsammans med den unga, så att hen inte möter eventuella tråkiga situationer ensam.

Metoder för en tryggare spelkultur

När det gäller att ingripa i hatretorik och trakasserier är det omöjligt att ge en universallösning som fungerar i alla situationer. Ett sätt är att svara på kränkningar omedelbart. Den som utsätts för osakligt beteende kan själv ingripa i situationen, men det är ofta enklare och effektivare att någon annan, till exempel en medspelare, gör det. Då visar hen att trakasserier inte tolereras och att alla spelare inte står på trakasserarens sida.

Det är inte alltid lätt att ingripa i aggressivt prat eller beteende, och i spelet kan situationen snabbt blåsa över. En spelare kan ändå visa sitt stöd för en lagkamrat eller en ung person som är under spelarens handledning även efter att situationen är förbi, och det är också viktigt att göra det. Ansvaret för att åtgärda stötande beteende borde i varje fall inte falla enbart på spelarna.

Unga spelare önskar att spelutvecklarna skapade ännu mer lättanvända rapporteringsverktyg och instruktioner för hur verktygen kan användas under och efter spelet. Det är också viktigt att rapporterna behandlas och att välgrundade och relevanta följder för brott mot reglerna förverkligas. Unga spelare önskar dessutom att störande beteende också skulle åtgärdas genom effektivare övervakning och aktiv moderering av chattarna i spelen. Ytterligare ett viktigt sätt att öka säkerheten är att tillhandahålla en möjlighet att helt tysta ned eller blockera samtalen i spelen och tydliga instruktioner om användningen en sådan funktion och andra interna funktioner i spelet som skyddar spelaren. [1]

I många spel görs uppföljningar av spelarnas beteende upp, och en spelare kan som följd av stötande beteende nekas tillträde till spelet, antingen för en bestämd tid eller permanent. I vissa spel kan spelarna ge varandra respons på beteende, och spelare som beter sig på ett schysst sätt kan belönas inom spelet. Spelare som fått negativa betyg kan förvägras tillträde till chatten eller till vissa delar av spelet. I vissa spel är det inte alls möjligt att samtala med medspelare. Spelmekaniker mot dåligt beteende kan dock missbrukas, och spelförbud kan kringgås genom att spela med flera användar-ID: n [5]. Det är viktigt att ingripa effektivare i störande beteende även i turneringar och på andra spelevenemang. Det är möjligt att ge sanktioner för dåligt beteende, till exempel att diskvalificera enskilda spelprestationer och vid behov neka personer tillträde till evenemang.

Spelaren kan skydda sig själv och främja tryggt spelande genom att blockera och tysta aggressiva spelare, moderera samtalen till exempel i kommentarkedjorna i sina egna spelvideor och se till att integritetsinställningarna för olika spel och andra tjänster är tillräckligt strikta. I allvarliga fall lönar det sig att rapportera om trakasserier även utanför spelet till exempel genom att berätta om dem för en trygg vuxen eller i extrema fall för polisen.

En vuxen som arbetar med unga bör vara beredd att diskutera hatretorik och trakasserier som unga möter i spelen, även om den vuxna själv upplever dem som mycket grova. Det är också viktigt att förstärka de ungas empatiska och emotionella förmågor, så att de kan själva kontrollera sina känslor i spelet och behandla medspelarna med respekt.

På spelevenemang och i spelverksamhet kan stötande beteende hejdas till exempel genom att stifta en regel mot stötande beteende i evenemangets regler, vara konsekvent i uppföljningen av reglerna samt att informera om hur man bör handla vid trakasserier och andra problematiska situationer. De etiska riktlinjerna för e-sport i Finland [7] hjälper när det gäller att skapa goda förfaranden. Det är även möjligt att använda de utmärkta arrangemangen av rollspelsevenemanget Ropecon som exempel.

Unga har fått uppmuntran och utbildning i bra och smart spelande till exempel i anslutning till kommunens ungdomsverksamhet samt genom föreningen Female Gaming Finland, som stöder en jämlik spelkultur. Även e-sportstudierna vid Prakticum ger verktyg att främja en säker spelkultur. Ytterligare ett föredömligt exempel inom professionell e-sport är Overwatch League, som grundades år 2017 för att ingripa i hatretorik och trakasserier, och som meddelar flera olika slags sanktioner till spelare som bryter mot beteendereglerna.

Unga spelare vet att hatretorik och trakasserier inte endast förekommer inom spelkulturen, och de önskar att ingrepp gjordes för att minska dem även på ett mer allmänt plan i samhället. Å andra sidan önskar man att stötande beteende skulle åtgärdas inifrån spelgemenskapen eftersom man fruktar att ”utomstående”, som inte är förtrogna med spelens språk och funktion dömer ut hela spelkulturen på grund av dess negativa sidor. [1]

Källor

[1] Alin, E. Non-toxic: Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsingfors, Finland. Helsingfors stad, kultur och fritid /ungdomstjänster, Non-toxic – icke-diskriminerande spelkultur -projektet. 2018. Tillgänglig: https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf

[2] Ask, K., Svendsen, H. & Karlstrøm, H. Når jentene må inn I skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet I online dataspill. Norsk Medietidskrift. 2016, vol 23:1, 1–21. Tillgänglig: https://www.idunn.no/nmt/2016/01/naar_jentene_maa_inn_i_skapet_seksuell_trakassering_og_kjoenn

[3] Council of Europe: Freedom of Expression. [hämtad 21.10.2018]. Tillgänglig: https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/hate-speech

[4] Jane, E. Misogyny online. A short (and brutish) history. London, UK. Sage Publications Ltd. 2017.

[5] Paul, C. A. The toxic meritocracy of video games. Why gaming culture is the worst. Minneapolis, USA. University of Minnesota Press. 2018.

[6] Poland; B. Haters. Harassment, Abuse and Violence Online. Nebraska, USA. Potomac Books. 2016.

[7] SEUL ry. Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto. 2016. Tillgänglig: http://seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf

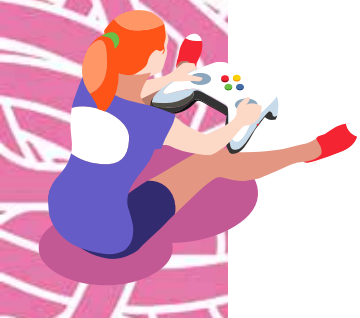
[8] Jämställdhetsombudsmannen. Sexuella trakasserier och trakasserier på grund av kön. [hämtad 16.10.2018]. Tillgänglig: https://www.tasa-arvo.fi/seksuaalinen-hairinta

[9] Utopia Helsinki. Turvallisemmat tilat. 2013. [hämtad 5.9.2018]. Tillgänglig: https://utopiahelsinki.wordpress.com/2013/03/14/turvallisemmat-tilat-2/

Männikkö Niko, Ruotsalainen Heidi & Kääriäinen Maria

Problematiskt digitalt spelande: förekomst och identifiering

Spelande är ett populärt fritidsintresse. Av alla 10–75-åriga finländare spelar 60,5 procent digitala spel varje månad. Spelandet är mer aktivt och mångsidigt hos unga i åldern 10-19, och 69,8 procent av dem spelar digitala spel varje vecka. För en del kan det digitala spelandet bli tvångsmässigt och då kan det vara svårt att begränsa tidsanvändningen för spelande. I dessa fall kan spelandet ha en negativ inverkan på hälsan, välbefinnandet och funktionsförmågan samt försvåra såväl skolgången som arbetslivet och sociala förhållanden. Olika termer har använts om detta problematiska beteendemönster, till exempel spelberoende, spelmissbruk, patologiskt spelande, gaming disorder och problematiskt digitalt spelande.



I den här artikeln beskriver författarna detta fenomen med det allmänna begreppet problematiskt digitalt spelande, där svårighetsgraden på problemen som spelaren erfar kan variera från en lindrig symptombild till en situation där livshanteringen och funktionsförmågan äventyras allvarligt. Begreppet gaming disorder (Internet Gaming Disorder, IGD eller Gaming Disorder i engelskspråkig litteratur) används vid hänvisning till spelande som en potentiell medicinsk diagnos.

Problematiskt digitalt spelande och gaming disorder

Diskussionen kring problematiskt digitalt spelande intensifierades när den amerikanska psykiatriska föreningen American Psychiatric Association, APA lade till begreppet Internet Gaming Disorder i systemet för sjukdomsklassificering [1]. Där framgår därmed problematiskt digitalt spelande som en potentiell diagnos som kräver ytterligare dokumentation. Benämningen av fenomenet i systemet var en fingervisning om att det ännu saknas grundläggande kartläggning av diagnosen, utvecklingen av problematiskt digitalt spelande och varaktigheten för de skador som uppstått. I juni 2018 upptog Världshälsoorganisationen (World Health Organization, WHO) för första gången gaming disorder som en officiell sjukdom i sitt eget system för sjukdomsklassificering (International Classification of Diseases, ICD-11).

Sjukdomsklassificeringarna definierar digitalt spelande som problematiskt när spelaren själv inte längre förmår att kontrollera sitt spelande och speltiden har ökat betydligt jämfört med tidigare. Dessutom ska de med spelandet förknippade skadliga verkningarna ha förekommit i spelarens liv minst under de senaste 12 månaderna. Digitalt spelande både via webben (online) och utan webbuppkoppling (offline) kan leda till problematiskt digitalt spelande. Forskare har funnit tre gemensamma nämnare för problematiskt spelande: 1) abstinensbesvär, 2) minskad självkontroll och 3) konflikter till exempel i mänskliga relationer [2].

WHO definierar gaming disorder som ett bestående och upprepat beteendemönster, där individen inte förmår kontrollera sitt spelande i förhållande till hur ofta, hur länge och vilket innehåll hen spelar. I sådana fall går spelandet före andra dagliga funktioner och intresseområden. Dessutom ökar och fortsätter spelandet trots de negativa följderna och kännedom om dem.

Om situationen har orsakat tillräckligt allvarlig skada för spelaren, kan hen kräva ingripande redan innan den obligatoriska tidsperioden på 12 månader. Genom att inkludera kriteriet att spel ska ha lett till en betydande försämring av individens funktionsförmåga inom diagnosen gaming disorder, strävar WHO till att begränsa risken för överdiagnos. I den här definitionen av digitalt spelande görs en holistisk granskning av individens digitala spelande i relation till hens funktionsförmåga och liv i övrigt.

Även om APA i sitt system ICD ännu inte angett gaming disorder som en officiell sjukdom, har föreningen ändå identifierat nio huvudsyndrom [1]. Dessa är: 1) extremt fokus på spelandet, 2) abstinensbesvär, såsom rastlöshet och irritabilitet förknippat med icke-spelande, 3) kontinuerligt behov av att lägga mer tid på spelandet, 4) misslyckade försök att hantera internetspelandet, 5) avkall på andra aktiviteter, såsom hobbyer, på grund av spelandet, 6) konstant överdrivet internetspelande trots medvetenhet om de negativa effekterna, 7) hemlighållande av mängden spelande från andra personer, 8) spelande av internetspel för att lindra eller fly från negativa känslor, såsom skuldkänslor eller ångest och 9) äventyrande eller förlust av en viktig mänsklig relation, arbete, utbildning eller karriär på grund av internetspel. Definitionen av gaming disorder uppfylls om spelaren kan konstateras ha upplevt fem av de nio symptomen upprepade gånger under det senaste året.

De ovan nämnda nio kriterierna för internet gaming disorder har anpassats till digitalt spelande utifrån den teoretiska bakgrunden till rusmedels- och penningspelberoende, varför även kritik har riktats mot kriterierna. Till skillnad från penningspel och rusmedelsmissbruk är internetspel en av de mest populära fritidsaktiviteterna bland unga och det är lätt att fördriva tid med det. Man har också lyft fram att en utmaning med att definiera problemet är att yngre generationers underhållnings- och kommunikationsaktiviteter gradvis i allt större utsträckning förflyttats till digitala miljöer. Detta har lett till att man av naturliga skäl fördjupar sig intensivare i dessa aktiviteter även på ett tankemässigt plan. Utöver detta anser forskarna att abstinensbesvärskriteriet förknippat med minskat eller avbrutet spelande är vagt, eftersom man i tolkningen av det inte tar hänsyn till symptomens tidsmässiga varaktighet.

Identifiera och bedöma problematiskt digitalt spelande

Den begreppsmässiga strukturen för problematiskt digitalt spelande och metoderna att definiera det har diskuterats intensivt i såväl media som i branschens vetenskapliga kretsar. Fenomenets mångsidiga tolkningsmån har lett till att otaliga nya diagnostiska bedömningsverktyg har utvecklats och testats under årens lopp. Merparten av de utvecklade mätarna har riktats särskilt till tonåringar och unga vuxna. Inom finländsk forskning har man exempelvis tillämpat mätinstrumenten Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10; [4]) och Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ; [3, 5]).

Påståendena i POGQ- mätinstrumentet är förknippade med sex olika delområden, som förekommer i anknytning till problematiskt digitalt spelande och dessa är: 1) fokusering av tankarna kring spelandet, 2) överdrivet spelande, 3) uppslukning i spelandet, 4) social isolering, 5) förekomst av konflikter i mänskliga relationer och 6) abstinensbesvär. Mätinstrumenten strävar efter att kartlägga bland annat hur dessa delområden förekommer hos spelaren och hur ofta under det senaste året. (Tabell 2, [5]). Mätaren som presenteras här har utvecklats för forskningsbruk och i det här sammanhanget har den lyfts fram för att tydliggöra symptombilden för problematiskt digitalt spelande och bedömningen av symptomens förekomst. Även om påståendena i mätinstrumenten hjälper till att identifiera eventuella symptom på problematiskt digitalt spelande, kan mätaren inte rekommenderas som sådan för definiering av gaming disorder.

POGQ-påståenden och delområden

1. När du inte spelar, hur ofta tänker du på att spela eller hur det skulle kännas att spela just nu? (Tankarnas fokusering på spelande)
2. Hur ofta spelar du längre än vad du ursprungligen planerade att spela? (Uppslukning)
3. Hur ofta känner du dig deprimerad eller irriterad varpå obehagskänslorna försvunnit då du börjat spela? (Abstinensbesvär)
4. Hur ofta känner du att du borde begränsa din speltid? (Överdrivet spelande)
5. Hur ofta klagar människor omkring dig att du spelar för mycket? (Konflikter i mänskliga relationer)
6. Hur ofta har du misslyckats med att träffa dina vänner, eftersom du har spelat? (Social isolering)
7. Hur ofta fantiserar du om spelande? (Fokusering av tankarna på spelande)
8. Hur ofta tappar du tidsuppfattningen när du spelar? (Uppslukning)
9. Hur ofta blir du irriterad eller rastlös eller våndas, eftersom du inte kan spela så mycket som du skulle vilja? (Abstinensbesvär)
10. Hur ofta har du med misslyckat resultat försökt begränsa din speltid? (Överdrivet spelande)
11. Hur ofta har du grälat med dina föräldrar och/eller din partner på grund av spelandet? (Konflikter i mänskliga relationer)
12. Hur ofta ignorerar du andra aktiviteter eftersom du hellre spelar? (Social isolering)
13. Hur ofta känner du att tiden stannar upp när du spelar? (Uppslukning)
14. Hur ofta har du blivit rastlös eller irriterad om du inte har kunnat spela på några dagar? (Abstinensbesvär)
15. Hur ofta känner du att spelandet orsakar problem i ditt liv? (Överdrivet spelande)
16. Hur ofta väljer du att hellre spela än gå ut med någon? (Social isolering)
17. Hur ofta har du glömt att äta, eftersom du har varit så uppslukad av spelandet? (Uppslukning)
18. Hur ofta har du blivit irriterad eller förargad när du inte har kunnat spela? (Abstinensbesvär)

Problem med digitalt spelande har granskats med utgångspunkt ur olika teorier som beskriver spelandets betydelser. En del experter granskar problematiskt digitalt spelande som ett naturligt beroendeframkallande beteende. Problematiskt digitalt spelande har utöver beroendemönstret även tolkats som svårigheter att självreglera tvångstankar och tvångshandlingar eller en kompenserande strategi som riktas mot teknologi. Spelaren tyr sig till digitalt spelande som en kompenserande strategi för att ignorera det verkliga livet och de obehagliga situationer, utmaningar och de känslor av obehag som därmed uppstår I de ovan nämnda situationerna är individens ändamålsenliga livshantering rubbad. Personer som lider av psykiska problem är särskilt sårbara för att utveckla en störning. I vissa fall kan problematiskt digitalt spelande med andra ord vara ett symtom på en bakomliggande psykosocial sjukdom.

Problematiskt digitalt spelande har även förklarats genom teorin om självkontroll (eng. self-determination theory). Där utgår man från att de personer som själv förmår uppfylla sina psykologiska grundläggande behov utöver spelandet är mindre benägna att uppslukas av problematiskt digitalt spelande. Människans psykologiska grundläggande behov är inre motivation (val och självförverkligande), förmåga(personen kan handla på det sätt som hen önskar) och gemenskap (höra till en grupp, erfarenhet av sin egen acceptans)) [6]. Känsla av tillfredsställelse med livet främjar människans hälsa och kan skydda individer från att utveckla problematiskt digitalt spelande.

Eventuella nackdelar förknippade med problematiskt spelande och gaming disorder

Problematiskt eller överdrivet spelande kan beröra spelaren tillfälligt eller övergående. När problematiskt digitalt spelande och gaming disorder definieras är det med andra ord väsentligt att även granska den tidsperiod under vilken problematiska beteenden visade sig. Beträffande gaming disorder ordnar spelaren tillfällen för sig själv att spela ännu mer och spelandet som hobby tar allt mer plats från såväl andra viktiga delar av livet som fritidsintressen. Om det problematiska spelbeteendet fortsätter under flera månader, kan det orsaka betydande psykosociala problem och försämrad funktionsförmåga för individen. Det kan även hända att ett nytt spel eller att spela med nya spelkamrater tillfälligt upptar spelarens hela uppmärksamhet. Spelaren eller hens närstående kan upptäcka kortvariga eller övergående problematiska beteenden som spelandet ger upphov till, varvid det inte är fråga om gaming disorder och således inte någonting man behöver oroa sig över. Emellertid behöver familjens yngsta spelare förutseende handledning av föräldrarna i spelbeteendet. Gemensamt avtalade regler och övervakningen av dem gör barnet medvetet om vad som förväntas av hen.

Det vore viktigt att komma överens om kriterierna för gaming disorder, eftersom detta skulle möjliggöra utveckling av vårdformer och bedömning av effekterna av dessa. Utifrån aktuella forskningsdata har man dock identifierat vissa problem som uppstår i samband med problematiskt digitalt spelande, såsom depression, ångest, social fobi, låg självkänsla, neuroticism, aggressivitet och hat, social isolering, koncentrationssvårigheter, ensamhet och allmänt försämrat psykosocialt välbefinnande [7]. Det är dock oklart huruvida dessa skadliga verkningar är orsaker till eller följder av problematiskt digitalt spelande. En uppföljande studie har emellertid gett en indikation om att problematiskt digitalt spelande har lett till exempel till depressions- och ångestsyndrom. Å andra sidan har man även identifierat spelarfall där ångest- och depressionssyndromen har föregått symptomen på problematiskt digitalt spelande. [8] Typiskt för problematiskt digitalt spelande är dock att flera psykosociala skadebeteenden förekommer samtidigt. Granskningen och behandlingen av samt rehabiliteringen från dessa skadebeteenden bör sättas i proportion till spelarens aktuella livssituation, verksamhetsmiljö, sociala relationer samt hens holistiska välbefinnande.

Prevalens av problematiskt digitalt spelande

Uppgifterna om förekomsten av problematiskt digitalt spelande varierar på grund av att studierna utgår från olika mätinstrument med varierande teoretiska utgångspunkter, empirisk prövning, gränsvärden och sampelstorlek.. En liten del av forskningen representerar befolkningsundersökningar, medan en del är ändamålsenligt riktade till personer som spelar digitala spel. Merparten av dessa undersökningar om förekomsten av problematiskt digital spelande har i åldersspannet riktats till 13–24-åriga unga och unga vuxna spelare. Till exempel rapporterar en litteraturöversikt baserad på 37 tvärsnittsstudier att prevalensen av problematiskt digitalt spelande varierade mellan 0,7–27,5 procent i materialet [9]. I merparten av studierna var förekomsten av problematiskt digitalt spelande högre bland män än kvinnor och benägenheten till beteendeproblem var högre bland unga än äldre spelare. Fenomenets prevalensvärden har även varierat efter geografiska områden. I Öst- och Sydasien är förekomsten av problematiskt digitalt spelande 10-15 procent. I europeiska och nordamerikanska länder har förekomsten av problematiskt digitalt spelande varierat från under en procent till tio procent, varav förekomsten hos unga var 1-5 procent i merparten av länderna.

En finländsk skolundersökning visade att bland de unga som spelar digitala spel visar en procent på allvarligt problematiskt spelande. Vidare visar 9 procent på skadliga beteenden förknippade med problematiskt digitalt spelande i varierande grad och en ökad risk för utveckling av allvarlig gaming disorder [3].

Fördjupade kliniska intervjuer är det enda verkliga sättet att på individnivå konstatera att en ung person lider av problematiskt digitalt spelande eller gaming disorder. Emellertid möjliggör kännedom om fenomenet och de kriterier som utvecklats för att identifiera problemet utvecklingen av korrekta handlednings- och stödformer samt ändamålsenlig hjälp specifikt riktad de spelare som behöver stöd.

Källor

[1] APA. American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders, 5th edition. Washington, USA. 2013.

[2] King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M. & Griffiths, M. D. Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. Clinical Psychology Review. 2013, vol 33:3, 331–342.

[3] Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Demetrovics, Z., Lopez-Fernandez, O., Myllymäki, L., Miettunen, J. & Kääriäinen, M. Problematic Gaming Behavior Among Finnish Junior High School Students: Relation to Socio-Demographics and Gaming Behavior Characteristics. Behavioral Medicine. 2017, 1–11.

[4] Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Tolvanen, A., & Kääriäinen, M. Psychometric properties of the Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and prevalence of problematic gaming behavior among Finnish vocational school students. Scandinavian Journal of Psychology. 2018.

[5] Männikkö, N., Demetrovics, Z., Ruotsalainen, H., Myllymäki, L., Miettunen, J., & Kääriäinen, M. Psychometric Properties of the Problematic Gaming Questionnaire Used to Assess Finnish Adolescents. International Journal of Mental Health and Addiction. 2018, 1–9.

[6] Deci, E. L. & Ryan, R. M. The "what" and "why" of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry. 2000, vol 11:4, 227–268

[7] Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M. & Kääriäinen, M. Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. Journal of Health Psychology. 2017.

[8] Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. & Khoo, A. Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. PEDIATRICS. 2011, vol 127:2, 319–329.

[9] Mihara, S., & Higuchi, S. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. Psychiatry and Clinical Neurosciences. 2017, vol 71:7, 425–444.

[10] Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. Journal of Behavioral Addictions, 4(4), 281–288.

Ville Kukkurainen

CASE: Jag spelade för mycket och klarade mig

I bruksanvisningen till Playstation står följande råd till spelare: ”Ta en paus på 15 minuter efter varje spelad timme”. Efter fyra timmars spelande i ett sträck kunde jag ta en paus för att äta. Efter maten fortsatte jag spela i ännu några timmar. Sju timmar spel om dagen var mer regel än undantag. Under veckosluten spelade jag betydligt mer. Jag tog inga pauser. Så här såg mitt spelande ut när jag fick min första PlayStation-konsol när jag var cirka sju år gammal.

Trots att jag spelade så mycket, fungerade allt bra i skolan. Det digitala spelandet påverkade tydligt min skolgång, för jag ville inte ”slösa” tid på att göra läxor. Effekten var emellertid den motsatta till det man hade kunnat tro. Under skoltid gjorde jag alla uppgifter effektivt, eftersom jag inte ville ha en enda uppgift att göra hemma, vilket skulle ha inneburit mindre tid för min spelhobby. Det var väldigt vanligt att jag drog ut på tiden innan jag gick på rast bara för att hinna göra klart alla uppgifter. Det kunde hända att jag tog lite genvägar och endast letade fram det i kapitlen som var väsentligt för mig för att jag skulle kunna slutföra uppgifterna. Det var även viktigt att vara närvarande på alla lektioner, eftersom okunskap straffade sig i form av mer hemläxor. I något skede lärde jag mig att utnyttja de tysta stunderna på lektionerna till självstudier och gjorde hemuppgifter till och med för flera kapitel i förväg. Bakgrunden till allt detta var mitt behov av att maximera min speltid hemma. Men jag såg alltid till att alla uppgifter blev gjorda.

Jag upplevde inte min hobby som ett problem. Jag skötte skolan utomordentligt, jag hade inga sociala problem och jag skötte alla nödvändiga uppdrag. Åratal av spelande hade även lärt mig att tänka extremt logiskt och problemlösningsorienterat. Nedförsbacken började när jag hittade ett nytt intressant webbspel, där syftet vara att tillsammans med 39 andra spelare klara livhanken så länge som möjligt. I spelet lockades jag särskilt av den sociala interaktionsaspekten i så kallade krissituationer. Spelet var i praktiken ett gigantiskt escape room-spel.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS. PUBG Corporation.

Problemet bestod av att spelet var byggt för att spelas kvälls- och nattetid, eftersom spelmekaniken ändrades varje dag kring midnatt. Spelsessionerna på småtimmarna var ur spelets perspektiv de viktigaste. I spelet straffades dessutom spelaren om hen inte var aktiv varje dag. Jag började vara vaken mer och mer, tills jag slutligen var uppe till tre på natten före skoldagar. Jag var medveten om problemet, men de sociala relationerna i spelet gjorde det svårt att sluta spela.

I mitt esse var jag ledare för femtio olika spelare som jag koordinerade under varje spelsession. I praktiken fungerade jag som projektledare i en mångkulturell engelskspråkig gemenskap. Min grupp var väldigt känd i spelet och vi tillhörde de bästa spelarna. Upprätthållandet av denna status tummade dock på viktiga saker i mitt eget liv. Jag var tvungen att ta mig en funderare: vilket var viktigare, spelet eller mitt sociala liv. Även om jag lärde mig enormt mycket genom spelet, var de skadliga verkningarna av spelet större än fördelarna. När jag efter ett år av spelande slutligen självmant slutade spela, upptäckte jag att vanan att vaka höll i sig länge. Att vända sömnrytmen tillbaka till ett normalläge var inte så lätt som jag trodde att det skulle vara.

Jag rekommenderar det inte för någon att spela så mycket som jag en gång i tiden gjorde. Även om spelhobbyn har gett mig goda förutsättningar för att klara mig i livet, blir det inte nödvändigtvis så för alla. Larmklockorna bör ringa när man på grund av spelandet måste kompromissa med eller göra avkall på andra saker som är viktiga för en själv. Det är särskilt viktigt att vara medveten om i vilket skede hobbyn begränsar det övriga livet. Samma regel gäller andra hobbyer och kvalitet trumfar alltid kvantitet. När ett visst spel börjar kontrollera livet, bör man ge upp det ”problemspelet” i god tid.

I dag gör smarttelefonerna det möjligt att också spela under skoltid. Om jag på min tid hade haft möjlighet till det, hade jag då istället fokuserat på spelandet under hela skoldagen? När man befinner sig mitt bland teknik i kontinuerlig utveckling är det svårt att bedöma det rätta sättet att förstå och vilket som inte är det. Spelhobbyn bör dock inte nedvärderas. I jämförelse med andra hobbyalternativ, har för mig digitalt spelande varit en av de mest avancerade plattformarna att kunna utvecklas på. Det viktigaste vore att som spelare själv upptäcka när spelandet börjar vara skadligt.

Spelhobbyn är fortfarande en mycket väsentlig del av mitt liv, men den begränsar mig inte från att klara av vardagen. Även om gränserna för vad som är hälsosamt spelande suddades ut helt för mig, fick jag inga bestående men av spelandet. Också jag blev en helt okej medlem i samhället.

Soila Kuuluvainen & Terhi Mustonen

Problematiskt digitalt spelande: förebyggande och ingripande

”När jag var i 14–20 år gammal spelade jag dataspel i genomsnitt fem till åtta timmar per dag. Mina föräldrar försökte vid några tillfällen begränsa min speltid, men jag följde aldrig begränsningarna. Efter skoldagen fokuserade jag på spelande och på nätterna drömde jag om spelvärldarna. Jag försummade tidvis mina skoluppgifter fullständigt, även jag klarade mig bra i skolan. Jag var spelberoende. Spelandet började ta över mitt liv när mobbningen som jag utsattes för i skolan blev allt värre. I skolan blev jag förolämpad, nedvärderad och till och med misshandlad. Mobbningen fortsatte även i webbaserade diskussionsforum – på den tiden hade sociala medier inte ännu fått sitt genombrott.” [1]

Merparten av den här handboken skildrar, ur ett fostransperspektiv, spelande som en positiv del av uppväxten. I bästa fall erbjuder spelande barnet eller den unga en känsla av att vara kompetent, att lyckas och av samhörighet, vilket kan stärka den sociala utvecklingen. Även om spelande för de flesta är en hobby bland flera andra och någonting som stöder välbefinnandet, påvisar olika studier att cirka var tionde spelare uppvisar problematiska spelbeteenden [2;3;4;5;6;7;8] och 1-2 procent av spelarna lider av problematiskt digitalt spelande [7].

I den här artikeln fokuserar vi på de faktorer som kan öka eller minska risken för problematiskt spelande. Vidare diskuterar vi olika sätt att ingripa i problemsituationer som är förknippade med spelande. Vad kan man göra när barnets eller den ungas digitala spelande ger upphov till oro? Och hur kan man förhindra att problemsituationer förknippade med digitalt spelande uppstår?

Riskfaktorer med och förebyggande av problematiskt digitalt spelande

Enligt spelmotivationsmodellen baserad på teorin om självkontroll [9;10;11] spelas digitala spel, eftersom de erbjuder spelarna erfarenheter av inre motivation, förmåga och gemenskap. Barnet eller den unga når inre motivation i spelet då hen, i enlighet med åldern, får fatta egna beslut.. Känslan kan avta då individen upplever att föräldrar eller andra personer med fostransansvar begränsar hens påverkningsmöjligheter i fråga om tidsanvändning eller hobbyer. Vårdnadshavarens fostransansvar förutsätter inbegripande i barnets tillvaro då det gäller hens säkerhet, hälsa och välbefinnande. Om vårdnadshavarens kontroll är väldigt strikt på alla delområden i livet kan dock spelandet bli den enda miljö där barnet kan fatta egna beslut.

Ifall barnet eller den unga upplever att spelvärlden är den enda miljö där hen känner sig kompetent och inkluderad, kan hen vara i riskgruppen för ett problematiskt spelbeteende [12]. I studier har man konstaterat att problematiskt digitalt spelande är förknippat bland annat med social avskärmning, ensamhet, depression och ångest, benägenhet att snabbt bli uttråkad, sensationssökande, aggressivitet och fientlighet samt dålig självkänsla [4;7;13;14]. Det är främst rollspel, actionspel samt strategispel som är förknippade med de tidigare framtecknade dragen för problematiskt digitalt spelande [7,8,14,15]. Som spelmotivation kan eskapism, det vill säga att fly livets problem eller utmaningar genom att spela, i kombination med behovet av social interaktion i spelvärlden och prestationsorienteringen i spelet resultera i ett problematiskt spelande [7,14,16].

I de flesta studier har det emellertid inte varit möjligt att specificera vilka av de ovan nämnda faktorerna är orsaker och vilka som är följder av problematiskt spelande. Åtminstone en uppföljningsstudie har gjorts om ämnet. I en halvårslång uppföljning av fler än 800 holländska unga visade det sig att särskilt ensamhet, svaga sociala färdigheter och låg självkänsla är riskfaktorer för att det digitala spelandet blir problematiskt [17].

Resultaten av denna studie är i linje med tanken om att en del spelare inte får uppleva känslan av att vara kompetent och inkluderad i en gemenskap, utsätts de för risken utveckla ett problematiskt spelande [12;14;16 Därmed kan begränsningar av spelande från ett fostransperspektiv vara i gränslandet mellan att stöda välbefinnandet och att styra in barnet mot ett skadligt spelbeteende. Fostraren bör vara lyhörd och parallellt följa med barnets perspektiv och omgivningens krav.

I allmänhet kan man säga att risken för problematiskt digitalt spelande ökar vid utmaningar för det psykiska och sociala välbefinnandet. Till exempel kan det vid den eskapism som är förknippad med problematiskt spelande finnas en svår livssituation i bakgrunden. Barnet saknar då andra sätt att agera och hantera situationen genom att fly in i spelvärlden. Väsentligt vore att fostraren visar intresse för barnets eller den ungas situation, tankar och önskemål. Vidare bör man ställa direkta frågor om spelets betydelse för barnet eller den unga. När diskussionskontakten har uppstått kan det hända att barnet eller den unga är mer öppen för att prata om ämnen som hen upplever svåra. Det är bra om fostrarna fortsätter att vara lyhörda för vilka behov som spelandet uppfyller i barnets liv, så att spelen inte förvandlas till den enda intressanta och förutsägbara miljön för barnet att agera i.

Tid spenderat på spelande är den faktor som främst förknippats med problematiskt digitalt spelande. Även om alla aktiva spelentusiaster kan samla på sig många speltimmar, och trots att enbart antalet speltimmar inte vittnar om problem, har rikliga spelmängder i studierna förknippats med systematiskt problematiskt spelande [4;14]. Med anledning av detta är det av yttersta vikt att balansen mellan tiden som används till spelande och barnets eller den ungas övriga hobbyer och vardagssysslor bevaras. I detta har fostraren ansvaret, eftersom en brist på ramar för självreglering även är en riskfaktor för problematiskt spelande [4;7;13;21;22].

Förmågan att reglera känslor och handlingar utvecklas gradvis under uppväxten i växelverkan med föräldrarna och andra viktiga personer, och i positiva miljöer förändras det så småningom från extern till intern reglering. Ett litet barn har ännu inte förmågan att själv reglera sina handlingar, utan behöver vuxna som sätter tydliga gränser.

Med tanke på digitalt spelande i förhållande till barn i skolåldern finns det skäl att sätta gränser i enlighet med vårdnadshavarens övervägande. Med barn i skolåldern kan man redan förhandla om gränserna för spelandet och grunderna till dem. Med unga i högstadieåldern är det bra att gradvis överföra ansvaret till den unga så att hen själv får sätta gränserna. Man bör sträva efter att tillsammans med de unga förhandla om en lösning beträffande gränserna för spelhobbyn samt tydligt motivera grunderna till gränserna på ett sätt så att båda parterna blir nöjda. Tillräckligt med sömn, att sköta skolarbetet och att utöva motion är faktorer som oberoende av ålder bör uppmärksammas gällande barn som spelar mycket. Uppmärksamhet bör även fästas vid spelens innehåll och åldersgränser samt den ungas möjligheter att ventilera de känslor som spelen väcker.

Det är bra om en ung person som spelar mycket vårdar vänskaps- och kompisrelationer också utanför spelmiljöerna. Ur vårdnadshavarens perspektiv är ett utomordentligt sätt att förverkliga detta att låta barnet eller den unga bjuda hem kompisar och vänner för att spela. När barnet eller den unga känner sina spelkamrater och eventuellt även träffar dem ansikte mot ansikte, får de sociala färdigheterna utvecklas holistiskt. På det stora hela utgörs fostran för att förebygga ett skadligt spelbeteende av att barnet eller den unga utvecklar förmåga att hantera även svåra känslor och konfliktsituationer och att kunna lösa dem.

Hur ska man ingripa om det digitala spelandet redan har blivit problematiskt?

Om det verkar förekomma problem i balansen mellan spelandet och övriga livet, är det av yttersta vikt att reda ut allt som spelandet tillför barnets liv och varför hen upplever spelandet som viktigt. Varför är det till exempel viktigt för barnet eller den unga att att spela timme efter timme, kväll efter kväll? Känner barnet eller den unga ensamhet och upplever hen att spelandet på något sätt minskar ensamheten? Å andra sidan kan gemenskapen i spelen visas sig såväl i spelet (på webben eller i spel som spelas tillsammans ansikte mot ansikte) som utanför dem, till exempel tillsammans med vännerna på rasten och på fritiden i form av samtal om spelen. Tiden som går åt till spelandet och intensiteten i den bör även beaktas i förhållande till vad spelandet innebär i de sociala gemenskaper kring barnet som den vuxna kanske inte ingår i. Om spelet till exempel avbryts med tvång och utan förvarning kan det av förklarliga skäl orsaka en kraftig reaktion, om barnet eller den unga har satsat på ett nytt poängrekord, genom vilket hen vet att hen kommer att få uppskattning och positiv uppmärksamhet av vännerna.

Om fostraren känner oro för barnets eller den ungas överdrivna spelande, lönar det sig för hen att närma sig ämnet genom att tillsammans med barnet eller den unga bekanta sig med de spel som hen spelar. Det finns skäl att överväga huruvida spelandet verkligen är problematiskt eller snarare en tidskrävande trevlig hobby. Om det verkar som om spelandet redan har utvecklats till problematiskt, bör du ingripa. Sättet att ingripa kan variera beroende på vad som ligger i bakgrunden för det problematiska spelandet. Känner sig barnet ensamt? Har hen sett till sin ålder tillräckligt med möjligheter att påverka händelserna i sitt liv? Har hen erfarenheter av att lyckas i skolan eller i övriga hobbyer? Är hen mobbad? Är familjesituationen problematisk? Har barnet eller den unga erfarit stora förändringar som hen har svårt att hantera?

Du kan begränsa speltiden för små barn eller erbjuda barnet annat att göra. Med barn i skolåldern och unga avtalar man tillsammans om villkoren för spelandet. Om diskussionen hemma inte leder någonvart och barnets eller den ungas spelande oroar dig, lönar det sig att söka stöd av yrkesutbildade personer.

Om den bakomliggande orsaken till det överdrivna spelandet är bristen på vänner, kan barnet eller den unga uppmuntras till exempel till att delta i spelhusens spelgrupper, där det finns möjlighet att bekanta sig med andra jämnåriga. Hjälp kan även sökas av instanser till vilka man kan vända sig också gällande andra utmaningar som förknippas med fostran och utveckling. Beroende på barnets ålder och problemens allvarlighetsgrad kan möjliga instanser att kontakta vara till exempel familjerådgivningarna och ungdomsstationerna. Du kan även vända dig till skolpsykologen eller -kuratorn, särskilt om spelandet påverkar barnets eller den ungas skolgång eller om det överdrivna spelandet misstänks ha en anknytning till exempel till konflikter med skolkamrater eller mobbning i skolan. Kontakt med barn- eller ungdomspsykiatriska polikliniken kan övervägas om barnets eller den ungas psykiska välbefinnande ger upphov till oro eller om familjens situation i övrigt är svår.

Det går även att anonymt diskutera problematiskt digitalt spelande via Peluuris (**www.peluuri.fi/sv**) hjälplinje eller chatt.

Sosped stiftelsen erbjuder information om problematiskt digitalt spelande samt kamratstöd för myndiga spelare och deras närstående via projektet Digipelirajat'on (**www.digipelirajaton.fi**).

Dessutom erbjuder Mannerheims Barnskyddsförbunds föräldranät information särskilt riktad till föräldrar om frågor gällande fostran förknippad med barns och ungas digitala spelande (**www.mll.fi/vanhemmille**).

Källor

[1] Insändare, pseudonym “Pelaaja”. Pelaaminen tarjosi mahdollisuuden unohtaa koulussa kärsimäni nöyryytykset. Helsingin Sanomat. 19.5.2018.

[2] Adiele, I. & Olatokun, W. Prevalence and determinants of Internet addiction among adolescents. Computers in Human Behavior. 2014, vol 31.

[3] Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., Andreassen, C. S. & Palleson, S. Gaming Addiction, Gaming Engagement, and Psychological Health Complaints Among Norwegian Adolescents. Media Psychology. 2013, vol 16.

[4] Chen, C. & Leung, L. Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. Telematics and Informatics. 2016, vol 33.

[5] Ferguson, C. J., Coulson, M. & Barnett, J. A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. Journal of Psychiatric Research. 2011, vol 45.

[6] Hussain, Z. & Griffiths, M. D. The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative Analysis. CyberPsychology & Behavior. 2009, vol 12.

[7] Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. International Journal of Mental Health and Addiction. 2012, vol 10.

[8] Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. Pelaajabarometri 2015 : Lajityyppien suosio. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2016.

[9] Deci, E. L. & Ryan, R. M. The” what” and” why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry. 2000, vol 11.

[10] Przybylski, A. K., Rigby, C. S. & Ryan, R. M. A motivational model of video game engagement. Review of General Psychology. 2010, vol 14.

[11] Ryan, R. M. & Deci, E. L. Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology. 2000, vol 25.

[12] Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M. & Rigby, C. S. Having to versus Wanting to Play: Background and Consequences of Harmonious versus Obsessive Engagement in Video Games. CyberPsychology & Behavior. 2009, vol 12.

[13] Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U-S. & Renshaw, P. Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. Computers in Human Behavior. 2015, vol 48.

[14] Männikkö, N., Billieux, J. & Kääriäinen, M. Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. Journal of Behavioral Addictions. 2015, vol 4.

[15] Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E. & Egloff, B. Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. Computers in Human Behavior. 2016, vol 55.

[16] Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K. & Kääriäinen, M. Problematic Gaming Behaviour in Finnish Adolescents and Young Adults: Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use. International Journal of Mental Health and Addiction. 2017, vol 15.

[17] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. Computers in Human Behavior. 2011, vol 27.

[18] Hussain, Z., Griffiths, M. D. & Baguley, T. Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. Addiction Research & Theory. 2012, vol 20.

[19] Rho, M. J., Jeong, J. E., Chun, J. W., Cho, H., Jung, D. J., Choi, I. Y. & Kim, D. J. Predictors and patterns of problematic Internet game use using a decision tree model. Journal of Behavioral Addictions. 2016, vol 5.

[20] Wong, U. Longitudinal Analysis and Modeling of Video Game Play and Addiction Behaviours. Calgary, Canada. University of Calgary. 2016.

[21] Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Zhang, Q. & Zhang, W. Sensation Seeking and Online Gaming Addiction in Adolescents: A Moderated Mediation Model of Positive Affective Associations and Impulsivity. Frontiers in Psychology. 2017, vol 8.

[22] Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. & Kim, S. J. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European Psychiatry. 2008, vol 23.

Bild 1. Deltagare i Pelimiitti-verksamhet.

Minna Koirikivi

CASE: Spelverksamhet på landsbygden

Pelimiitti, som utvecklades i projektet OSAVA och som i dag utgör en del av klubbverksamheten i 4H-föreningen i Ylivieska, är ett exempel på digitalt ungdomsarbete: pedagogiskt och målinriktat arbete som görs i virtuella miljöer och som styrs av både ungdomslagen och bildprogramlagen. Målet för verksamheten är att främja ungdomslagens mål och att skapa en positiv spelkultur. Förhoppningen är att verksamheten i praktiken ger de unga kamrater som också är intresserade av spelande, trygg gemenskap med likasinnade människor, möjlighet att bekanta sig med nya spel och speltyper, mod att uttrycka sig själva och entusiasm att agera och påverka i digitala miljöer.

Pelimiitti-gruppen samlas för att spela och diskutera främst via applikationen Discord minst två gånger i månaden. Discord är en applikation som främst är riktad till spelare och påminner om Skype, där spelarna vid sidan av spelandet kan prata och skicka meddelanden i realtid. Dessa regelbundna spelträffar kallas för spelmöten. Spelmötena är ofta förlagda på eftermiddagar och tidiga kvällar och varar i cirka 2–3 timmar. Spelgruppen och de gemensamma spelen handleds av myndiga frivilliga, som även de har spel som hobby och även har en del erfarenhet av att arbeta med barn och unga.

De aktuella spelen har valts på förhand genom en omröstning. En separat spelomröstnings-textkanal har skapats på Pelimiitti-gruppens Discord-server och på den finns en lista över spel som de unga har fått föreslå. På den nämnda textkanalen kan de unga gilla spelen som de skulle vilja spela. Vanligen är spelen kostnadsfria, varvid fler unga har möjlighet att delta i spelandet. Ibland spelas även avgiftsbelagda spel, men främst sådana spel som så många som möjligt redan äger sedan tidigare.

Utöver spelande omfattar verksamheten även annan verksamhet. På Pelitiimi-gruppens Twitch-kanal skapas spelstreamar, där alla möjliga spel introduceras för såväl unga som föräldrar och yrkeskunniga inom det pedagogiska området. I streamarna medverkar frivilliga unga tillsammans med handledarna och de gör även egna sändningar. I LAN-gruppverksamheten planerar och förbereder en grupp bestående av frivilligahandledare och unga Pelimiittis egna LAN-evenemang på distans med hjälp av tjänsterna Discord och Google Drive. Dessutom uppmuntras de unga att producera eget intressant innehåll till Pelimiittis blogg och Instagramkonto samt hitta på och ordna andra evenemang förknippade med spelande.

Verksamhet av typen Pelimiitti lämpar sig bra för landsbygdsområden, där pendlingsavstånden är långa och alla unga inte nödvändigtvis har möjlighet att delta i hobbyverksamhet som ordnas i centrum. Med denna verksamhet når man på ett bra sätt ut till spelande unga, som inte nödvändigtvis har andra hobbyer. [1]. Genom Pelimiiittis verksamhet har man lyckats engagera unga, något som framgår i resultatredovisningen av det slutarbete som gjorts utgående från verksamheten. Vidare har man skapat en trygg verksamhet som unga kan identifiera sig med och som förenar spelande ungdomar från olika orter [1].

Innan en verksamhet av det här slaget startas, är det bra att omsorgsfullt begrunda verksamhetens målsättningar och hur man konkret avser gå tillväga för att uppnå dem. Dessutom lönar det sig att i lugn och ro bekanta sig med de plattformar och spel som möjligen kommer att användas i verksamheten, kartlägga eventuella samarbetspartners, såsom aktörer inom spelbranschen, samt fundera över sin egen roll som ungdomsarbetare verksam i en digital miljö. Spelande unga är de bästa experterna och det lönar sig att använda sig av deras kunskaper genom att redan från början bjuda in dem i planeringen av verksamheten.

Källor

[1] Kortelainen, M. Pelimiitti – HOT OR NOT? Undersökning om Pelimiitti-verksamheten. Slutarbete, Samhällspedagog (YH). Centria-ammattikorkeakoulu. 2018. Tillgänglig: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/152909/kortelainen_mikko.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Nuppu Soanjärvi & J. Tuomas Harviainen

Lärande genom spel och spel i undervisning

Att plugga och gå i skola är ibland tråkigt och frustrerande för de flesta av oss, men ger det njutning att lära sig nya saker. En stor del av njutningen när vi spelar för underhållningens skull beror på glädjen i lärandet: spelet kräver ofta att spelaren lär sig en ny färdighet. Att avancera i ett spel, till exempel genom att klara en ny nivå, är ett konkret bevis på att spelaren lärt sig något nytt. Att klara nivån visar också konkret hur nära spelaren är att nå nästa milstolpe. [1;2] Genom olika indikatorer kan spelaren följa med den egna prestationen och utvecklingen också mellan större prestationer, ibland även i realtid. För att hitta lärandets glädje behövs lämpligt krävande uppgifter uppdelade i mindre delar, en rofylld och lekfull miljö, valfrihet i någon utsträckning samt elevcentrerade praktiska övningar [3]. Om lärandet är en del av spelberättelsen kan motivationen att tillägna sig nya färdigheter öka; det kan till exempel ske genom att huvudkaraktären uttrycker intresse för att lära sig något [4]. Eftersom det är möjligt att uppnå lärandets glädje genom att spela, lönar det sig att använda spel som stöd i undervisningen.

Användningen av spel av olika slag som stöd för lärande har en lång historia [5]. Eftersom utbudet av spel är enormt, lämpar sig spel som stöd för nästan all lärande, oberoende av ämnet. I undervisningsspelet ”Mitt i konflikten” (Konfliktin keskellä) är mänskliga rättigheter i fokus. Spelet är utgivet av Finlands Röda Kors och erbjuder i spelaren insyn i en flyktingtillvaro: spelaren tvingas gå långa sträckor, utsätts för förhör av fördomsfulla gränsbevakare samt försöker undvika skrämmande krigssituationer. Spel-ett, som spelas på dator eller surfplatta, har i sin tur använts som stöd för undervisning i läsning inom småbarnspedagogiken och i skolorna i Finland sedan spelets lanserades 2004. Det populära spelet Minecraft har använts för undervisning i konst och matematik. Ett karaktäristiskt drag för det här spelet är att det snabbt ger respons på spelarens prestation utifrån klart formulerade mål, vilket ökar spelarens intresse för uppgiften, stödjer lärandet och utvecklar effektivare inlärningsstrategier [6]. Spel i undervisningen har som pedagogiskt verktyg likheter med äventyrsfostran och dramafostran och även överlappningar förekommer.

Pedagogiska spel

Beroende på målen kan man i undervisningen använda pedagogiska spel, spelifierat lärande eller spelifierade element. Pedagogiska spel är spel som utformats för att ge undervisning eller övning i en viss kunskap, färdighet eller inställning. Även underhållningsspel kan användas vid målinriktad undervisning, men eftersom de inte är designade för att undervisa, behöver de förankras i en pedagogisk struktur. De pedagogiska spelen passar väl in i den socialkonstruktivistiska uppfattningen om lärandet i den gällande läroplanen, och de förstärker det gemensamma uppbyggandet av kunskap och styr också eleverna att ta mer ansvar för sitt eget lärande [7;8;9].

Vad är bra spelpedagogisk verksamhet och vad ska man tänka på?

En lärare behöver inte vara specialiserad på spelande för att kunna börja använda pedagogiska spel [10]. Inom undervisning kan spelande användas för att väcka intresse, för att lära ut eller öva nytt stoff samt för att repetera stoff eleverna tidigare lärt sig. Även om spel är motiverande för de allra flesta, gäller det att inte lita endast på spelandet när det kommer till att väcka motivation för lärandet, eftersom spelets inspirerande effekt kan vara kortvarig [11]. Det är viktigt att välja det spelet utifrån dess pedagogiska egenskaper, eftersom underhållningsvärdet är sekundärt inom undervisningen och kan också störa lärandet [12]. Spelet ska vara lagom svårt för eleven och det ska stegvis bli svårare, eftersom utmaningen förbättrar inlärningsresultaten då eleverna är koncentrerade, intresserade och njuter av att spela [13]. För att uppnå bästa möjliga lärande genom spelet är det viktigt att spelandet alltid kopplas till kunskaper som eleverna lärt sig tidigare och till livet utanför studiesituationen. Detta kan göras med fortsatta uppgifter och med omsorgsfullt planerade samtal om uppgiften [14]. På samma sätt är det viktigt vid spelifierat lärande, där det pedagogiska syftet uppnås genom spelifierade element, så som handlingar, poäng eller målsättningar, gärna med diskussioner som komplement [15;16].

Möjliga utmaningar

Pedagogiska spel är inte problemfria undervisningsredskap. Alla elever gillar inte att spela, och även pedagogiska spel kräver att alla deltagare har en lekfull attityd och iakttar spelets regler [17]. Det lönar sig alltså att förbereda eleverna på spelet, särskilt om undervisningsmetoden är helt ny. Det är viktigt att lägga tid på att hitta ett lämpligt spel, eftersom utbudet av pedagogiska spel är stort. Det lönar sig att undvika pedagogiska spel som enbart bygger på dolt lärande, eftersom lärande alltid kräver att personen medvetet förstår och behandlar det ämne som är föremål för lärandet [18]. Att lära sig genom att spela bör vara lagom utmanande, så att elevens intresse bibehålls, men spelet i sig bör inte vara så lockande att lärandet blir sekundärt [16]. Det är viktigt att komma ihåg att det inte behöver vara roligt eller lätt att lära sig hela tiden. Samtidigt är det viktigt att skydda glädjen i lärandet, exempelvis genom att undvika stress och överväldigande tvång [3]. En stark betoning på tävlan kan leda till att eleverna inte fokuserar på undervisningsinnehållet utan på att vinna, i värsta fall genom oärliga metoder [19]. Framförallt spel där eleven går i roll förutsätter en trygg miljö, en modig och lekfull inställning samt ömsesidigt förtroende i såväl spelet som samtalet om spelupplevelsen efteråt. Under de här förutsättningarna är det möjligt att skapa en lärandeupplevelse genom att gå i roll [20]. För att ett pedagogiskt spel ska fungera som en trygg plattform, där eleverna övar sig genom försök och misstag, bör man undvika att direkt bedöma eleverna på basen av deras spelframgång. [19].

Börja använda spelande i undervisningen – 3 recept

Nedan presenteras tre sätt att använda sig av spel och spelande i lärandet. Recepten tillämpar den teori som diskuterades ovan och bygger på skribenternas och deras kollegors erfarenheter av speldesign.

Använda ett pedagogiskt spel eller skapa ett pedagogiskt spel själv

Ofta är ett färdigt pedagogiskt spel det enklaste och snabbaste sättet att pröva på att använda spel i undervisningen. Eftersom pedagogiska spel designas för att lära ut en viss färdighet eller en ämneshelhet, har pedagogiska spel i allmänhet bra instruktioner som stöder spelaren. I instruktionerna redogörs också för de kunskaper och färdigheter som spelet väntas lära ut. Vid valet av spel är det viktigt att kontrollera att spelet har en lämplig svårighetsgrad. För att eleverna ska få en grundlig uppfattning av stoffet och kunna överföra spelets lärdomar till omvärlden, är det viktigt med sammanfattande reflektionsuppgifter och diskussion.

Läraren kan också skapa ett pedagogiskt spel själv eller tillsammans med eleverna. Som stöd kan man använda något av de många handböcker om speldesign som finns, tillsammans med färdiga plattformar på vilka det är möjligt att bygga ett spel även utan kodningsfärdigheter. Arbetet med att skapa ett pedagogiskt spel bör inledas genom att välja det önskade stoffet och fundera på vem som ska använda spelet. Det är också viktigt att tänka på praktiska omständigheter, exempelvis tillgängliga lokaler, utrustning samt gruppstorlek Det är viktigt att uttryckligen utveckla spelet med tanke på målen med lärandet och på målgruppen, inte enbart utgående från lärarens intressen, från ett spelredskap eller andra verktyg som råkar finnas till hands. När spelets svårighetsgrad bestäms, bör spelarnas åldersnivå, tidigare erfarenhet och kunskaper om det ämne som undervisningen gäller beaktas. Det är också bra att tänka på elevernas tekniska färdigheter. Det kan till exempel vara lättare att lära mindre barn att använda en pekskärm i stället för mus och tangentbord. Om lärandet uttryckligen inte handlar om att lära sig att använda de senaste redskapen, kan det vara bra att hålla sig till välbekanta spelredskap.

Avancemang i ett pedagogiskt spel bör förutsätta att spelaren behärskar och förstår de valda läroinnehållen. Det ska inte vara möjligt att vinna ett matematikspel endast genom att reagera snabbt och välja slumpmässigt, utan spelaren borde uttryckligen få poäng för att hen förstår det matematiska begreppet eller den matematiska modellen som undervisningen handlar om.

Vid planeringen av spelmekaniker är det viktigt att tänka på hur de misslyckanden som spelaren oundvikligen kommer att möta i spelet ska kunna utformas på så sätt att de uppmuntrar spelaren till att försöka på nytt, så att spelet verkligen fungerar som en övningsplattform, inte som ett prov. Det är bra om framgången i spelet i liten utsträckning bygger på tur, eftersom slumpmässigheten minskar spelarnas upplevelse om att de måste vinna, då segern inte enbart bygger på den färdighet som de ska lära sig. Det är också bra om spelet har en berättelse av något slag, även om det inte är fråga om ett rollspel eller eller annan form av narrativcentrerat spel.

Det lönar sig att på ett så logiskt sätt som möjligt integrera det ämne som spelarna ska lära sig med berättelsen. Till exempel kan motionsövningar presenteras som ett träningsprogram för astronauter eller stoff för undervisningen i kemi som en lektion i en trollkarlsakademi. När spelets berättelse utformas gäller det att ta reda på vilka teman som intresserar eleverna. Vid planeringen är det viktigt att tänka på vilken relation spelet har till den övriga undervisningen och hur spelupplevelsen ska diskuteras i efterhand eller mellan spelturerna.

Spelifierat lärande

Spelifierat lärande innebär att element från spel, till exempel poängsättning eller tävling, används för att identifiera lärandet och för att öka studiemotivationen genom detta [15]. Det finns även många program och applikationer som är avgiftsfria, som kan användas som hjälp vid spelifiering. Med dessa program och applikationer är det lätt att skapa till exempel poängsatta uppgifter, men även när spelifieringen planeras med hjälp av dem ska arbetet utföras av yrkesutbildade personer inom pedagogik. Till exempel vid spelifiering av en gymnasiekurs indelas kursens inlärningsmål i mindre avsnitt, och genomförandet av dem bokförs. När en viss mängd arbete gjorts, kan det firas med en belöning, som inte nödvändigtvis behöver vara stor eller värdefull. Ju mer uppmuntran eleven behöver, desto oftare kan man dela ut små tecken på framsteg. En metod för spelifiering som använts i skolorna sedan länge är roliga dekaler eller stämplar, som lärare sätter i elevernas häften som belöning för väl utförda uppgifter.

Det viktigaste med belöningen är dock att de konkret visar för eleven att hen gjort framsteg. Deltagarna på kursen kan tävla med varandra om att uppnå målen, men tävlingen ska sättas i proportion till elevgruppens dynamik. Det är bra att komma ihåg att tävlingskaraktären kan minska studiemotivationen hos en del elever. Det är möjligt att minska spelets betoning på tävlangenom att införa en viss slumpmässighet i resultaten, dela in eleverna i lag eller diskutera huruvida eleverna ska jämföra sina prestationer med hur de tidigare presterat eller med andra elevers prestationer, eller om resultaten överhuvudtaget är jämförbara. Lärandet kan också kompletteras med narrativa element, som är bundna till det studerade ämnet, till exempel i form av en ramberättelse. Alternativt kan eleven få reda på nya vändningar i handlingen när hen avancerar i lärandeprocessen. Även spelifiering förutsätter att eleven omsorgsfullt begrundar det som hen lärt sig, till exempel med hjälp av inlärningsdagböcker.

Användning av underhållningsspel inom undervisningen

Många underhållningsspel har stor potential för lärande, men användningen av dessa spel kräver mer omsorgsfull planering av inlärningsstrukturerna utanför spelet, till exempel av inlärningsuppgifterna. När underhållningsspel används, gäller det alltid att omsorgsfullt planera vilka andra metoder för lärande som används, eftersom ett underhållningsspel i första hand är designat för att underhålla, inte för att undervisa. Därför är underhållningsspel som sådana inexakta undervisningsredskap, och deras resultat kan inte garanteras. Det kan vara intressant att jämföra världen i ett spel som förlagts på medeltiden med säkra historiska källor, men detta förutsätter att eleverna studerar historia före eller efter spelandet. Även i detta recept är uppgifterna för att bearbeta det inlärda en viktig del av lärandet.

Källor

[1] Malone, T. W. What makes things fun to learn? Heuristics for designing instructional computer games. In Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems. ACM. 1980.

[2] Bogost, I. Persuasive games: the expressive power of video games. Cambridge, USA. MIT Press. 2007.

[3] Rantala, T. & Määttä, K. Ten theses of the joy of learning at primary schools. Early Child Development and Care. 2012, vol 18:1.

[4] Hyltoft, M. Four reasons why edu-larp works. LARP: Einblicke. 2010.

[5] Keys, B. & Wolfe, J. The role of management games and simulations in education and research. Journal of Management. 1990, vol 16:2.

[6] Hattie, J. & Timperley, H. The power of feedback. Review of educational research. 2007, vol 77:1.

[7] Lainema, T. Perspective making: Constructivism as a meaning-making structure for simulation gaming. Simulation & Gaming. 2009, vol 40:1.

[8] Tuomisto, M. Oppimispelit mielekkäässä kemian opetuksessa. LUMAT-B: International Journal on Math, Science and Technology Education. 2016, vol 1:2.

[9] Utbildningsstyrelsen. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Bestämmelser och anvisningar 96. 2014.

[10] Mochocki, M. Edu-larp as revision of subject-matter knowledge. International Journal of Role-Playing. 2013, 4.

[11] Rodríguez-Aflecht, G., Jaakkola, T., Pongsakdi, N., Hannula-Sormunen, M., Brezovszky, B. & Lehtinen, E. The development of situational interest during a digital mathematics game. Journal of Computer Assisted Learning. 2018, vol 34:3, 259–268.

[12] Henriksen, T. D. Moving educational role-play beyond entertainment. Education in the Knowledge Society (EKS). 2010, vol 11:3.

[13] Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J. & Edwards, T. Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. Computers in Human Behavior. 2016, vol 54.

[14] Crookall, D. Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline. Simulation & gaming. 2010, vol 41:6.

[15] Landers, R. N. Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. Simulation & Gaming. 2014, vol 45:6.

[16] Harviainen, J. T. & Meriläinen, M. Educational gamification: challenges to overcome – and to enjoy. Proceedings of the 49th ISAGA conference.

[17] Salen, K., Tekinbaş, K. S. & Zimmerman, E. Rules of play: Game design fundamentals. MIT press. 2004.

[18] Whitton, N. Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education. Routledge. 2009.

[19] Harviainen, J. T., Lainema, T. & Saarinen, E. Player-reported impediments to game-based learning. Transactions of the Digital Games Research Association. 2014, vol 1:2.

[20] Daniau, S. The transformative potential of role-playing games: From play skills to human skills. Simulation & Gaming. 2016, vol 47:4.

Lassi Puolakka

Seriösa spel – spel för nytta och underhållning

Syftet med seriösa spel (se engelskans serious games) är mer än bara nöje, exempelvis att spelaren tillägnar sig nya färdigheter eller ny kunskap genom att spela. I seriösa spel av god kvalitet är läroinnehållet och spelmekanikerna inbäddade på ett sådant sätt att spelaren måste tillägna sig stoffet för att kunna avancera i spelet. Samtidigt bör spelet vara så pass underhållande att spelaren har lust att spela och vill då tillägna sig innehållet för att komma vidare. Då vill spelaren lära sig det nyttiga innehållet för att få spela mer.

Att spel används för andra ändamål än nöje är ingen överraskning i sig, då spelets kärna är motiverande och baserad på lärande. Enligt en definition av Jesper Juul [1] består spel av sex faktorer:

- regler och spelmekaniker som definierar ramarna
- varierande och mätbara mål samt följder som möjliggör en utmaning
- resultat på olika nivåer som spelaren kan sträva till
- spelarens aktivitet
- intresse för resultaten
- spelarens handlingar inverkar enbart på spelet medan det pågår

Det är belönande att uppnå ett mål eller ett bra slutresultat i ett spel. Om spelaren uppnår målet genom att lösa problem och göra egna val, upplever spelaren att hen lyckats. Samtidigt drar hen lärdomar av följderna av sina val. Misslyckanden i spel erbjuder rätt bra möjligheter till lärande, eftersom spelaren inte bestraffas för fel. Spelaren kan leka med olika lösningar och pröva hur olika alternativ hjälper hen att uppnå målet. För att uppnå målet med spelet bör spelaren tillägna sig spelets regler och mekanik: då hen känner till ramarna är det lättare att agera i enlighet med dem. När spelaren är förtrogen med ramarna för aktiviteterna i spelet är det lättare att handla.

Spel för olika behov

Syftet med *pedagogiska spel* är att spelaren lär sig och tillägnar sig nya kunskaper. Pedagogiska spel är den mest kända formen av seriösa spel, och många unga har redan fått använda sådana spel i skolan. Det finns stora mängder pedagogiska spel som hjälper elever att lära sig till exempel främmande språk, historia, kultur, tryggt eller ansvarsfullt beteende och identifiering av falska nyheter.

Reklamspel är avsedda att informera om produkter och väcka kundernas intresse och engagemang. Spel används för att marknadsföra produkter riktade till unga eftersom spel är en välbekant medieform för dem.

Ekologiska spel lär ut ekologiskt beteende och styr verksamheten i en mer ekologiskt ansvarsfull riktning. Till exempel ingår stadsplaneringsspel som handlar om att bygga upp virtuella städer på ett ansvarsfullt sätt i denna kategori.

Seriösa spel för militärt bruk används i utbildning av soldater. Med hjälp av dessa spel kan soldater öva olika strategier och uppleva varierande situationer som är svåra eller omöjliga att genomföra i verkliga manöverförhållanden. Seriösa spel för militärt bruk är inget nytt fenomen. Brädspelet Kriegspiel, som introducerades för utbildning av officerare i Preussen år 1824, kan anses vara det första seriösa spelet.

I nyhetsspel är spelaren aktör i någon nyhetshändelse. Dessa spel betonar narrativitet och upplevelser, och syftet med spelen är ofta att åskådliggöra fenomen och händelser.

Hälsospel är avsedda för hälso- och sjukvården, och används till exempel för behandling av någon sjukdom, rehabilitering eller upprätthållandet av patientens hälsa. Syftet med dessa spel är att påverka spelarens hälsa antingen direkt genom att uppmuntra spelaren att motionera, eller indirekt genom att undervisa om faktorer som gynnar hälsan. Även spel som är avsedda studerande eller personal inom hälso- och sjukvården kan ses som hälsospel.

Spelifiering och simulationer – nära grannar

Spelifiering innebär att använda sig av spelmekanik utanför spel och spelvärlden. Spelmekanik av olika slag kan användas för att erbjuda inspirerande spelliknande upplevelser hos användarna [2]. Till exempel genom att spelifiera arbetsuppgifter och studier kan man erbjuda motiverande och inspirerande element från spel. Även i samhället kan spelifiering användas, exempelvis genom att spelifiera trafiken på så sätt att den belönar återhållsamt trafikbeteende. Hastighetsdisplayer med ett leende som belöning för låg hastighet är säkert bekant för många.

Skillnaden mellan spelifiering och seriösa spel är i grund och botten att det vid spelifiering inte finns ett egentligt spel. I stället omformas en uppgift på sådant sätt att den liknar ett spel, till exempel med hjälp av mål, utmaningar, priser eller tävlingsbetonade element. På detta sätt har exempelvis vardagssysslor omvandlats till spelifierade lösningar, där den som utför sysslorna kan utveckla och individualisera sin digitala avatar genom att utföra vardagssysslor. Metoder som liknar spelifiering har använts länge. Till exempel är de stjärndekaler som dagisbarn får som belöning för önskat beteende spelifiering. Då ges barnet en dekal för önskat beteende, och de dekaler som barnet samlat visar på barnets framgång.

Simulering är en gammal undervisningsmetod som också har en anknytning till seriösa spel, eftersom de båda bygger starkt på lärande och nyttoanvändning. Även om simulationer har gemensamma drag med seriösa spel, är de dock inte spel i sig utan exakta modeller av en verklig uppgift och erbjuder användaren möjlighet att öva på uppgiften i en trygg miljö. Till exempel är det mer säkert att inledningsvis öva på att flyga genom en simulation eftersom övningar med ett verkligt flygplan är en risktagning som medför ett stort ansvar. Simulationer används också vid körundervisning innan eleven ger sig ut i den riktiga trafiken. På detta sätt får eleven tryggt undersöka hur det känns att köra utan att hen behöver vara rädd för att hamna i farliga situationer.

Simulationer har använts särskilt inom utbildning och det militära, men simulationer är också en separat genre inom underhållningsspel. För underhållningssyften tillverkas till exempel körsimulatorer i vilka spelaren får pröva hur det känns att köra olika sportbilar med hjälp av verklighetstrogna digitala modeller.

Seriöst spelande genom underhållningsspel

Även genom underhållningsspel kan spelaren tillägna sig nya färdigheter och kunskaper. Många har till exempel lärt sig engelska rätt effektivt med hjälp av spel. Eftersom spelaren klarar sig bättre i spelet genom att kunna engelska, har hen också en stark motivation att lära sig språket. Undersökningar visar också att actionspel övar upp spelarens reaktions- och observationsförmåga [3]. Vidare kan aktiverande digitala spel, som i första hand är avsedda för underhållning, inspirera spelaren att röra på sig och bli andfådd utan att spelaren ens märker det under det roliga spelet. Spel av detta slag har konstaterats ha positiva hälsoeffekter [4]. De kunskaper och färdigheter som tillägnas genom underhållningsspel kan ses som ett indirekt seriöst spelande, eftersom nöjet är det primära syftet. I seriösa spel är däremot lärandet inte sekundärt underställt nöjet utan det primära målet.

Det är dock viktigt att hålla i minnet att spelandet är värdefullt i sig, eftersom spel utgör en viktig och upplevelserik fritidsaktivitet för många spelare. Spelandet bör däremot inte enbart studeras ur ett nyttoperspektiv. Ifall spelandet är en del av en välfungerande vardag och gör spelaren lycklig, behöver inte spelandet berättigas på något annat sätt.

Tips för fostrare

Om du är intresserad av att pröva ett seriöst spel hemma tillsammans med barnen, eller i ditt yrke till exempel inom utbildning eller inom hälso- och sjukvården, bör man ha förutsättningarna i åtanke. För det första ska du göra dig förtrogen med själva spelet. Det bästa sättet att göra detta är naturligtvis att spela spelet själv! Notera ifall spelet verkar vara av god kvalitet, om det är roligt att spela och ifall det verkar vara lämpligt för det planerade ändamålet. Kontrollera även om spelet utvecklats av en pålitlig aktör. Detta är särskilt viktigt om det är fråga om ett undervisnings- eller hälsospel. Mobilbutiker och internet är fulla av seriösa spel av olika slag, bland dem finns även spel som ger felaktig hälsoinformation. Vid valet av spel gäller det att särskilt omsorgsfullt kontrollera att det seriösa spelets innehåll och svårighetsgrad lämpar sig för de spelare som du planerar ska använda spelet.

Seriösa spel planeras ofta för en målgrupp i en bestämd ålder. Då har deras svårighetsgrad anpassats efter målgruppen. Ett undervisningsspel som designats för barn under skolåldern är alldeles för lätt för elever i årskurs sex, och ett alltför lätt spel ger inte en tillräckligt stor utmaning för att fungera. Om spelaren uppfattar att spelets visuella uttryck som alltför barnsligt kan det inverka negativt på spelupplevelsen. Ibland kan spelets teman och innehåll vara olämpliga för en del av de yngsta spelarna. Till exempel kan spel om nykterhetsfostran innehålla dystra teman som inte lämpar sig för alla. I Finland ska åldersgränsen meddelas på spel som säljs och det lönar sig att kontrollera den [5].

Innan man låter ett barn spela ett spel, lönar det sig också att studera de interna annonserna och spelets inkomstmodell. Precis som underhållningsspel innehåller en del av de seriösa spelen interna köp och annonser i appen, och det lönar sig att vara uppmärksam på dem när man testar spelet. I spel som i övrigt är lämpade för åldersgruppen kan finnas reklam med olämpligt innehåll för barn, till exempel våld. Pedagoger som planerar att använda ett spel till exempel i skolan ska dessutom kontrollera hur spelet samlar in information och hur dataskyddet har ordnats. I skolan kan insamlingen och användningen av data vara begränsad på många sätt. Därför är det särskilt viktigt att fostraren testar spelet på förhand i dessa fall.

Det är också bra att studera användarerfarenheter och -respons, eftersom de som skrivit responsen kan ha upptäckt någonting som du inte lagt märke till. Om spelets kvalitet har utvärderats utifrån bestämda kriterier eller om spelet testats med forskningsbaserade metoder, är det bra att läsa dessa utvärderingar. Utvärderingen kan ge upplysningar till exempel om huruvida spelet är i linje med målen i läroplanen eller lämpar sig som verktyg för yrkesutbildade personer inom hälso- och sjukvården. Däremot ersätter inte andra spelares bedömningar att fostraren själv spelar spelet i fråga.

Seriösa spel blir bekanta när man själv spelar dem

Eftersom det finns väldigt många seriösa spel för olika syften och om de mest varierande ämnen, är det mycket sannolikt att alla hittar spel som passar deras personliga behov och intressen. Den som vill ha mer information om seriösa spel kan vända sig till nätverket för spelfostrare eller söka information genom att googla.

Källor

[1] Juul, J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. 2003. Tillgänglig: www.jesperjuul.net/text/ gameplayerworld/

[2] Hamari, J. & Huotari, K. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. Electronic Markets. 2017, vol 27:1, 21–31.

[3] Green, C. S. & Seitz, A. R. The Impacts of Video Games on Cognition (and How the Government Can Guide the Industry). Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences. 2015, vol 2:1, 101–110.

[4] Parisod, H., Pakarinen, A., Kauhanen, L., Aromaa, M., Leppänen, V., Liukkonen, T., Smed, J. & Salanterä, S. Promoting children's health with digital games: A review of reviews. Games for Health Journal. 2014, vol 3:3, 145–156.

[5] Pan European Game Information. [hämtad 17.10.2018]. Tillgänglig: www.pegi.info/fi

Essi Prykäri & Riikka Sinisalo

CASE: Flyktrum ger informationskompetens

Med informationskompetens avses förmåga att identifiera ett informationsbehov, söka och lokalisera information och förmåga att utvärdera och använda informationen såväl etiskt som kritiskt. Denna mångsidiga och viktiga helhet är en viktig del av studiefärdigheterna vid högskolestudier och en så kallad metafärdighet som stödjer studierna [1]. Därför är det viktigt att unga utvecklar dessa färdigheter redan i ett tidigt skede av studierna. I högskolorna har utmaningen för undervisningen i informationskompetens varit att hitta högklassiga metoder för undervisning i överförbara färdigheter [2]. Under traditionella föreläsningar förekommer sällan växelverkan mellan föreläsare och studerande trots att just växelverkan har noterats ge bättre resultat [3]. Enligt Walsh [2] kan spelbaserat lärande (game-based learning) svara på denna utmaning och erbjuda studerande en miljö för naturlig växelverkan. Spelbaserat lärande lämpar sig särskilt för utveckling av metafärdigheter, till exempel analys och evaluering [4].

Flyktrumsspelets uppkomst

Planeringen av ett flyktrumsspel (se engelskans Escape Room) för informationskompetens började våren 2017 vid yrkeshögskolan i Lahtis. Utvecklarna tog fram den första versionen av spelet på några månader vid sidan av sina övriga arbetsuppgifter. Inledningsvis slog utvecklarna fast exakt vilka inlärningsmål som spelet skulle uppfylla utgående från den syn på informationskompetens som framgår i läroplanen. Efter detta skrev utvecklarna en handling till spelet och utarbetade dessutom uppgifter som stödde inlärningsmålen och som förde spelet och berättelsen framåt. Vid planeringen av uppgifterna i flyktrumsspelet använde sig utvecklarna av sina egna spelarerfarenheter och källor på webben, till exempel bloggen Now Escape.

Vid planeringen beaktades särskilt möjligheterna att använda spelet vid klassrumsundervisning, så att spelet enkelt kunde flyttas från klassrum till klassrum och genomföras med högst 40 spelare på en gång. Det gällde också att tänka på den tillgängliga tiden, eftersom flyktrumsspelet är dimensionerat för en 90 minuters lektion.

Resultatet av planeringen var ett mordmysterium där gruppen av studerande ska utreda motivet till mordet genom att utföra uppgifter under tidspress. Avvikande från ett traditionellt flyktrum utgörs spelområdet av en grupp bord som ställts upp i klassrummet, och alla i klassen spelar samtidigt. Spelet testades i flera olika skeden för att säkerställa att både uppgifterna och handlingen bildar en smidig helhet.

Spelets gång

Innan spelet börjar förbereder spelledaren spelområdena. De studerande delas in i lag om högst sex personer. Spelledaren håller ett kort inledning till flyktrumsspel och ger praktiska råd om spelandet. Lagen introduceras också till mordmysteriet. Speltiden är 45 minuter. Spelledaren följer med spelet och kan vid behov hjälpa om något av lagen kör fast under spelet.

När mysteriet blivit löst, går spelledaren och spelarna tillsammans igenom de uppgifter som lagen utfört i spelet och de mål för informationskompetens som anknyter till dem. Dessutom diskuterar spelarna de frågor och tankar som spelet väckt. Avslutningsvis insamlas skriftlig respons på spelet.

Exempel på uppgift

I offrets dagbok dagbok hittar spelarna information om offrets forskningsområde och på olika lappar med ord som har anknytning till forskningsarbetet. Dolt i marginalen på en sida kan spelaren hitta ett lösenord och en hänvisning till relevant bok. Boken finns i biblioteket vid yrkeshögskolan i Lahtis. Här ska gruppen välja bland orden på basen av deras relevans för forskningsområdet och omvandla dem till sökord för att hitta följande ledtråd.

Lärandemålet för uppgiften är att konceptualisera ett forskningsområde, att omvandla orden till relevanta sökord och att kunna kombinera olika ord med varandra.

Erfarenheter och respons

Fram till hösten 2018 har spelet ordnats för testgrupperna, för två studerandegrupper och för en lärargrupp. Studerandena ansåg att den här undervisningsformen var ny, rolig och till och med spännande. I rollen som spelledare upptäckte vi att de studerande diskuterade centrala frågor som gäller inom informationskompetens, exempelvis att bedöma källornas kvalitet och gemensam men samtidigt fördjupad förståelse av det aktuella ämnet.

Studeranderesponsen var på det stora hela positiv och deltagarna upplevde att de lärt sig mera om de frågor som behandlats i speletDe studerande betraktade flyktrummet som en lämplig metod för undervisning i informationskompetens och rekommenderade en lektion av detta slag för andra studerande.

Bästa praxis vid planeringen av flyktrumsspelet

Utgångspunkten för planeringen av det undervisningsinriktade flyktrumsspelet var lärandemålen och att avgränsa dem tillräckligt omsorgsfullt, så att de enskilda uppgifterna leder de studerande till relevanta aktiviteter. Inledningsvis kan man börja med uppgifter som används inom traditionell undervisning. Kunde exempelvis en webbsida med flervalsfrågor vid rätt svar ge den koden deltagarna behöver för att öppna nästa lås?

Det är av yttersta vikt att testa spelet ända ner till de enskilda uppgifternas nivå, och det lönar sig också att låta testgrupper spela spelet ett par gånger innan spelet används på en lektion. När man fördjupar sig i planeringen av uppgifterna, kan en lösning som utvecklaren själv betraktar som logisk visa sig vara helt omöjlig att använda när testgruppen tar itu med den. Således sparar utvecklarna arbete när spelet testas i små delar.

Avslutningsvis rekommenderar vi att alla spelar kommersiella flyktrumsspel. Genom spelandet kan utvecklarna få idéer till spelets gång och utvecklingen av spelets berättelse. Samtidigt får de se olika typer av uppgifter. Mer information om flyktrum finns till exempel i handboken av Katleena Kortesuo [5].

Källor

[1] Price, R., Becker, K., Clark, L. & Collins, S. Embedding information literacy in a first-year business undergraduate course. Studies in Higher Education. 2011, vol. 36:6.

[2] Walsh, A. Playful information literacy: Play and Information Literacy in Higher Education. Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education. 2015, vol 7:1.

[3] Kapp, K.M., Blair, L. & Mesch, R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook. San Francisco, USA. Wiley. 2014.

[4] Crocco, F., Offenholley, K. & Hernandez, C. A Proof of context study of game-based learning in higher education. Simulation & gaming. 2016, vol 47:4.

[5] Kortesuo, K. Pakohuone: suunnittele, toteuta, pakene. Tavastehus, Finland. Karisto. 2018.

Tiina Arpola, Antti Kotimaa, Riikka Marttinen, Anni Pakarinen & Heidi Parisod

Spel för främjandet av hälsa och välfärd

Med hälsospel avses spel med vilka avsikten är att roa och underhålla spelarna, men som samtidigt också anknyter till främjandet av sunda levnadsvanor, sjukvård eller rehabilitering. Även spel som används inom utbildningen av personal eller studerande inom hälso- och sjukvården kallas för hälsospel.

Hälsospel har använts i många olika sammanhang och åldersgrupper. I fråga om barn kan man använda spelens mål och priser till exempel för att väcka barnens intresse för att ta hand om munhygienen på rätt sätt. I fråga om unga kan man genom händelser i spelvärlden ta upp frågor som gäller sexualhygien på ett sätt som tilltalar dem. När det gäller vuxna kan spel användas för att locka dem att motionera, reflektera över sina kostvanor eller uträtta vardagssysslorna smidigare. Spel för seniorer kan designas så att de stödjer boende hemma och bevarandet av deras funktionsförmåga. Dessutom kan de användas som extra motiverande faktorer för stolgymnastik och övningar som upprätthåller balansen. Spel kan även planeras så att de lär diabetespatienter att följa upp deras blodsockervärden, stödjer förändringen av attityderna hos unga, förstärker uppfattningen om att droger och alkohol är skadliga och ökar spelarens tro på sin förmåga att klara av en uppgift som anknyter till hens hälsa.

Även spel som är avsedda som underhållning, exempelvis digitala spel som förutsätter fysisk aktivitet, kan användas i hälsofrämjande syften. Aktiverande digitala spel, där spelarna kontrollerar spelet med sina kroppsrörelser, har använts till exempel för att stödja fysisk aktivitet och rehabilitering. Spel med förstärkt verklighet (Augmented Reality, AR) och virtuell verklighet (Virtual Reality, VR), som blir allt vanligare inom underhållningsspel, kan också användas i hälsofrämjande syften. Sådana spel kan till exempel vara bundna till geodata och uppmuntra spelaren att promenera till och med långa sträckor. Att komma framåt i ett spel kan också kräva specifika kroppsrörelser av spelaren. Då rör sig spelaren utan att märka det medan hen spelar.

Hälsospel kan vara mobilspel, dator- eller konsolspel samt traditionella bräd- och gårdsspel. Vid sidan av de egentliga spelen har spelifiering använts i stor omfattning i samband med hälsorelaterade ämnen. Vid spelifiering används spelmekaniker och spelprinciper i hälsorelaterade miljöer även utanför spelvärlden och kan göra dessa miljöer till motiverande och trivsamma upplevelser. Metoder för spelifiering är bland annat poäng, prestationer, nivåer, avancemang och belöningar.

Användning av spel i hälsofrämjande syfte

Spelelement anses ge många extra fördelar i jämförelse med så kallade mer traditionella metoder. Avsikten med spelifiering är att öka spelarnas engagemang och motivation att sköta om sin kondition, äta hälsosam mat eller göra rehabiliteringsövningar som i annat fall kan uppfattas som enformiga. En av fördelarna med digitala spelvärldar är, att de anses göra det möjligt för spelaren att lära sig genom försök och misstag. De betraktas även som trygga miljöer där spelaren kan öva nya kunskaper och färdigheter. Händelserna i den virtuella världen kan erbjuda spelaren nya erfarenheter och tillfällen att uppleva sådant som på andra sätt inte är möjliga att uppleva på grund av rumsliga eller ekonomiska begräsningar. I spelvärlden kan spelaren också pröva vilka effekter olika val har på slutresultatet.

Många hälsorelaterade frågor kan vara svårbegripliga. Genom spel är det möjligt att presentera information om hälsan med visuella exempel på ett lättbegripligt och intressant sätt. Hälsospel och spelifiering kan dessutom användas när målet är att få en grupp spelare att agera för ett gemensamt mål och ändra på sitt beteende. Genom crowdsourcing, det vill säga att använda sig av kunnandet inom en gemenskap, kan en sedan tidigare ospecificerad grupp stöda forskare i deras arbete. Via spel som möjliggör crowdsourcing kan spelare hjälpa forskare exempelvis att skapa nya behandlingsmetoder, kartlägga hjärnans strukturer eller samla in information om vår miljö, till exempel om luftkvaliteten.

Hälsospel vid förebyggande av sjukdomar och vård av hälsan

I dag finns det redan många lösningar för användningen av spel och spelifiering inom främjandet av hälsa och välfärd. Hälsospel kan användas för att motivera människor att motionera och få stillasittande personer att röra på sig. [1;2]. Till exempel kan virtuell tennis eller en danstävling i ett aktiverande spel höja spelarens puls och göra hen andfådd. I bästa fall kan ansträngningen motsvara en motionsprestation av medelhög intensitet. En motionsprestation har konstaterats medföra större fysisk ansträngning om spelandet av spelet kräver att spelaren rör både över- och underkroppen. [3]

Spel har även med framgång använts inom hälsofostran, framförallt bland unga. I synnerhet spel som spelas med dator och mobil utrustning och som innehåller information till exempel om hälsosam kost, fördelarna med motion eller de skadliga effekterna av rökning har väckt intresse hos unga. Samtidigt som de unga spelar, får de ny information om hälsorelaterade frågor. Med spel har man också lyckats åstadkomma positiva förändringar bland annat i ungas attityder, motivation och uppfattningar. [3] Vid sidan av hälsofostran har spel även använts för att förändra människors hälsomässiga beteende, till exempel som stöd för dem som slutar röka.

Hälsospel i anslutning till behandlingen av sjukdomar

Hälsospel har även utvecklats som stöd för behandlingen av kroniska sjukdomar, såsom diabetes och astma. Spel designade för diabetiker kan exempelvis hjälpa dem att uppskatta mängden kolhydrater och öva rätt injiceringsteknik för insulin i en trygg virtuell miljö utan de hälsorisker som råder i det verkliga livet. Spel av den här typen kan fungera bra tillsammans med det stöd och den handledning som yrkesutbildade personer inom hälso- och sjukvård erbjuder. Ett spel för astmatiker kan planeras så att det uppmuntrar personen att förändra sin livsstil på ett sätt som stödjer vården och hjälper den som nyligen fått diagnosen att anpassa sig till sjukdomen. [3] Spelaren kan under spelets gång se sjukdomens inverkan och hur sjukdomen bör beaktas i vardagen.

Spel kan också användas under förberedelserna inför en operation eller ett vårdingrepp. Ett spel som berättar om ingreppet kan minska rädslan för den nya och spännande situationen [4]. Vid sidan av spel som uttryckligen utvecklats för hälso- och sjukvårdens syften har även underhållningsspel testats inom hälso- och sjukvården. Inom pediatrik har exempelvis spel baserade på virtuell verklighet kunnat distrahera patienten från smärtsamma ingrepp. Spelet har därmed kunnat minska barnets ångest och känsla av smärta under behandlingen [5].

Hälsospel inom rehabilitering

Vid rehabilitering kräver träningen stora mängder upprepningar. Rehabiliteringen kan göras mer intressant med spelifierade element som ger patienten belöningar för utförandet av rörelserna. Spelens innehåll kan också anpassas efter spelarens nivå eller rehabiliteringsbehov, och spelaren kan ges omedelbar respons på prestationen. Aktiverande spel har använts till exempel för rehabilitering. Till exempel har ett spel som förutsätter fingerfärdighet använts för att motivera en patient som undergått en handoperation att göra rehabiliterande övningar som i annat fall skulle kännas enformiga. Spel kan också användas inom tal-, ergo- och fysioterapi. Det finns många möjligheter till spelifiering när det gäller att stödja äldre och handikappade personers rehabilitering och boende i hemmet. Ett spel som använder en balansbräda kan användas till exempel för balansövningar i rehabiliteringssyfte.

Spel har dessutom använts som stöd för rehabilitering från mentala sjukdomar. Med hjälp av olika spel kan patienterna till exempel behandla och öva olika sociala situationer samt identifiera känslolägen och situationer som medför rädsla. Med spel kan man också åskådliggöra hur mobbning, ensamhet eller alkoholism påverkar livet. Spel av detta slag erbjuder möjligheter för patienter och deras närstående, men de ger också personer som arbetar med patienter tillfällen att möta patienterna.

Hälsospel inom utbildningen inom hälsosektorn och i andra syften inom hälso- och sjukvården

Undervisningsspel kan stödja undervisning inom hälso- och sjukvården som aktiverar de studerande, främja lärandet och förbättra inlärningsresultaten. Spelen erbjuder de studerande möjligheter att i en trygg miljö öva färdigheter som behövs i patientvården. [6;7] Spelarna kan vara sjukhuspersonal eller studerande inom hälsovårdssektorn som med hjälp av spelet övar olika situationer inom vården, till exempel teknik för hjärt-lungräddning och beslutsfattande som krävs i nödsituationer.

Spel som används för undervisning är ofta simuleringar som efterliknar händelser eller åtgärder i det verkliga livet som skulle vara omöjliga, dyra, farliga eller etiskt ohållbara att lära sig under verkliga förhållanden, med verkliga miljöer eller patienter. Genom virtuell verklighet och förstärkt verklighet kan man i stället för iscensatta situationer och dyra maskiner lära sig att hantera såväl utrustning och olika situationer som att diagnostisera patienter genom exempelvis virtuella dockor.

Spel och spelifiering har också använts för att stödja hälsovårdspersonalens arbete och effektivera verksamheten. En spelinriktad och lekfull tävling har använts till exempel för att effektivisera sjukhuspersonalens tvätt och desinfektion av händerna [8].

Hälsospelens framtid

I framtiden kan till exempel handledning av en patient med hjälp av VR-glasögon vara ett dagligt inslag inom hälso- och sjukvården. Röststyrning och distansvårdstjänster som bygger på artificiell intelligens, till exempel samtalsbottar – det vill säga datorprogram som utvecklats för att samtala med människor – med spelifierade egenskaper kan i fortsättningen erbjuda hjälp i glesbygder och även annat stöd på tider då hälso- och sjukvårdstjänster inte är tillgängliga. Även de nya användargränssnitten som används för att kontrollera spel, till exempel spel som kan styras direkt med hjärnfunktionerna, kommer att erbjuda hälsovårdssektorn möjligheter som idag delvis är okända.

För att potentialen hos hälsospel ska kunna utnyttjas inom hälsovårdssektorn behövs det ett intensivare samarbete mellan spelbranschen, hälso- och sjukvården, andra instanser som använder hälsospel och spelarna. Utöver detta behövs en öppen attityd, en kultur för testning av nya metoder och mod att föra fram nya idéer som stödjer arbetet eller vardagen.

I lämpliga situationer är det redan i dag möjligt att pröva på spel vid sidan av andra metoder för hälsofrämjande. När användningen av hälsospel planeras är det emellertid viktigt att inse att om ett spel kallas för ett hälsospel är benämningen inte en automatisk garanti för att lösningen fungerar. I den stora gruppen spel som kallas hälsospel finns också spel av tvivelaktig kvalitet. Det gäller att observera detta särskilt om avsikten är att använda spelen som arbetsredskap för yrkesutbildade personer inom hälso- och sjukvården.

Källor

[1] Matallaoui, A., Koivisto, J., Hamari, J. & Zarnekow, R. How effective is “exergamification”? A systematic review on the effectiveness of gamification features in exergames. Proceedings of the 50th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS). Hawaii, USA. 2017.

[2] Gao, Z., Chen, S., Pasco, D. & Pope, Z. A meta-analysis of active video games on health outcomes among children and adolescents. Obesity Reviews. 2015, vol 16:9.

[3] Parisod, H., Pakarinen, A., Kauhanen, L., Aromaa, M., Leppänen, V., Liukkonen, T., Smed, J. & Salanterä, S. Promoting children’s health with digital games: A review of reviews. Games for Health Journal. 2014, vol 3:3.

[4] Ryu, J. H., Park, J. W., Nahm, F., Jeon, Y. T., Oh, A. Y., Lee, H. J., Kim, J. H. & Han, S. H. The Effect of Gamification through a Virtual Reality on Preoperative Anxiety in Pediatric Patients. Undergoing General Anesthesia: A Prospective, Randomized, and Controlled Trial. Journal of Clinical Medicine. 2018, vol 7:9.

[5] Piskorz, J. & Czub, M. Effectiveness of a virtual reality intervention to minimize pediatric stress and pain intensity during venipuncture. Journal for Specialists in Pediatric Nursing. 2018, vol 23:1.

[6] Brull, S. & Finlayson, S. Importance of Gamification in Increasing Learning. The Journal of Continuing Education in Nursing. 2016, vol 47:8.

[7] Verkuyl, M., Hughes, M., Tsui, J., Betts, L., St-Amant, O. & Lapum, J. L. Virtual Gaming Simulation in Nursing Education: A Focus Group Study. Journal of Nursing Education. 2017, vol 56:5.

[8] Marques, R., Gregório, J., Pinheiro, F., Póvoa, P., Mira da Silva, M. & Velez Lapão, L. How can information systems provide support to nurses’ hand hygiene performance? Using gamification and indoor location to improve hand hygiene awareness and reduce hospital infections. BMC Medical Informatics and Decision Making. 2017, vol 17:1.

Riikka Marttinen

CASE: Alla spelar! – Tips för att ordna en spelstund för äldre

Digitalt spelande är inte en hobby enbart för barn och unga. Också äldre personer kan spela med olika smarta enheter, datorer och spelkonsoler. Enligt Spelarbarometern [1] har 40 procent av personer i åldern 60–69 år och 21 procent av personer över 70 år spelat digitala underhållningsspel. Äldre personer har mycket olika förhållningssätt till spelande. Enligt en enkät [2] som projektet LähiVerkko låtit göra förhåller sig 42 procent av äldre personer positivt till digitala spel. Av äldre personer som själva inte spelar var det endast 5 procent som förhöll sig positivt till spelande. Spelandet associeras med tidsslöseri eller spelberoende. Av respondenterna ansåg totalt 68 procent ändå att spel kan vara nyttiga för hjärnan.

Enligt Åbo universitets guide Ikäihmiset ja pelit (Äldre personer och spel) [3] används spel inom äldreomsorgen. Spel är roliga och motiverar till upprepning, vilket gör dem till intressanta och användbara redskap inom äldreomsorgen. Forskarna har ännu inte nått konsensus om spelens effekt eller hur långvarig den möjliga effekten är. Olli-Poika Parviainen [4] konstaterar att spelandet visat sig vara en naturlig del av livet och att det finns många olika motiv för att spela. De spel som äldre och åldringar spelar är ofta småspel, men det förekommer stora variationer mellan individer. Det finns alltså inte ett specifikt spel som skulle passa alla äldre människor.

I evenemang som arrangerats av projektet LähiVerkko [5] berättar äldre personer att de fått nya upplevelser och stimulans i vardagen. Fördomarna om spelande minskade i takt med att de äldre spelade själva. Samtidigt fick personerna en chans att bekanta sig med nya enheter och lära sig använda dem. Att ordna en spelstund kräver inte stora resurser eller dyra tekniska anordningar – också en kort spelstund kan ha en stimulerande effekt.

Spelstunderna ger även allvarligt sjuka personer samt personer med nedsatt rörelseförmåga en möjlighet att prova olika spel och virtuell verklighet i en trygg miljö. Spelstunderna kan främja naturlig växelverkan mellan olika generationer och skapa möjligheter att tillbringa tid tillsammans på att avslappnat sätt. Då man ordnar en spelstund lönar det sig ändå att förbereda evenemanget omsorgsfullt och planera aktiviteterna.

Planera spelstunden

Fundera vem spelstunden är riktad till, var gruppen ska spela, vilka spel som ska spelas och vem som ska delta i spelstunden. En lämplig längd för spelstunden är 1–1,5 timmar. Under den tiden hinner man gå runt och bekanta sig med olika spel och diskutera spelen i lugn och ro. Dagsrutiner är ofta väldigt viktiga för äldre personer, varför man bör överväga tidpunkten för spelstunden noggrant.

Hur ska spelstunden se ut?

En spelstund kan vara öppen för alla eller ett mindre evenemang som är avsett för en specifik grupp. När du ordnar en öppen spelstund vet du inte på förhand hur många personer som kommer att delta. Du känner inte heller till deltagarnas önskemål eller begränsningar gällande spelande. När man ordnar en spelstund för en specifik grupp vet man hur många som kommer att delta. Då är det lättare att planera evenemanget och beakta deltagarnas specialbehov, såsom eventuella rörelsehinder eller minnessjukdomar. Det är också möjligt att ordna spelstunder med olika teman. Först kan man låta gruppen bekanta sig med digitalt spelande. Nästa gång kan man till exempel bekanta sig med olika mobilspel, konsolspel, datorspel eller VR-spel i enlighet med deltagarnas intresse.

Information om spelande

När du inleder spelstunden är det bra att visa för deltagarna vad digitalt spelande är för något. Du kan använda dig av medieutbildningsmaterialet från projektet Netikäs – Digitaalinen pelaaminen (Digitalt spelande). [6]

Du kan bjuda in en äldre person som berättar om sin spelhobby eller visa videoklipp där äldre personer berättar om sitt spelande [7].

Det är viktigt att lyfta fram berättelser om äldre personer som spelar. Då kan gruppen se spelande som en hobby också för äldre personer, inte bara för barn och unga. Dessutom är det viktigt att tillsammans diskutera hurdana spelupplevelser deltagarna har och kartlägga deras tankar om spelande.

Var, vad och med vem ska vi spela?

Det är bra att ordna evenemanget i ett rymligt, tillgängligt utrymme. När du ordnar en spelstund får du gärna presentera många olika sorters spel. Det lönar sig att välja främst gratisspel, så att det är så lätt som möjligt att skaffa dem. Du kan med fördel be några medhjälpare närvara vid spelstunden som kan hjälpa de äldre att bekanta sig med spelen. Det är viktigt att medhjälparna är spelintresserade själva, känner till spelen som presenteras under evenemanget och uppmuntrar de äldre personerna att bekanta sig med spelen. När medhjälparna är barn och ungdomar eller andra äldre personer brukar de äldre vara modigare med att prova nya spel. Instruera dina medhjälpare på förhand om frågor med anknytning till äldre personers spelande. Det är också bra att tala om för medhjälparna hur de kan beakta spelarnas möjliga begränsningar. När du presenterar spelen, använd enkla ord och undvik alltför tekniska termer.

Kommunikation och marknadsföring

Det är viktigt att marknadsföra spelstunden, så att du får ihop så många deltagare som möjligt. Ge evenemanget ett enkelt namn som väcker intresse. Det är bäst att undvika alltför svåra ord i kommunikationen och marknadsföringen av evenemanget. Avsikten är att bjuda in deltagarna till att bekanta sig med spelvärlden och framhäva den sociala aspekten och möjligheten att lära sig nytt. Gör det också tydligt för deltagarna att det rör sig om en aktivitet där alla får vara med. Du kan också uppmuntra deltagarna att ta med sig en vän.

Spelstunden

Reservera tid för förberedelserna, så att allt är färdigt när spelstunden inleds. Äldre personer brukar ofta vara på plats i god tid. När du förbereder spelstunden är det särskilt viktigt att se till att tekniken fungerar under evenemanget. När spelstunden inleds, ska alla enheter vara påslagna, applikationer nerladdade och alla batterier fulladdade. Observera också tillgänglighet och säkerhet.

Under spelstunden är det bra att skapa en avslappnad och lugn atmosfär, där deltagarna fritt kan ställa frågor. Deltagarna vill ofta veta vad spelen kostar och var man kan skaffa dem. Sätt gärna ihop ett informationspaket i pappersform om de spel som presenterats under spelstunden och var äldre personer kan hitta mer information om spelande och rekommendationer för bra spel. När du avslutar spelstunden kan du be om feedback och utvecklingsidéer, så att spelevenemang i fortsättningen kan tjäna äldre personer ännu bättre.

Källor

[1] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2018. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[2] Eläkeliitto, EHYT rf & TSN Gallup. En undersökning bland över 64-åriga datoranvändares inställning gentemot dataspel/digitala spel. "Yli puolet internetiä käyttävistä eläkeikäisistä pelaa digitaalisia pelejä" Helsingfors, Finland. 2016. Tillgänglig: https://www.slideshare.net/KaikkiPelaa-seminaari?utm_campaign=profiletracking&utm_medium=sssite&utm_source=ssslideview

[3] Liukkonen, T., Rajala, J., Mäkilä T. Ikäihmiset ja pelit -opas. Åbo, Finland. Turun yliopisto. 2016. Tillgänglig: http://trc.utu.fi/ar/wp-content/uploads/sites/5/2016/08/peliopas.pdf

[4] Parviainen, O-P. Digitaalinen pelaaminen ikäihmisten elämässä. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2016. Tillgänglig: https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99273/GRADU-1465552527.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[5] Eläkeliitto. VR ja digipelaaminen -työpajaoppaat. 2018. Tillgänglig: https://www.elakeliitto.fi/blogit/vr-ja-digipelaaminen-tyopajaoppaat

[6] Pankka, I-M., Netikäs Mediasivistysmateriaali 6. Digitaalinen pelaaminen. Eläkeliitto, EHYT rf. 2016. Tillgänglig: https://www.elakeliitto.fi/netikas-mediasivistysmateriaali

[7] Eläkeliitto & EHYT rf. Kaikki pelaa -peliseminaari. YouTube-spellista. 2017. Tillgänglig: https://www.youtube.com/watch?v=syK6-esJ1S4&list=PLqXnJwILcP3EY-6ckCroUgJAJ-cBQTXDZ

Anna Kaija

Spelande i ett parförhållande

I takt med att spelande blir allt vanligare i alla åldersgrupper [1;2] är det allt mer sannolikt att finna sig själv i ett parförhållande med en spelfantast, även om man själv inte alls är intresserad av spel. Om spelande inte har varit en del av ens egen vardag sedan tidigare eller om man har upplevt det som något för barn, kan partnerns hobby kännas lite annorlunda. Spel kan ändå vara enbart ett fritidsintresse bland många.

Varför och vad spelar vuxna?

En vuxen kan spela av många olika skäl och dessa skäl är ofta personliga. Genom modeller skapade av forskare är det möjligt att synliggöra varför man är intresserad av spel. Spelaren kan exempelvis genom spelen bygga upp olika förmågor [3] då målet med underhållningsspel är att de ska vara givande och belönande [4]. Att spela spel kan vara en möjlighet att koppla bort bekymmer i vardagen. Spelande kan vara ett sätt att slappna av när det inte finns något annat att göra. Det kan även vara en regelbunden motvikt till arbetet. [5] Spel kan vara användbara och pedagogiska, men de kan också vara enbart underhållande.

Spelande är ofta även förknippat med gemenskap och den sociala interaktionen inom spelet kan vara väldigt vardaglig [6]. Spelandet kan även vara sekundärt och det kan vara viktigare att möta vännerna i spelet. Spelarna kan ordna gemensamma kvällsträffar, där de spelar skjut- eller partyspel. Ett sådant här socialt spelande kan även vara ytterst situationsbundet och det kan hända att personen fokuserar på spelandet endast kortvarigt och gör andra roliga saker vid sidan av. [5] Den sociala aspekten av spelandet kan även jämföras med att fika med en kompis, men i stället för att sätta sig ned vid samma bord, sätter man sig vid speldatorerna och diskuterar.

Spelande är en underhållningsform bland andra, precis som böcker, TV-serier och filmer. Via spel finns möjlighet att skapa extra spänning i livet genom att delta i olika e-sportturneringar som ordnas på webben eller till exempel genom att spela äventyrs- och skräckspel. Spelen är inkluderande och skapar ett intryck av att spelaren befinner sig i händelsernas centrum. Utbudet av spelgenrer är lika stort som för filmer, vilket innebär att en vuxen som är intresserad av spel enkelt kan hitta ett meningsfullt spel att spela. För en del kan spelandet även vara förknippat med hobbyer, såsom fanfiction eller att skriva en spelblogg, cosplay eller att besöka olika evenemang med speltema. En del spelare är dessutom intresserade av e-sport och att titta på videor med speltema skapade av andra spelare.

I parförhållande med en spelare

När två personer inleder ett parförhållande, bidrar båda med sin respektive historia och de modeller de har lärt sig i barndomen om att leva tillsammans. Och det är med utgångspunkt i dessa erfarenheter som paret börjar bygga sin gemensamma modell, antingen genom att upprepa det som de har lärt sig tidigare eller medvetet göra tvärtom. Att skapa ett parförhållande är att harmonisera olika familjekulturer. [7] Dessutom behöver paret integrera levnadssätt och hobbyer.

När man inleder ett parförhållande med en spelare, blir spelen med stor sannolikhet en del av ens eget liv, åtminstone indirekt. I början av förhållandet kommer förälskelsefasen, då man ser sin partner genom rosa glasögon [7] och då kan det hända att man åsidosätter sina egna hobbyer och behov. Efter förälskelsefasen följs av självständighetsfasen, då paret stakar ut gränserna för samvaron och för att vara ifrån varandra [7]. I den här fasen återfår de egna hobbyerna samma betydelse som de hade innan förhållandet. Spelaren kan med andra ord spela mindre i början av förhållandet, men speltiden ökar tillbaka till mängden före förhållandet när samvaron fortgår under en längre period. Det lönar sig att förhålla sig till partnerns spelande som till vilken annan hobby som helst.

Spelen kräver koncentration, vilket innebär att det under en spelsession kan vara svårt att få partnerns uppmärksamhet. Och ingen vill nog bli avbruten mitt i en film. En film kan dock enkelt pausas en stund, men alla spelsituationer går inte att pausa, vilket betyder att ett avbrott kan inverka negativt på prestationen i spelet. En del spel spelas i lag. Spelet kan omfatta deltagande i matcher på vissa dagar och vissa tider, och då är det inte mer rimligt att be spelaren att lämna sin spelenhet än att komma hem mitt i en fotbollsträning. Emellertid kan det ibland hända att spelaren sätter spelandet före allt annat. Detta kan visa sig bland annat genom att spelaren upprepade gånger väljer spelandet, när hen ombes delta i någon annan aktivitet, såsom att äta tillsammans, tillbringa en kväll tillsammans eller att träffa släktingar. [8] Enstaka gånger är inte skäl nog för oro, men ibland framstå som att spelandet avskärmar spelaren från sociala relationer utanför spelvärlden [8]. Om du känner oro för spelandet, kan du ta upp det för diskussion med spelaren.

Spelaren kan vara fysiskt närvarande men vara så engagerad i spelet att det kan vara svårt att få kontakt med hen just då [8]. Då är det rimligt att vänta tills spelaren tar paus förrän man tar upp något till diskussion. Såsom i andra konflikter i ett parförhållande, lönar det sig att diskutera spelandet på ett konstruktivt sätt. Även om du känner dig irriterad över din partners spelande, är en offensiv inställning inte det bästa alternativet eftersom det bara leder till att den andra parten intar en försvarsställning och diskussionen framskrider inte nödvändigtvis längre än till ett gräl [7].

Det lönar sig att tala om för partnern hurdana tankar och känslor hens spelande och tiden som hen använder till det väcker [7]. På samma sätt bör du lyssna på din spelande partners perspektiv. En ömsesidig diskussion om ämnet främjar öppen kommunikation i parförhållandet och visar att du är genuint intresserad av objektet för din partners intresse. När spelarens orsaker till att spela tydliggörs, blir det möjligt att utforma vardagen så att spelandet får plats i den. Att visa intresse för den andras hobbyer och tankar känns bra för den andra parten. Det lönar sig att ta den andras åsikter på allvar. Om det känns som om spelaren talar ett främmande språk, är det bra att ställa preciserande frågor. Om ni pratar om oklarheter som förknippas med spelandet, lättar inte bara oron, utan det signalerar dessutom till partnern att du uppskattar hens åsikter och att hen blir hörd. Och då blir det också lättare att kompromissa.

Det är inte nödvändigt att göra partnerns hobby till en gemensam hobby, även om det knappast skulle skada. Förståelse för den spelande partnerns intresse underlättar i konfliktsituationer. Det lönar sig även att prata om spelandet vid en tidpunkt då det inte orsakar problematiska situationer på olika områden i livet. En öppen dialog förhindrar missuppfattningar och kan skingra skepticismen mot spelandet redan innan problematiska situationer hunnit uppstå. En dialog om båda parternas levnadssätt och önskemål är allmänt viktigt i ett parförhållande, eftersom förhållandet då blir tryggt och båda får uttrycka sig själv och sina känslor utan att behöva känna rädsla för att bli övergiven [8].

Redskapssport

Spelhobbyn kräver köp av redskap precis som andra hobbyer, till exempel sport. Hemma hos spelaren finns ofta flera spelkonsoler eller datorer, vars inköpspriser är ganska höga. Eftersom spelen kontinuerligt utvecklas tekniskt, ställer de med tiden också större krav på utrustningen. Detta innebär att speldatorn regelbundet måste uppdateras med nya delar. Konsolspelare undkommer inte inköp de heller, eftersom det hela tiden lanseras nya versioner av konsolerna, det vill säga så kallade konsolgenerationer. Om man vill spela nyare spel, måste spelutrustningen vara uppdaterad med det senaste.

Förutom utrustning utgör spelen i sig en kostnad, men digitala spel kan vara riktigt förmånliga under återförsäljares rabattkampanjer. I det här avseendet kan spelande rent budgetmässigt vara en lämplig hobby för många, och därför gör många spelare en stor del av sina inköp vid rabattkampanjer under sommaren och julen. Avgiftsbelagda spel är ett kapitel för sig, där spelaren betalar en viss summa för att få spela spelet under en viss tid. Ofta fungerar dessa spel med samma betalprincip som avgiftsbelagda TV-kanaler eller musikstreamingtjänsternas månadsabonnemang.

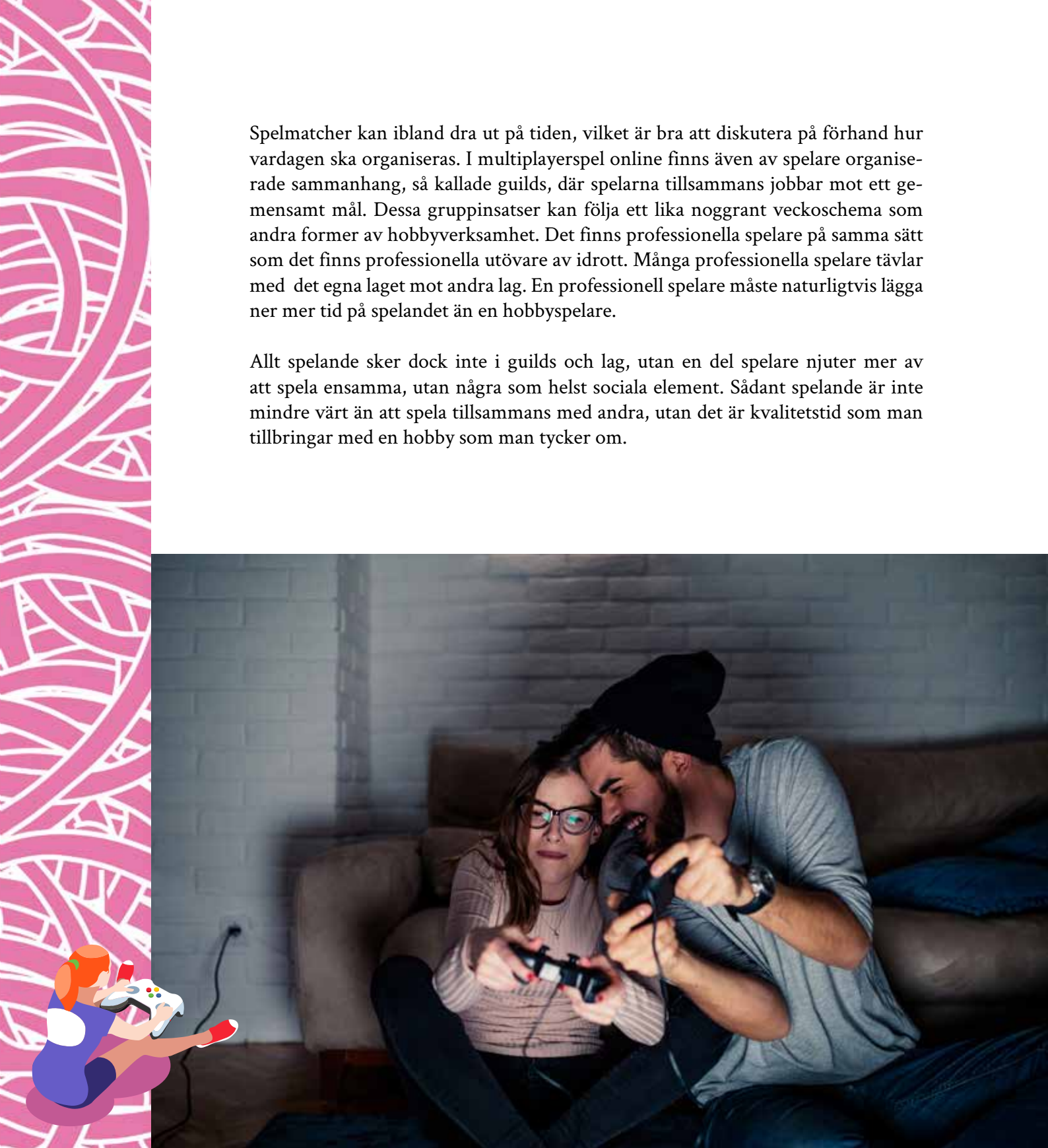
Spelandet syns ofta även i spelarens heminredning. En del vill ha sin utrustning och sina spel i vardagsrummet, medan en del föredrar att ha ett separat spelrum. Kring spelen lanseras även många olika kringprodukter, eller merchandise, som kan vara allt möjligt från bruksvaror till tavlor och statyer och en del spelare samlar på dem. Med andra ord kan det behövs hyllutrymme inte bara för spelen, utan även för förvaring av kringprodukter.

Spelande, parförhållandet och tidsanvändningen

Eftersom spelande tar tid är det bra att diskutera parförhållandets tidsanvändning. Alla behöver så kallad egentid i ett parförhållande då man kan fokusera på saker som man själv anser vara viktiga. Ett parförhållande kan dock inte bara bestå av egentid, utan ett bra förhållande förutsätter också gemensam tid. Det är med andra ord viktigt att tillsammans fundera på vilken tid som är gemensam och hur den tillbringas.

Spelmatcher kan ibland dra ut på tiden, vilket är bra att diskutera på förhand hur vardagen ska organiseras. I multiplayerspel online finns även av spelare organiserade sammanhang, så kallade guilds, där spelarna tillsammans jobbar mot ett gemensamt mål. Dessa gruppinsatser kan följa ett lika noggrant veckoschema som andra former av hobbyverksamhet. Det finns professionella spelare på samma sätt som det finns professionella utövare av idrott. Många professionella spelare tävlar med det egna laget mot andra lag. En professionell spelare måste naturligtvis lägga ner mer tid på spelandet än en hobbyspelare.

Allt spelande sker dock inte i guilds och lag, utan en del spelare njuter mer av att spela ensamma, utan några som helst sociala element. Sådant spelande är inte mindre värt än att spela tillsammans med andra, utan det är kvalitetstid som man tillbringar med en hobby som man tycker om.



En del par spelar också under den gemensamma tiden. Det finns många spel som man kan spela tillsammans på soffan eller online genom varsin dator. Spelande kan då utgöra gemensam kvalitetstid som gör att paret kommer ännu närmare varandra. Paret kan spela som ett lag och sträva efter ett gemensamt mål, medan de i andra spel kan tävla mot varandra. Det beror på paret vilka spel som intresserar dem mer eller om båda alternativen passar dem.

Ibland kan paret även ersätta till exempel en gemensam filmkväll med en spelkväll. Numera lanseras många berättelsebaserade spel, varav en del publiceras i episoder, såsom TV-serier. Ett sådant spel kan vara intressant att följa också för en partner som inte är särskilt intresserad av att spela. Spelen av den här typen erbjuder ofta valmöjligheter som påverkar hur berättelsen utvecklas, vilket gör spelet nästan som till en interaktiv film. Även om den ena parten i förhållandet sköter själva spelandet kan man fundera över valen tillsammans, vilket ökar upplevelsen av deltagande också för den parten som inte spelar.

Avslutningsvis

Spelande är en hobby bland andra och det är allt vanligare att vuxna spelar digitala underhållningsspel. Det är inte ovanligt att den ena parten i ett parförhållande, och ibland båda, är spelare. Om spelande känns som en främmande eller konstig hobby, lönar det sig att med ett öppet sinne ställa frågor om det till sin spelande partner. Att se saken från den andras perspektiv och förstå hens känslor kan förhindra oro och missförstånd. När du visar intresse för din partners hobbyer visar du samtidigt respekt för din partner.

Eventuella konfliktsituationer bör lösas genom att diskutera konstruktivt och skapa en gemensam förståelse för situationen. När man bekantar sig med spelandet kan det även bli en gemensam hobby i parförhållandet, men det kan lika gärna vara den ena partens sätt att hitta egen tid i vardagen.

Källor

[1] The Statistic PortalStatista. [hämtad 5.8.2018]. Tillgänglig: https://www.statista.com/statistics/722259/world-gamers-by-age-and-gender/

[2] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2018. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf.

[3] Kuuluvainen, S. & Mustonen, T. Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Helsingfors, Finland. Sosped stiftelsen. 2017. [hämtad 21.9.2018]. Tillgänglig: http://www.sosped.fi/wp-content/aineistot/FINAL-osa-1-1.pdf.

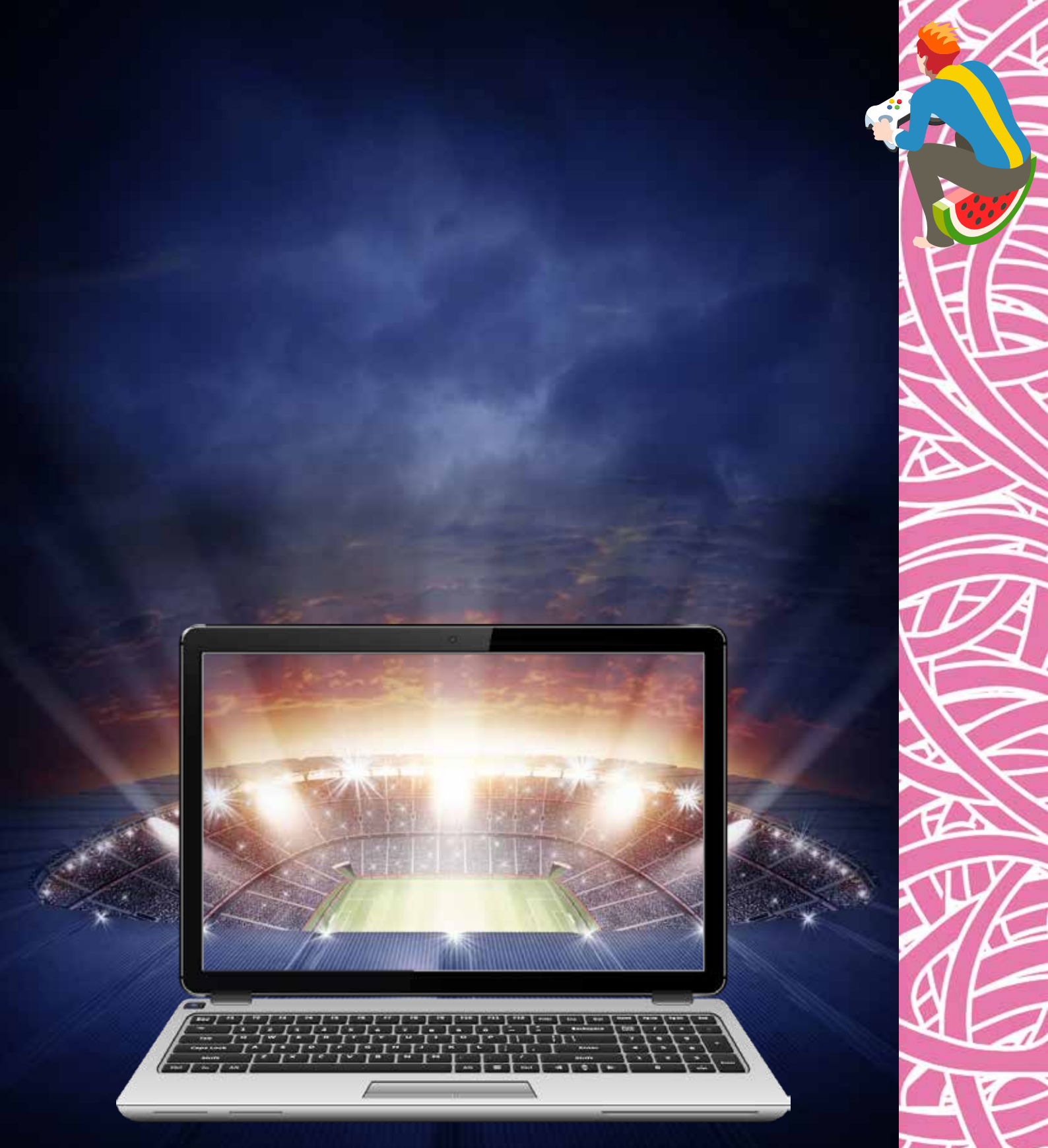
[4] Griffiths, M. & Nuyens, F. An overview of structural characteristics in problematic video game playing. Current Addiction Reports. 2017, vol 4.

[5] Kallio, K., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Verket: Suominen, J., Koskimaa, R. Mäyrä, F. & Sotamaa, O. (red.) Pelitutkimuksen vuosikirja. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2009. Tillgänglig: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf.

[6] Nevala, T. Pelaamisen elinkaari – pelien merkitykset elämän eri vaiheissa. Teoksessa: Koskimaa, R., Arjoranta, J. Friman, U., Mäyrä, F., Sotamaa, O. & Suominen, J. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2017. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2017. Tillgänglig: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/ptvk2017.pdf.

[7] Väestöliitto. Tietoa parisuhteesta. 2018. [hämtad 22.8.2018]. Tillgänglig: http://www.vaestoliitto.fi/parisuhde/tietoa_parisuhteesta/.

[8] Hellman, M., Karjalainen, S. & Majamäki, M. “Present yet absent”; Negotiating commitment and intimacy in life with an excessive online role gamer. New Media & Society. 2017, vol 19:11, 1710–1726.



Ville Qvist ja Mirka Tukia

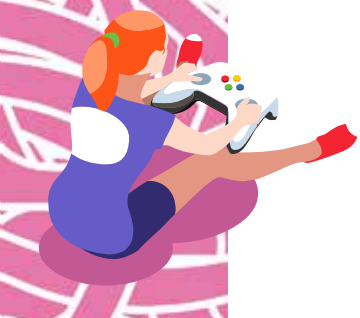
E-sport

E-sport är en hobby som ökar i popularitet och för en del kan det till och med vara ett jobb som får allt större synlighet i den finländska vardagen. Vad innebär e-sport? Är det fråga om en genväg till framgång eller en bubbla som kommer att spricka? Hur borde föräldrar och fostrare förhålla sig till barn och unga som tävlar eller aktivt följer e-sport? E-sport (elektronisk sport) rapporterades hösten 2017 vara den populäraste sportgrenen i Finland näst efter ishockey bland män i åldern 18–29 [1]. Men e-sport anses ha uppstått mycket tidigare än så, redan på 1980–1990-talet.

E-sportens historia

Det första fröet till tävlingsspelande, det vill säga e-sport såsom det numera kallas, kan anses vara Stanforduniversitetets tävling Spacewar, där de studerande tävlade om mästerskapet både individuellt och i lag. Priserna var ännu blygsamma: vinnarna fick en årsprenumeration på tidningen Rolling Stone. Ändå engagerade tävlingen två dussin spelare som tävlade om vinsten. Tävlingsspelande hade fått sin början, och den kom att utvecklas till en av 2010-talets mest följda sportgrenar.

Under 1980- och 1990-talen bestod tävlingsspelande i stor utsträckning av konsolspelande och fokuserade på enskilda turneringar som ofta ordnades i USA. Ju längre in på 90-talet vi kom, desto mer övergick tävlingsspelandet till PC:n Den främsta orsaken till detta var internet, som snabbt fick stor spridning. Internet gjorde det möjligt att spela mot varandra även om man inte befann sig i samma lokal. Detta gjorde tävlingsspelande ännu populärare, men sammanförde även spelare som befann sig på olika orter.



När spelarna kom i kontakt med andra spelare, gav det inspiration till att ordna ännu större turneringar. En av dessa turneringar var QuakeCon, som ordnades för första gången 1996. På QuakeCon tävlade spelarna om vem som var bäst på att spela Quake.

I slutet av 90-talet grundades två professionella serier, Cyberathlete Professional League och Professional Gamers League. I dessa fick spelare verkligen sätta sina färdigheter på prov. I takt med att prispotterna växte, anslöt sig allt fler som förhöll sig professionellt till spelandet, vilket visserligen höjde nivån på spelandet, men inte antalet tittare. Således upphörde båda serierna i början av 2000-talet och i tävlingsspelande återgick man till tävlingar i turneringsform.

Antalet professionella turneringar har ökat sedan 2002. Då ordnades elvaprofessionella turneringar, under vilka knappa än en halv miljon dollar i prispengar delades ut. År 2012 ordnades hela 696 professionella turneringar och i dem utdelades sammanlagt mer än tiomiljoner dollar i prispengar ut [2]. Såväl antalet turneringar som storleken på prispotterna ökar hela tiden.

E-sport idag

Den mest betydande orsaken till e-sportens växande popularitet på 2000-talet var utbredningen och utvecklingen av internet. Då möjliggjordes, förutom att spela mot andra på distans, även helt nya sätt att på distans följa med andras spelande. Ännu på 90-talet strävade man efter att sända e-sport på TV. Då e-sport sedan började sändas via internet ökade antalet tittare explosionsartat.

Det är ovanligt att tittarna måste ha en traditionell inträdesbiljett till spelläktaren, utan det är oftast kostnadsfritt att titta på spelen, och sändningarna finansieras med reklam. I vissa spel har tittarna tillgång till en fördjupad upplevelse genom avgiftsbelagda tilläggstjänster, så som att spela på matchresultat eller spela liknande tränarspel som erbjuds i andra lagidrottsgrenar. Försäljning av den här typen av tilläggstjänster kan utgöra en betydande del av finansieringen av en turnering.

Tittarna kan även köpa föremål som spelarna använder (kläder, olika vapenmodeller eller dekaler som fästs på vapnen till spelfigurerna) och på så sätt finansiera såväl turneringen som spelutvecklaren och i vissa fall lag eller spelare efter vilka dessa föremål har namngivits.

E-sport har med en rasande fart blivit allt vanligare på alla kontinenter, men det spelas väldigt olika spel i olika länder. I USA, där tävlingsspelande har funnits längst, spelas mycket konsolspel. Konsolspelande har en lång tradition i USA eftersom tävlingsspelande ännu på 90-talet skedde med just konsoler. I övriga världen har konsoler inte samma ställning och i praktiken avgränsas tävlingsspelande med konsoler utanför USA till ett par spelgenrer, idrottsspel och fightingspel. I andra länder i världen slog tävlingsspelande igenom betydligt senare än i USA. Delvis på grund av detta har andra länders tävlingsspelande starkt fokuserats på PC-spel. Dessutom finns det ett större utbud av spel för PC:n. De mest populära spelen är sedan länge Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), Dota 2 och League of Legends. Av dessa är CS:GO och Dota 2 mycket populära i västvärlden, medan spelet League of Legends spelas och följs mer i Asien. Anledningen till att särskilt CS:GO är mindre populärt i Asien är att spelet lanserades fem år senare i Kina än i övriga världen.

Av de nyare spelen kan man nämna Overwatch, av vilken spelutvecklaren Blizzard strävar efter att skapa en liknande franchiseserie som Nordamerikas stora idrottsserier. I dessa serier ska lagets plats köpas med pengar. Serieplatsen kan inte uppnås eller förloras på basis av idrottsprestationer. Till skillnad från i NHL deltar lag från andra ställen än Nordamerika i Overwatch. Lagens ägare består av såväl traditionella idrottsklubbar som den nya generationens organisationer för e-sport.

I Finland är de populäraste spelen desamma som i den övriga västvärlden: CS:GO och Dota 2, i tillägg till nykomlingen Overwatch som har rönt stor framgång. I Finland finns dessutom en stor spelarbas som spelar bilspel. Finländska spelare har haft stora framgångar i alla dessa spel. I bilspel tillhör finländare i likhet med riktiga racerförare världseliten och vi har även fått se finländska vinnare i de största turneringarna i spelet Dota 2.

Finland har även haft framgångar i många andra spel, såsom Overwatch, där flera finländare spelar i spelets professionella serie och vars utmanarserie i Europafinalen har haft med lag från Finland under båda säsongerna.

DOTA2. Valve Corporation.

Föreningar och förbund inom e-sport

E-sporten har utvecklats väldigt marknadsbaserat och därför har det ännu inte bildats några etablerade förbund, såsom inom den traditionella idrotten. Även lagen är ofta föreningar som strävar efter att vinna och inte traditionella idrottsklubbar. Eftersom pengar är av intresse och mästerskapstitlarna är attraktiva har många instanser namngivit sina tävlingar antingen som lokala mästerskapstävlingar eller till och med världsmästerskapstävlingar. I Finland ordnas den enda officiella FM-tävlingen av Finska e-sportförbundet (SEUL) och de officiella världsmästerskapstävlingarna ordnas av International Esports Federation (IESF).

Finska e-sportförbundet SEUL ry har varit verksamt i Finland sedan 2010 och är takorganisationen för tävlingsspelande i Finland.

Förbundets verksamhet fördelas mellan utvecklande av e-sport och arbete med intressebevakning och kommunikation. Förbundet är medlem i den internationella takorganisationen IESF och partnermedlem i Finlands olympiska kommitté. Förbundets medlemsorganisationer kan delas in i fyra kategorier: evenemangsorganisationer, föreningsaktörer, läroinrättningar och spelar-/spelorganisationer [6].

I Finland verkställs det officiella finländska mästerskapet i e-sport (eFM) av Finska e-sportförbundet SEUL ry. Tävlingarna i olika spel ordnas av utvalda operatörer som väljs genom konkurrensutsättning. I mästerskapen som ordnades 2018 spelades sammanlagt tio olika spel. Mästerskapet har ordnats sedan 2016.

IESF har 48 medlemsländer runtom i världen. Medlemsländerna företräds alltid av statens e-sportförbund. Flest medlemsländer finns i Asien (21 st.) [7]. Det internationella förbundets uppgift är, förutom att främja e-sportens ställning, även skapa standarder till exempel för domare, spelare och turneringar.

Den internationella takorganisationen för e-sport IESF ordnar årligen en världsmästerskapstävling. År 2018 ordnades mästerskapet redan för tionde gången i ordningen. Mästerskapet har nästan varje gång ordnats i ett asiatiskt land [4]. Olika länder skickar sina landslag till VM och dessa lag har vanligen utsetts genom separata VM-kval. Lagen kämpar om världsmästerskapet i en tävling som varar i cirka en vecka. Tävlingarna ordnas på plats, de spelas alltså inte över internet. I VM tävlar man inte bara om världsmästartiteln, utan även om penningpriser [5].

Professionellt spelande inom e-sport

Världens penningmässigt största turnering är The International, som ordnas av Dota 2-spelets utgivare Valve. Prispotten i turneringen uppgick 2018 till rekordhöga 25 504 190 amerikanska dollar. Vinnarlaget vann 11,2 miljoner dollar i turneringen. Så här stora turneringar är emellertid ännu ett undantag inom e-sport och bortsett från i Dota är priser i miljonklassen ett ovanligt undantag. Prissummorna i formella turneringar tenderar att fortsättningsvis öka.

I spelen finns väldigt många olika sätt att belöna spelarna för deras framgångar. Enbart prispotterna berättar inte hur mycket spelarna får i rena pengar efter sina prestationer. Exempelvis i CS:GO omvandlas de mest framgångsrika lagens logotyper till digitala dekaler som finns till försäljning i spelet och delar av försäljningen ger intäkter åt laget. De spelare som väljer att köpa dekalen kan sedan använda den till att smycka olika vapen i spelet. Dekalförsäljningen kan således ses som försäljning av fanvaror, merchandise. En lagdekal på ett vapen motsvarar i mångt och mycket den halsduk som fotbollssupporters bär för att visa vilket lag de hejar på.

En professionell spelare behöver dock inte klara sig enbart på turneringspriser eller försäljning av merchandise. Såsom i all idrott betalar organisationer en månadslön till de bästa spelarna i utbyte mot att de företräder den aktuella organisationen. Lönerna varierar stort efter vilket spel det är fråga om och hur bra spelaren är. De bästa spelarnas månadslöner uppgår till och med till tiotusentals euro. Efter eliten rasar lönerna fort. I de flesta spel är det väldigt svårt att bli professionell på heltid.

E-sportevenemang i Finland

I Finland samordnas e-sportevenemang oftast med evenemang för onlinespel, under vilka det utöver e-sportturneringen även ordnas annan verksamhet. Evenemangsprogrammet kan innehålla turneringar för såväl professionella som Hobbyentusiast är. Spelare på amatörnivå deltar i spelevenemanget genom att boka en datorsplats och delta i en turnering i samband med evenemanget. Det är vanligt att ha prissummor i turneringarna för professionella och hobbyspelare, men prispotten i turneringar för professionella är vanligen betydligt större än i hobbyturneringarna. Produktpriser är mer vanligt förekommande på hobbynivå än på professionell nivå. Turneringar i Finland ordnas av såväl evenemangsorganisatörer som kommersiella aktörer, föreningsaktörer och ungdomsgårdar. Det är en även möjligt att ordna så kallade online-turneringar där deltagarna tävlar hemifrån. Kvalificeringsfasen till stora turneringar genomförs också i form av online-kval och finalevenemanget ordnas som ett offline-evenemang, där spelarna spelar på plats.

Finlands största online-spelevenemang Assembly, som ordnas i Messukeskus i Helsingfors, ordnas två gånger per år, på sommaren och vintern. Utöver e-sport omfattar evenemangets program även ett LAN-område, där hobbyspelare kan boka en datorplats under evenemangets gång, montrar med olika kommersiella aktörer inom spelbranschen och spelrelaterade saker att göra. Onlinespelevenemang av olika storlekar ordnas runtom i Finland och dessa erbjuder en möjlighet för hobbyspelare att delta i online-spelevenemang.

Utövande av e-sport i Finland

Att övergå från att ha spel som hobby till att målinriktat utöva e-sport är tämligen enkelt ur synvinkel att hitta ett lag, eftersom de finns tillgängliga online. Dessutom finns det även turneringar för tävlingsspelande online som man kan delta i antingen gratis eller mot en väldigt låg deltagaravgift. Lämpliga turneringar för hobbyspelare finns även i online-spelevenemang.

Även inom ungdomsväsendet i Finland ordnas olika former av verksamhet för tävlingsspelande. På de flesta ungdomsgårdar finns spelkonsoler eller -datorer som gör det möjligt att ordna spelturneringar på ungdomsgården. Dessutom har vissa ungdomsgårdar även ett separat spelutrymme. Via ungdomsväsendet har den unga möjlighet att hitta spelsällskap och bekanta sig med andra unga samt prova på tävlingsspelande som hobby till exempel genom att delta i de turneringar som ungdomsgården ordnar.

Spelorganisationer ordnar e-sportläger i samarbete med idrottsinstitut, men juniorverksamheten inom e-sport utövas fortfarande i väldigt liten utsträckning. Det beror ofta på att hobbyspelarna är för unga för att ha erfarenhet av eller kunskap i att ordna organiserad verksamhet. Dessutom försinkas inledningen av juniorverksamheten av bristen på tränare. Spelarens vårdnadshavare har ofta ingen uppfattning alls om e-sport. Detta leder till att det i praktiken inte finns några traditionella föräldratränare och därför hittar man oftast inte ledare till hobbygrupper.

Sikte på professionellt spelande

I Finland håller spelarens stig ännu på att trampas upp, men redan i dag är den tydligare än i många andra länder. Vissa läroinrättningar på andra stadiet erbjuder kurser för dem som är intresserade av e-sport. Undervisning på heltid fås även vid folkhögskolor. Hösten 2017 godtogs e-sport som en gren inom Försvarsmaktens idrottsskola, vilket gör det möjligt att stödja karriären för professionella spelare och dem som siktar på eliten under värnplikten.

Traditionella idrottslag och -föreningar har under den senaste tiden fått upp ögonen för e-världen. E-sportlag återfinns inom såväl fotboll som boboll och ishockey. En traditionell idrottsförening kan representera e-sportlaget eller enskilda spelare. Föreningsrepresentation fungerar på samma sätt som inom traditionella grenar: spelarna representerar föreningen och föreningens sponsorer när de deltar i turneringar och andra tävlingar, och de har samma representationsuppdrag som föreningens idrottare i övrigt.

I Finland finns även flera organisationer som har specialiserat sig på e-sport och dessa möjliggör spelande på åtminstone deltid. Det är dock inte lätt att komma med i dessa organisationer eftersom det finns så många sökande och endast ett fåtal platser. Organisationerna fördelas inte heller jämnt mellan spelen, utan merparten av organisationerna fokuserar på spelet CS:GO. För andra spel finns det långt färre organisationer.

Mitt barn vill bli e-idrottare

Om den unga drömmer om att bli professionell e-sportare bör man förhålla sig till den drömmen på samma sätt som exempelvis drömmen om att bli professionell ishockeyspelare eller fotbollsspelare. Det är viktigt att förstå att endast en liten del av hobbyentusiasterna lyckas förverkliga sin dröm, men man får heller inte krossa den ungas drömmar. Du kan tillsammans med den unga fundera över på vilket sätt hen bäst kan uppnå sin dröm. Finns det läger eller lag i närheten som skulle kunna stödja hens utveckling? Finns det turneringar där den unga kan testa sin nivå och sina kunskaper?

Det lönar sig även att vara medveten om att nivåmätarna inom spelen inte är särskilt tillförlitliga och att den unga ofta kan ha en felaktig uppfattning om sina kunskaper på basis av dem. Därför är det viktigt att få testa sina kunskaper i lämpliga tävlingar, så att nivån på ens eget spelande förtydligas. Tävlingar är dessutom ett bra sätt att synliggöra sig själv, vilket kan göra det lättare att komma med i en organisation.

Precis som med all annan hobbyverksamhet är överdrift alltid överdrift. Spelsessioner som varar i timtal är inte effektiva med tanke på utvecklingen. Det är viktigt att hålla spelandet i bra balans med andra hobbyer. Det är även viktigt att ta bensträckare mitt i långa spelsessioner, så att man lugnar ned sig lite och minskar risken för skador av stillasittande. E-sport skiljer sig med andra ord inte nämnvärt i det här avseendet från traditionell idrott, även om sessionerna kan vara längre, då den fysiska belastningen är mindre.

Fysik är också en viktig faktor när man kommer så långt som till tävlingar. Tävlingsdagarna är ofta långa och håller ibland på i mer än tolv timmar. För att klara sig i tävlingar måste man kunna bibehålla koncentrationsförmågan under hela turneringen. En god fysisk kondition hjälper spelaren att orka bättre och sänker inte hens prestationsnivå ens under långa dagar. God fysisk kondition kan vara en verklig fördel jämfört med spelare med sämre kondition. Långa turneringsdagar betonar vikten av rätt näringsintag. Mikropizzor och energidrycker hör inte till e-idrottarnas vardag, utan hälsosam mat och hälsosamma drycker hjälper till att orka på samma sätt som en god fysisk kondition.

En av de viktigaste sakerna som man kan hjälpa den unga med på vägen mot den professionella karriären är att bemöta och hantera förluster och besvikelser. Många unga som drömmer om att bli professionella spelare är verkligen duktiga på spelet som de spelar, vilket innebär att de har vant sig vid att vinna. När det sedan dyker upp en situation där den unga inte klarar sig kan det hända att hen behöver hjälp med att hantera den. Hur tar man sig vidare från en situation där det visar sig att andra var bättre?

Även om drömmen om att bli professionell spelare inte förverkligas finns det ingen anledning till oro. Det är viktigt att den unga kommer ihåg att spelande är en hobby bland alla andra. Från spelande lär man sig många gånger sådana färdigheter som behövs även på andra områden i livet. Exempel på dessa är språkkunskaper samt olika kognitiva och sociala färdigheter [8].

Spelande kan även öppna upp andra karriärvägar inom e-sport. E-sport är förknippat med en enorm mängd olika yrken med allt från kommentatorer till tränare, innehållsproducenter och managers, precis som inom traditionell idrott. Eftersom det är fråga om en mycket ung tävlingsform finns det således ett skriande behov av sådana aktörer i branschen. Via spelandet kan den unga till och med hitta ett yrke som inte ens finns ännu.

Källor

[1] Sponsor Insight, Esports kasvanut voimakkaasti CS:GO, PUBG, NHL ja Overwatch kärjessä. Notis. 27.9.2017.

[2]Popper, B. Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport. [hämtad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming

[3] Video game tournaments. [hämtad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://www.esportsearnings.com/tournaments

[4] Our tournaments. [hämtad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://www.ie-sf.org/our-tournaments/

[5] Prize Money Announcement IESF Esports World Championships 2018. [hämtad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://www.ie-sf.org/news/prize-money-announcement--iesf-esports-world-championships-2018/

[6] Finska e-sportförbundet SEUL ry. [hämtad 17.10.2018]. Tillgänglig: http://seul.fi/

[7] Member nations. [hämtad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://www.ie-sf.org/about/#member-nations

[8] Meriläinen, M. Pelaamisen hyödyt. 2017. [hämtad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://www.mll.fi/vanhemmille/tie-toa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/

Ville Nikander

Överraskningslådor, virtuella vapen och casinospel

Counter-Strike är ett FPS spel (First Person Shooter) som vidareutvecklades av Valve Corporation och lanserades år 2000. Inledningsvis utvecklades spelet av Minh Le och Jess Cliffe som ett gratis tillägg (mod, från engelskans modification) till spelet Half-Life. Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) lanserades år 2012 som det fjärde spelet i spelserien och är på basen av spelarsiffrorna ett av världens mest populära digitala spel.

Counter-Strike: Global Office. Valve Corporation.

CS:GO är ett taktiskt, lagbaserat skjutspel, där två femmannalag spelar mot varandra. Målet för terroristlaget (terrorists) är att placera ut och spränga bomber, och specialstyrkans (counter-terrorists) uppdrag är att försöka förhindra detta. Terroristerna vinner omgången om de lyckas placera ut och spränga bomben inom den givna tidsfristen (cirka 2 min.) eller eliminera samtliga spelare som ingår i specialstyrkan.

Specialstyrkan vinner omgången genom att hindra att bomben placeras ut eller desarmera den inom tidsfristen (cirka 40 sek.). Det lag som först når 16 vinstomgångar vinner spelet.

Mot slutet av 2013 kompletterades spelet med virtuella föremål med Arms Deal-uppdateringen. Dessa målade, utsmyckade vapen och knivar började kallas för det mer bekanta skins (weapon skin). Skins är kosmetiska virtuella föremål och påverkar inte spelet utöver utseendemässiga egenskaper. De ger med andra ord inga fördelar i spelet, vilket är av stor betydelse i tävlingsinriktade spel där man strävar efter ett jämnt spelfält. Jämnt spelfält (even playfield) innebär att man varken kan köpa fördelar som starkare egenskaper eller vapen och inte heller spendera tid på göra spelkaraktären starkare (grinding). Principen är att alla spelare startar från samma utgångspunkt, oavsett vilken tid eller resurser de valt att lägga på spelet.

Vapenlådor innehåller ett slumpmässigt vapenskin. Skinsen som finns i vapenlådorna har olika nivåer av sällsynthet vilket resulterade i en stor marknad för virtuella spelföremål. Kring virtuella föremål bildades så småningom även en hasardspelsmarknad. Enbart budgivningen för skins uppgick år 2015 till 2,3 miljarder USD. I denna text används termen hasardspel för verksamhet som påminner om vadslagning eller annat penningspel, och inte den penningspelverksamhet som avses i strafflagens definition. Användningen av virtuella föremål i hasardspel förknippas i huvudsak med just Counter-Strike: Global Offensive, men även andra spel, såsom skjutspelet Team Fortress 2, multiplayer battle arena-spelet Dota 2 samt spelen inom FIFA-fotbollsspelserien. Det senaste exemplet på handel med virtuella föremål är det oerhört populära PlayerUnkown ś Battlegrounds, som lanserades 2017 och vars virtuella handel har stora likheter med CS:GO.

Virtuella föremål är saker i spelet som spelaren kan äga och som syns i spelets föremålslista och i spelarens egen Steam-föremålsförteckning. Steam är en plattform utvecklad av Valve Corporation för distribution, multiplayer-spel och kommunikation för digitala spel. På den finns utöver spelarens spelsamling även bland annat en handelsplats, vänlista och föremålsförteckning. I CS:GO finns det många olika virtuella föremål, såsom överraskningslådor, skjutvapen, knivar, handskar, dekaler och graffiti.

Skinsen är alternativa utseenden för virtuella föremål i spelet och förekommer i form av skjutvapen, knivar och handskar. Alla virtuella föremål är alltså inte skins. Till exempel kallas inte dekaler och graffiti för skins. Skins får man huvudsakligen från överraskningslådor (loot boxes) i spelet.

Bild 1: Vapenlåda i spelet och dess möjliga innehåll.

Överraskningslådor är virtuella lådor eller portföljer, de digitala spelens överraskningsägg, och genom att öppna dem får spelaren ett slumpmässigt virtuellt föremål eller ett skin. Överraskningslådorna kan se väldigt olika ut och i spelen förekommer de i form av traditionella vapenlådor, souvenirpaket, presenter, graffitilådor, dekalkapslar, autografkapslar och samlarpinkapslar. Vapenlådorna är låsta och kräver exakt rätt nyckel för den aktuella lådan för att öppnas.

Skins, lådor och andra virtuella föremål kan man få på många olika sätt i spelet. Skins och lådor kan man få som slumpmässiga gåvor, det vill säga drops, efter spelsessionen, men det går även att köpa dem direkt via Steams handelsplats. Vapenlådorna kostar vanligen allt från några cent till några euro och nyckeln som krävs till den kan man köpa direkt i spelet för cirka två euro styck. Prisspannet för skins varierar emellertid från några cent till flera tusen euro.

Att köpa virtuella föremål är ett sätt att stödja såväl spelutvecklaren (Valve Corporation) som gemenskapen. För varje försäljning av ett virtuellt föremål på Steam-handelsplatsen går en del (15 %) till serviceleverantören. Av försäljningsintäkterna från lag- och autografdekaler samt laggraffiti används hälften till att stödja spelare och organisationer. Med försäljningsintäkterna från virtuella föremål i CS:GO har man tidigare även täckt prispengar till e-sport-turneringar som Valve ordnat.

Det finns många olika slags överraskningslådor och de alla innehåller olika slags skins. Öppnandet av lådan i spelet påminner ofta om lotteri eller penningspel. Föremålet i överraskningslådan är slumpmässigt. Sannolikheten att få någonting värdefullt eller ens något som är värt pengarna är ganska låg eftersom utbetalningsprocenten på öppningen av överraskningslådor är låg. Det mest ovanliga föremålet som kan fås i en vapenlåda i spelet är ett så kallat specialföremål (special item), som i spelet är antingen en kniv eller ett par handskar. Chansen att vinna ett sådant föremål är 1/400, vilket också är anledningen till att dessa föremål har sin egen värdeställning och kostar mycket i spelet. Priserna på specialföremålen varierar i runda tal mellan cirka 50 och 1 500 euro. Alla vapen har även ett eget slitagevärde (wear rating), som beskriver skicket på vapnets ytbeläggning. Ju högre slitagevärde, desto mer slitet ser vapnets ytbeläggning ut.

Sällsynthet		Normal	StatTrak™
Mycket sällsynt		0,26 %	0,026 %
Hemlig		0,64 %	0,064 %
Konfidentiell		3,20 %	0,320 %
Begränsad		15,98 %	1,598 %
Armékvalitet		79,92 %	7,992 %
Totalt		**100 %**	**10 %**

Utseende	Slitage
Direkt från fabrik	0,00-0,07
Lätt begagnad	0,07-0,15
Testad i fält	0,15-0,37
Inkörd	0,37-0,44
Nedsmutsad vid användning	0,44-1,00
Bytesintervall	0,00-1,00

Bild 2: Till vänster: Sällsynthetsnivåer och sannolikheter för föremålen i vapenlådan. Till höger: Slitagevärden för vapnen. StatTrakTM-vapen, som har en funktion som räknar antalet dödade motståndare med det vapnet, är mer sällsynta än vanliga versioner.

Öppnandet av lådan startar en animation, som påminner väldigt mycket om fruktspelen på casino samt om Lyckohjulet-formatet, som är känt från TV. I stället för frukter eller siffror snurrar det på spelarens skärm en rad med skins och spelaren vinner den skin som stannar vid vinstraden.

Bild 3: Öppningsanimationen för spelets vapenlåda som väldigt långt påminner om fruktspel och Lyckohjulet.

I CS:GO känns det som att öppningarna med avsikt retar spelaren genom att i förbifarten visa sällsynta och värdefulla skins, men som spelaren ändå inte lyckas få. Detta fenomen kan ses i många YouTube-videor där vapenlådor öppnas och där det värdefulla föremålet just och just snurrar förbi och orsakar kraftiga reaktioner hos dem som skapat videorna. Det är fråga om ett psykologiskt element, som med största sannolikhet avsiktligt införts i spelet och som ger spelaren känslan av möjligheten till vinst. Denna mekanism är bekant från nöjes- och penningspel, i vilka man har ökat den beroendeframkallande faktorn genom att skapa en nära ögat-känsla (near miss), som får spelaren att tänka på priset och fortsätta försöka vinna.

Utöver överraskningslådorna innehåller spelen även en annan spelform som påminner om hasardspel, då man i slutet av 2013 kompletterade spelet med den så kallade Trade Up Contract-spelformen. I denna form kan spelaren byta tio skins av en lägre sällsynhetsnivå mot ett skin av en högre nivå som delvis slumpmässigt lottas ut av spelet. Spelarens nya skin är dock inte helt slumpmässig, eftersom den är avhängig de skins som lämnas i byte och skicket på dem.

Ett annat slags hasardspel som är förknippat med spelet sker på någon av de hundratals hasardspelsidor som finns utanför spelet. På dessa webbplatser fungerar skinsen så att säga som spelpotter, eftersom de kan bytas mot krediter (deposits) på webbplatsen. Krediterna kan man sedan använda till att spela vanliga, enkla hasardspel, såsom roulette, tärning, fruktspel eller Crash. Crash är en ganska vanlig spelform i virtuella CS:GO-casinon. Kurvan som föreställer vinstmultiplikatorn stiger i realtid på rutan och spelarens uppgift är att gissa när den slutar stiga och ta ut vinsten genom att klicka på symbolen för vinstutbetalning innan kurvan bryts. Många webbplatser för hasardspel erbjuder även webbplatsens egna avgiftsbelagda vapenlådor för öppning och användarna kan ofta även göra egna vapenlådor och fatta beslut om deras innehåll. I sådana fall beräknar webbplatsens räknare ett värde för lådan som baseras på dess innehåll och skinsens sannolikheter.

Det är även vanligt med så kallade skinsvadslagning (skin betting), vilket innebär att man slår vad om resultaten i riktiga turneringsspel. I stället för riktiga pengar utgörs insatserna och vinsterna av skins och andra virtuella föremål, vilket gör att det skiljer sig från vanlig vadslagning. Krediter som vinns på webbplatser för hasardspel kan spelaren slutligen byta (withdraw) tillbaka till skins och överföra dem till sin föremålsförteckning i Steam.

Hasardspel som anknyter till virtuella föremål och presentation av det på YouTube

Presentation av hasardspelinnehåll på YouTube är ofta populärt i CS:GO-kanaler. Vanligen innehåller också en ansenlig del av videorna i populära kanaler hasardspel. Med sina videor kan innehållsproducenterna till exempel öppna 100 av spelets vapenlådor eller på hasardspelwebbplatser spela olika hasardspel med krediter sponsrad av den aktuella webbplatsen för hasardspel i utbyte mot att innehållsproducenten gör reklam för dem. I videorna nämns det sällan att det handlar om sponsring eller så nämns det väldigt vagt. Orsakerna till detta kan vara många: eventuellt är producenterna inte särskilt stolta över sponsringen, utan gör valet att skapa sponsrat innehåll mer av ekonomiska orsaker.

Med anledning av detta söker många producenter godkännande av gemenskapen för att skapa sponsrade videor då de börjar göra sponsrade videor.

> *"Hey guys, so as you know I don't really want to do sponsored videos, but seeing how much you guys supported me in the last video that I uploaded, I'm going to go ahead and try one out and do this one, and see how you guys like it. Again I really don't want to, so as a form of apology I'm going to give away this 'Karambit Lore' [knife] that I won for you guys" –iNoToRiOuS*

Pengarna från sponsorerna gör det möjligt för videoproducenterna att använda större insatser, konsumera mer och publicera fler hasardspelvideor. Sponsrade videor är också ofta mer överdrivna än videor där videoproducenten spelar med egna pengar.

I YouTube-videor med spelrelaterat innehåll görs även reklam för föremålsutlottningar (giveaways), som innehållsproducenter möjliggör för sina följare och prenumeranter. Vad gäller CS:GO riktas merparten av dessa föremålsutlottningar till virtuella föremål och särskilt vapenskins som man har vunnit genom hasardspel på olika webbplatser för hasardspel eller genom att öppna överraskningslådor till exempel under en direktsändning via streamingtjänsten Twitch. Annonsering om utlottningarna görs ofta via Twitter, en social nätverkstjänst, för att sedan genomföra själva utlottningen i en tjänst som heter Gleam. Föremålsutlottningarna är innehållsproducenternas sätt att ge någonting tillbaka till gemenskapen och samtidigt locka nya tittare till sina kanaler.

Bild 4. Föremålsutlottning i tjänsten Gleam. Ytterligare lotter till utlottningen får man genom att utföra uppgifter som visas till höger.

Till mitt eget forskningsmaterial (inför pro gradu -avhandlingen) valde jag videor från YouTubes 20 mest följda CS:GO-kanaler under perioden 15.5–15.8.2017. Videomaterialet bestod av sammanlagt 562 videor, varav mitt fokus låg på videor som uttryckligen innehöll hasardspel. I slutändan omfattade materialet 131 stycken videor med sätt innehåll. Hasardspel förekom med andra ord i cirka en fjärdedel (23,3 %) av videomaterialet. Dessutom definierade jag videorna på basis av huruvida hasardspelet hade en primär roll eller en tydlig sekundär roll i videon. Hasardspel var den primära verksamheten i cirka en femtedel (19 %) av alla videor i materialet.

I min undersökning granskade jag även i vilken form och på vilka webbplatser hasardspelandet förekom. De mest populära hasardspelsformerna visade sig vara: öppnande av överraskningslåda (92), roulette (34), Crash (17) samt Trade Up (16).

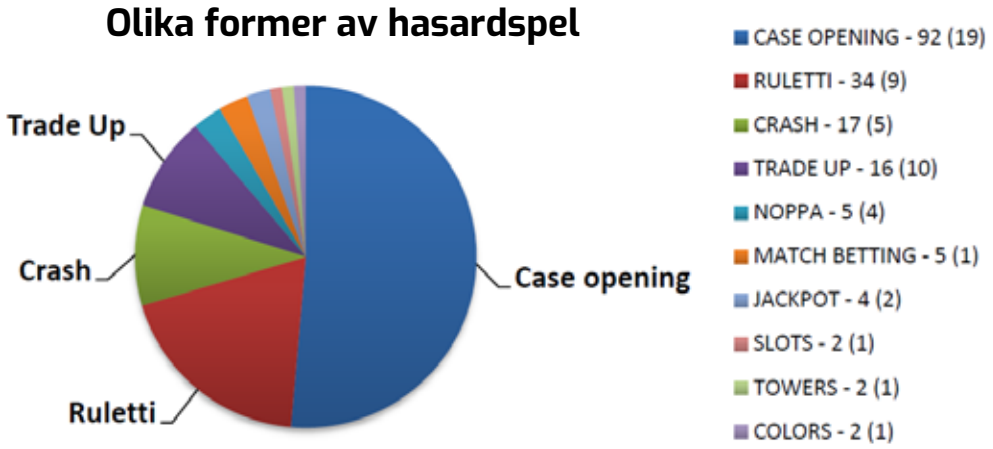


Bild 5: Bilden visar hur många videor i materialet innehöll de nämnda formerna av hasardspel. Talen inom parenteser anger på hur många olika kanaler den aktuella formen av hasardspel förekom.

I materialet skedde merparten (55,5 %) av allt hasardspel på webbplatser för hasardspel utanför själva spelet. Av öppnande av vapenlådor skedde 35,9 procent inom spelet och 64,1 procent utanför spelet. Av webbplatserna för hasardspel var CSGORoll, WildCase, Skinhub och CSGOEmpire de mest förekommande. Samma webbplatser förekom även som de mest betydande sponsorerna i innehållsproducenternas videor.

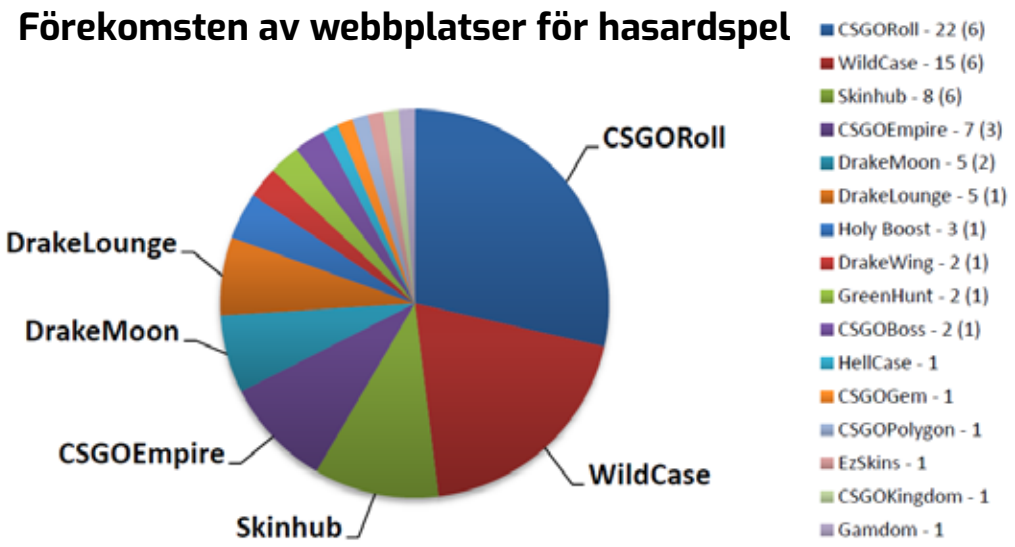


Bild 6: Förekomsten av webbplatser för hasardspel. På bilden presenteras mängden av forskningsmaterialets videor, som har en spelplattform som fungerar som en webbplats för hasardspel. Inom parenteserna anges hur många olika kanaler videorna kom från.

Ur tittarens perspektiv kan hasardspelsinnehållet vara ganska vilseledande eftersom innehållsproducenterna på kort tid vinner många sällsynta skins i sina videor. Detta beror i stor utsträckning på enorma (sponsrade) insatser och på de många sällsynta skins som finns i de dyra vapenlådorna på webbplatserna för hasardspel. Tittaren glömmer lätt bort storleken på insatsen och han eller hon kan få för sig att det är möjligt eller till och med vanligt att vinna sällsynta föremål.

Innehållsproducenternas sätt att endast visa de bästa delarna och de mest sällsynta skinvinsterna i sina videor skapar en vilseledande uppfattning hos tittaren om spelets utbetalningsprocent. I verkligheten kan det hända att man har öppnat hundratals lådor och att merparten av öppningarna av de ”tråkiga” billiga skinsen har utelämnats från den slutliga videon. Detta kan lätt förvirra särskilt yngre tittare, som ännu inte har utvecklat en förmåga att tolka och förstå hasardspel och mekaniken bakom det.

Många av de mest populära CS:GO-innehållsproducenterna på YouTube har tagit hänsyn till ansvarsfullhet och minderåriga tittare i sina videor med hasardspel, men trots detta är antalet hasardspelvideor på de populäraste kanalerna enormt.

För innehållsproducenter är det bästa och enklaste sättet att ta ställning mot hasardspel att inte publicera något hasardspelinnehåll på sina respektive kanaler och avböja alla erbjudanden från webbplatser för hasardspel. Så gjorde också den populära innehållsproducenten 3kliksphilip.

> *" The odds are against you in gambling. The house always wins. And it tricks people of all ages" -3kliksphilip*

Källor

[1] Paavilainen, J. Counter-Striken historia –Youtube-video. [hämtad 31.8.2018]. Tillgänglig: https://www.youtube.com/watch?v=9-ecrC_oudQ

[2] The Most Popular Video Games Right Now. Tillgänglig: https://www.ranker.com/list/most-popular-video-games-today/ranker-games

[3] Virtual Weapons Are Turning Teen Gamers Into Serious Gamblers. 2016. Tillgänglig: https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/

[4] The Arms deal update. Tillgänglig: http://blog.counter-strike.net/armsdeal/

[5] Lappalainen, E. Maksa rahaa ja avaa yllätyslaatikoita - Pelien ansaintamekanismit lähestyvät uhkapelaamista. Talouselämä. 2017. Tillgänglig: https://www.talouselama.fi/uutiset/maksa-rahaa-ja-avaa-yllatyslaatikoita-pelien-ansaintamekanismit-lahestyvat-uhkapelaamista/25335181-63a2-358e-ad99-8c4e932ce155

[6] iNoToRiOuS. How trading and case opening sites ACTUALLY work -Youtube-video. 2017. Tillgänglig: https://www.youtube.com/watch?v=exagPUppYFg

[7] 3kliksphilip. Gambling in CS:GO: The Flip side of the coin. 2016. Tillgänglig: https://www.youtube.com/watch?v=OL-0MNEcELU.

Bilder

Bild 1: Skribentens egna skärmdump från spelet 8.10.2018.

Bild 2: Tabellens information baserar sig på videon: <https://www.youtube.com/watch?v=CBSazDvN8Bc.>

Bild 3: Skribentens egna skärmdump från spelet 8.10.2018.

Bild 4: Bildlänk: https://gleam.io/p7WYK/worlds-first-bowie-knife-marble-fade-giveaway. Skribentens egna skärmdump, Twitter 28.3.2017.

Bild 5: Olika former av hasardspel. Ville Nikander.

Bild 6: Förekomsten av hasardspel. Ville Nikander.

Inka Silvennoinen

CASE: Loot boxes vs lotterilagen

Sommaren 2018 fick polisen i Sydvästra Finland en undersökningsbegäran som gällde loot boxes (överraskningslådor) i videospel. Polisinrättningen bad lotteriförvaltningen vid Polisstyrelsen ta ställning till relationen mellan dessa loot boxes och lotterilagen. Som svar gav lotteriförvaltningen 22.8.2018 ett utlåtande där den för första gången uttalade sig om loot boxarnas lagstiftningsmässiga ställning. Tidigare hade det varit oklart om lotterilagens tillämpningsområde omfattade loot boxes. Myndigheter i olika länder hade gett olika riktlinjer i denna fråga. Enligt Polisstyrelsens lotteriförvaltning verkar det som om vissa funktioner i ett videospel som innehåller loot boxar uppfyller definitionen av ett lotteri. De står i strid med lotterilagen om:

1. En loot box kan helt eller delvis öppnas med en annan valuta än en spelintern valuta som skaffats genom att spela
2. Spelaren inte vet vad loot boxen innehåller på förhand
3. Varor som erhålls från loot boxarna kan bytas ut mot pengar på handelsplatser som drivs av videospelens utgivare eller tredje parter OCH
4. Videospelets utgivare eller någon annan aktör inte har de förutsättningar som krävs för att få ett varulotteritillstånd i enlighet med lotterilagen.

I praktiken kan en utgivare av ett videospel eller någon annan kommersiell sammanslutning inte få tillstånd att ordna ett varulotteri. Enligt lotteriförvaltningens uppfattning är det inte nödvändigt att förbjuda loot boxes i videospel i sig, utan det gäller endast att ingripa i de beskrivna mekanismerna. Om en loot box kan öppnas endast genom att spela eller om spelaren vet vad loot boxen innehåller eller om föremål som skaffats mot vederlag inte kan bytas ut mot pengar, uppfylls inte definitionen av lotteri. Den ovan nämnda möjligheten att byta virtuella föremål som erhålls ur loot boxar mot pengar möjliggör även en sådan situation som beskrivs i undersökningsbegäran, där spelaren kan använda saker som hen vunnit som insatser på vadslagningswebbplatser utanför spelet.

Information om lagstiftningen gällande hasardspel

Lotterilagen är den viktigaste bestämmelsen som reglerar verkställandet, spelandet och övervakningen av lotterier och penningspel i Finland.

Lotteri är verksamhet där deltagandet sker mot vederlag och deltagarna har möjlighet att få en vinst med penningvärde som helt eller delvis beror på slumpen. (Lotterilagen 1 kap. 2 §)

Enligt lotterilagen är ordnandet av lotterier tillståndspliktig verksamhet (varulotterier) eller baserad på ensamrätt (penninglotterier). Tillstånd kan beviljas en sammanslutning som har ett allmännyttigt syfte. En sammanslutning som verkar i ett kommersiellt syfte kan inte beviljas tillstånd för varulotteri. Veikkaus Ab har ensamrätt att ordna penninglotterier.

Med *penningspel* avses lotterier i vilka spelaren kan vinna pengar. Penningspel är bland annat penningautomater, skraplotter (t.ex. Lotto och Keno), casinospel (t.ex. roulett och poker), tipsspel, vadslagning och totospel. (Lotterilagen 1 kap 3 §). Åldersgränsen för alla penningspel i Finland är 18 år (3 kap. 14a §).

Med *hasardspel* avses tippning, bingo, totospel och vadhållning, penning- eller varulotterier och kasinoverksamhet samt andra motsvarande spel eller annan motsvarande verksamhet, där vinstutdelningen helt eller delvis beror på slumpen eller på händelser som är oberoende av dem som deltar i spelet eller verksamheten och där en eventuell förlust står i uppenbart missförhållande till åtminstone någon av deltagarnas betalningsförmåga. (Strafflagen 17 kap. 16 §) Termen används också i bildlig betydelse när man vill betona verksamhetens risker.

Pan European Game Information, bättre känt under förkortningen PEGI, är ett allmäneuropeiskt system för åldersklassificering av videospel och andra programvaror. En av åldersgränskriterierna i PEGI-systemet är att spelet lockar till hasardspelande.

Litteratur

Lotterilag. Tillgänglig: https://finlex.fi/sv/laki/ajantasa/2001/20011047

Strafflag: Tillgänglig: https://finlex.fi/sv/laki/ajantasa/1889/18890039001

PEGI:s åldersmärkningar: Tillgänglig: https://pegi.info/

Polisstyrelsens utlåtande 22.8.2018 POL-2018-22730; ID-18234368

Lappalainen, E. Poliisi ja sisäministeriö tarkkailevat tietokonepelien maksumekanismeja - ”Vaatii analyysia onko Suomen arpajaislain piirissä”. Talouselämä. 2017. Tillgänglig: https://www.talouselama.fi/uutiset/poliisi-ja-sisaministerio-tarkkailevat-tietokonepelien-maksumekanismeja-vaatii-analyysia-onko-suomen-arpajaislain-piirissa/e7e9a146-6cce-351f-9f545992dcbc0461

Mansikka, O. Yllätyslaatikot ovat pelien uusi villitys – Suomen poliisi selvittää asiaa, koska se vaikuttaa laittomalta. Nyt.fi. 2018. Tillgänglig: https://www.hs.fi/nyt/art-2000005827320.html

formation Service information
Eriksplan
Trafikinformation Service information

Suvi Latva

Från produkter till tjänster – spelandets förändring

År 2017 uppgick den uppskattade omsättningen för konsumentmarknaden för spel i Finland till cirka 190 miljoner euro [1]. Enligt Neogames uppskattningar härrör endast en dryg procent av de finländska spelutvecklarnas omsättning från den inhemska marknaden och från inhemska konsumenter. Även om Finland är ett starkt spel- och spelutvecklingsland har den inhemska marknaden en mycket liten betydelse för den finländska spelindustrin.

I den här artikeln granskas spelandets förändring och spelmarknaden i första hand ur ett internationellt perspektiv. När spelandet blir intressant infinner sig frågan: är det spelarna som styr marknaden eller är det marknaden som styr spelandet?

Under det innevarande millenniet har följande trender haft den tydligaste effekten på spelandet, spelmarknaden och spelutbudet:

1. mobilspelsmarknadernas framväxt (digital distribution)
2. gratisspel (F2P) och modellen för spel som tjänster
3. digital distribution av PC- och konsolspel
4. den sociala gemenskapen som uppstått kring spelen:
    - streaming och sociala medier
    - multiplayerspel på stridsarenor och massiva multiplayerspel
    - e-sport

Mobilspelandets förändring och effekter

Under de senaste tio åren har smarttelefoner, mobilt internet och mobilspelandets ökande popularitet förändrat spelandet avsevärt. Apples första iPhone med pekskärm, som lanserades 2008, öppnade helt nya möjligheter för mobilspel. Tidigare byggde mobilspel på fakturering per sms, och det var operatörerna som bestämde vilka spel som fanns på marknaden. Dessutom hade telefonerna en avsevärt enklare teknik och spelbarhet. I de nya smarttelefonerna finns konsumenternas kreditkortsuppgifter redan färdigt inmatade på telefonens konton, vilket förenklar faktureringen. Finländska mobilspelsutvecklare, med Rovio i spetsen, utnyttjade skickligt denna nya marknad som växte fram. Tack vare Nokia hade branschen i Finland redan flera års erfarenhet av utvecklingen av mobilspel.

När smarttelefoner blev vanligare blev spelandet tillgängligt för alla, vilket var ett stort steg som gjorde att spelandet vann spridning. Även Spelarbarometern 2015 (Pelaajabarometri 2015) [3], som genomfördes av Tammerfors universitet, stödjer observationen att de finländska konsumenternas mobilspelande i allt högre grad övergick till mobila utrustningar. Enligt Spelarbarometern spelade nästan två av fem finländare redan då med mobilutrustning minst en gång per månad. Enligt Spelarbarometern 2018 fortsatte trenden även under det här året.

Möjligheten att lätt ge ut spel i Apples och Googles applikationsbutiker gjorde att utbudet ökade avsevärt. Det ökade utbudet ledde till priskonkurrens, och priserna sjönk. De dumpade priserna tvingade utvecklarna att fundera på andra intjäningsmodeller. I Asien hade interna avgiftsbelagda virtuella tillgångar i spelen redan använts med framgång i onlinespel. Samma servicebaserade intjäningsmodell hade också använts på ett lyckat sätt i Hotelli Kultakala (senare Habbo Hotel), som det finländska bolaget Sulake utvecklade i början av 2000-talet. Spelutvecklarna förstod att den avgiftsfria servicemodellen som innehöll avgiftsbelagt kompletterande innehåll var en ny affärsmöjlighet inom mobilspel. På det här sättet uppkom gratisspelen (free-to-play-spelen) på mobilplattformarna. Snart kompletterades de med gratisspel som fick sina intäkter genom de reklaminslag som spelarna tittade på.

Digital distribution av datorspel

Den digitala handelsplatsen för datorspel Steam öppnades redan år 2003. Steam utvecklades ursprungligen för distribution av Valves egna spel. Den tog sin plats som en konkurrenskraftig distributionskanal först år 2007, när den uppnått den kritiska massan inom både nedladdningsbara spel och betalande kunder som affärsverksamheten krävde [4]. Electronic Arts öppnade sin digitala handelsplats år 2005. Efter flera förändringar fick EA:s handelsplats år 2011 namnet EA Origin.

Den digitala utdelningen och spelutvecklarnas möjligheter att direkt lägga ut sina spel på handelsplatserna för försäljning har undanröjt flaskhalsar som begränsade utgivningen av spel. Även om digital distribution i dag är standard också i fråga om konsolspel, administreras konsolbranschen och spelen som ges ut för konsoler fortfarande starkt av konsolspelstillverkarna. I takt med att fysiska kopior av spel som säljs i dagligvaruhandlar och specialbutiker har minskat i popularitet, har också spelens tillverknings- och logistikkostnader sjunkit betydligt. Den lägre kostnadsnivån bidrar även till att stöda självständiga spelutvecklingsprojekt som utförs utan en utgivningspartner.

Hur blir spel upptäckta, och vilka spel blir det?

Introduktionen av öppna utgivningsplattformar har lett till att utbudet av spel ökat nästan exponentiellt. När nästan vem som helst har möjlighet att släppa ut sitt spel på marknaden, kan inte plattformarna, handelsplatserna eller utgivarna längre reglera vilka spel som blir spelade. Det avgörande är vilket spel som blir upptäckt och skiljer sig från massan.

År 2017 gavs sammanlagt 6 952 nya spel ut på Steam[5]. Fram till år 2017 hade sammanlagt 175 miljarder applikationer laddats ned från iOS- och Android-handelsplatserna [6]. Å andra sidan är det svårt att få exakta uppgifter om utgivningarna. Enligt Appfigures uppskattning av nya utgivningar hade antalet inom iOS börjat minska och uppgick år 2017 till totalt 0,75 miljoner. Inom Android hade antalet nya applikationer ökat till hela 1,5 miljoner [7]. Det är dock möjligt att med säkerhet konstatera att det dagligen ges ut nästan tvåtusen mobilspel.

Till exempel (2017) i Apples AppStore ges ett nytt spel ut med cirka en minuts intervall, och på Steam ges ett nytt spel ut en gång i timmen. I dag har spelarna dessutom tillgång till flera andra [8] etablerade digitala handelsplatser och distributionskanaler. Bland de bäst kända vid sidan av Steam och Origin är Humble Bundle [9] samt itch.io [10], som är särskilt avsedd för indiespel.

Det ges med andra ord ut verkligen många nya spel. Till följd av det stora utbudet av spel kan man anse att marknaden till viss grad redan mättats (saturerats) [11]. På en fullständigt mättad marknad skulle det inte finnas plats för några nya spel alls. I praktiken verkar det som om nya spel visserligen får plats, men att vissa spelutvecklare sedan flera år etablerat sig på toppositionerna på listorna för de mest inkomstbringande (top grossing) spelen. Inom utbudet av mobilspel syns mättnaden genom att de spel som toppar listorna är mycket lika varandra. Endast stora aktörer har ekonomiska möjligheter att skaffa tillräckligt med synlighet. Nackdelen är att de stora aktörerna är ovilliga att ta risker. Det är tryggast för dem att producera fler spel som liknar de spel som redan haft framgång.

Den hårdnande konkurrensen om toppositionerna har i sin tur lett till en konsolidering av branschen. Detta innebär att större företag köper små, smidiga och innovativa spelutvecklare som inte har tillräckliga ekonomiska förutsättningar att köpa tillräcklig synlighet eller tillräckligt heltäckande kompetens överlag i den hårda konkurrensen. Spelbranschen har sedan en tid väntat på den följande omvälvningen (disruptionen). Man har trott att de nya tekniska lösningarna kommer att ha en nyckelposition när marknaden förnyas. De största förhoppningarna har riktats till virtuell verklighet (Virtual Reality, VR) och utökad verklighet (Augmented Reality, AR) samt kombinationer av dessa. Branschen har ju väntat på genomslaget av dessa tekniska lösningar sedan millennieskiftet.

I dagens läge verkar det ändå som om de tekniska lösningar som nämns ovan, med undantag av några enstaka fall, fortfarande inte har uppnått något genomslag på massmarknaden i spelbranschen, trots de enorma investeringar och satsningar som gjorts på dem. På senare tid har förhoppningar också riktats mot ett antal andra ”nya” teknologier som väntas medföra betydande förändringar i spelindustrin. Att den virtuella verklighetens genomslag låter vänta på sig beror till stor del på att utrustningarna är alltför dyra för vanliga spelare.

Dessutom har få av de befintliga spelen lyckats skapa en tillräckligt högklassig upplevelse av virtuell verklighet och tillföra spelupplevelsen mervärde. Kanske lönar det sig att betrakta de teknologiska lösningar som är under utveckling som möjliggörande faktorer i stället för som lösningar. Glasögon och teknologiför virtuell verklighet har haft god framgång inom den traditionella industrin. Detta beror i sin tur på att man med teknikens hjälp har kunnat producera genuint mervärde i relation till de investeringar som gjorts. Samma effekt syns i viss omfattning även inom utvidgad verklighet. Inom industrin och nyttoappar har man med hjälp av tekniken kunnat skapa äkta mervärde för användaren, till exempel kompletterande information vid användning på mässor eller med virtuella möbler som en prospektiv kund med hjälp av utvidgad verklighet kan prova att placera i sitt eget vardagsrum [12]. I spelbranschen finns det däremot få produkter som bygger på utvidgad verklighet, särskilt i jämförelse med förväntningarna. Därför är det motiverat att hävda att följande omvälvande och innovativa skede på marknaden kommer att gälla innehåll, kanske till och med spelmekaniken eller en spelanvändarupplevelse av ett nytt slag. De tekniska lösningar som utvecklas fungerar som möjliggörande faktorer, inte som drivande faktorer.

Konsumentens möjligheter att påverka spelmarknaden är i hög grad skenbar eftersom konsumenter spelar och köper spel som de upptäcker. När utbudet är enormt, bygger upptäckandet på betald marknadsföringssynlighet och/eller på synlighet som erbjuds av opinionsbildare i de sociala medierna, som i dagens läge ofta är betald synlighet, den med. Den mest autentiska synligheten som genuint reflekterar spelets kvalitet eller spelarens egna preferenser är den organiska synligheten (synlighet som spelarna själva sprider). Tyvärr regleras även synligheten mellan individer i de sociala medierna i allt högre grad av algoritmer. Av denna anledning kan man tänka sig att makten över spelarnas möjligheter att upptäcka spel och därigenom över de faktorer som styr spelarnas preferenser och val i mycket hög grad innehas av någon annan än spelarna själva.

Spelandets förändring

Konsumtionen i anslutning till spel och den tid som läggs ned på spel handlar inte bara om spelande. Att titta på när andra spelar har alltid varit en väsentlig del av spelandet. De sociala medierna, kanalerna för streaming samt de digitala gemenskaperna och plattformarna har gjort att tittandet på spel utvecklats från köande bredvid speldatorn till ett självständigt underhållningssegment. Å andra sidan bidrar också det att människor upplever att de inte längre har tid eller ork att spela till ökningen av tittandet på spel. I sin globala marknadsrapport om spelbranschen år 2016 lanserade NewZoo begreppet ”spelentusiast” (game enthusiastic) [13] som överbegrepp för spelare och spelkonsumenter. Begreppet beskriver konsumentens/slutanvändarens förhållande till och engagemang för spel. I NewZoos marknadsrapport för år 2017 [14] indelades begreppet spelentusiast i tre undergrupper: 1) spelare, 2) tittare och 3) ägare. Med ägande avses ägande av spel och spelutrustning.

Vi skulle dock komplettera kategorin spelentusiaster med ytterligare en undergrupp: 4) byggare/innehållsproducent. Det innehåll som användarna skapar är en väsentlig del av spelupplevelsen. I redigerbara spel i öppna spelvärldar och i andra spel som stödjer eget byggande (t.ex. Minecraft) baseras hela spelets idé på det innehåll och den värld som användarna själva skapar.

Sommaren 2018 gav Nintendo ut Labo [15], som är en tilläggskomponent/en leksak/ett gränssnitt av papp som användaren sätter ihop själv och som integreras med handkonsolen Nintendo Switch. Det roliga med Labo är uttryckligen att bygga det. Innehåll som spelarna själva skapar ökar inte bara deras engagemang för spelet, utan bidrar också till den organiska marknadsföringen/synligheten när användarna delar sina alster i de sociala medierna.

Gemenskap och e-sport

För en del av spelarna är gemenskapen och spelandet mot andra spelare en viktig del av spelupplevelsen. I dag är massiva multiplayerspel (MMO) och multiplayerspel på stridsarenor (MOBA) som spelas på webben en väsentlig del av många spelares sociala umgänge på alla spelplattformar.

Det egentliga tävlingsspelandet har under de senaste åren blivit en ytterst snabbt växande trend. Enligt NewZoo kommer tittarsiffrorna inom e-sport internationellt att uppgå till 380 miljoner år 2018, och branschens omsättning väntas utgöra 905,6 miljoner US-dollar [16]. I dag är tävlingsspelandet ett yrke som tryggar utkomsten för en liten del av spelarna. Tillväxten inom elektronisk sport lockar studiorna att utveckla spel som lämpar sig för tävlingsspelande på grund av synligheten (gratis marknadsföring) och de direkta intäkter som kan erhållas från tävlingsspelandet. Detta kommer med säkerhet också att påverka spelutbudet på marknaden. Trots spelföretagens försök kommer endast ett fåtal spel att uppnå popularitet bland tävlingsspelare och utvecklas till verkligt globala spel för e-sport.

Källor

[1] State of the Polish Video Game Industry. Tillgänglig: http://polishgamers.com/upload/raport_A4_EN_2017_web.pdf

[2] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2018. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[3] Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. Pelaajabarometri 2015. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2016. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/handle/10024/99003

[4] Eidos Launching With Steam. Product Release- Valve. 2007. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://store.steampowered.com/news/986/

[5] Games Released in 2017. SteamSpy. 2017. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://steamspy.com/year/2017

[6] Report 2017 Retrospective. AppAnnie, 2018. [refererad 12.7.2018]. Tillgänglig: https://www.appannie.com/en/insights/market-data/app-annie-2017-retrospective/

[7] iOS Developers Ship 29% Fewer Apps in 2017, the First Ever Decline – And More Trends to Watch. AppFigures. 2018. [refererad 20.07.2018]. Tillgänglig: https://blog.appfigures.com/ios-developers-ship-less-apps-for-first-time/

[7] Perez, S. App Store shrank for first time in 2017 thanks to crackdowns on spam, clones and more. TechCrunch, 2018. [refererad 20.07.2018]. Tillgänglig: https://techcrunch.com/2018/04/04/app-store-shrank-for-first-time-in-2017-thanksto-crackdowns-on-spam-clones-and-more/

[8] Ramos, J. 5 Steam alternatives you can trust. Polygon. 2018. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://www.polygon.com/2016/12/23/14070600/steam-alternatives

[9] Humble Bundle. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://www.humblebundle.com/about

[10] Itch.io. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://itch.io/

[11] Wright, S. There are too many video games. What now? Polygon. 2018. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://www.polygon.com/2018/9/28/17911372/there-are-too-many-video-games-what-now-indiepocalypse

[12] Latva, S., Hiltunen, K.P., Suominen, S. & Sinerma, O. Mixed Reality Report 2017. Neogames & FIVR. 2018. Tillgänglig: https://www.businessfinland.fi/globalassets/finnish-customers/02-build-your-network/digitalization/mixed-reality/mixed-reality-report-2017.pdf

[13] Newzoo's 2017 Report: Insights into the $108.9 Billion Global Games Market. NewZoo. 2017. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-gamesmarket/

[14] GLOBAL GAMES MARKET REPORT 2018. NewZoo. 2018. [refererad 9.7.2018]. Tillgänglig: https://newzoo.com/ insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/

[15] MacDonald, Keza. Nintendo Labo: The Kotaku Review. Kotaku. 2018. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://kotaku.com/nintendo-labo-the-kotaku-review-1825412625

[16] NewZoo; Global E-sports market report 2018. NewZoo. 2018. [refererad 19.07.2018]. Tillgänglig: http://resources.newzoo.com/2018-global-esports-market-report-light

Suvi Latva

Spelutvecklingen i Finland

Spelutvecklingen i Finland har sina rötter i demoscenen i skiftet av 1980- och 1990-talet, men först på 2010-talet har spelbranschen mognat och blivit ett etablerat sysselsättningsalternativ för personer som är intresserade av branschen. I slutet av 2018 fanns det cirka 230 spelutvecklingsföretag i Finland, varav ungefär hälften hade möjlighet att anställa extern arbetskraft utöver företagets grundare. År 2018 sysselsatte spelbranschen i Finland nästan 3 000 personer. Spelbranschen i Finland är mångsidig även när det kommer till personalen. Totalt 18 procent av dem som jobbar i branschen är kvinnor, och denna siffra har ökat under hela 2010-talet. Eftersom Finland har en så liten befolkning är den inhemska marknaden för spel anspråkslös. Med anledning av detta utvecklas spelen för den internationella marknaden. Inom spelbranschen i Finland kommer 18 procent av arbetstagarna från utlandet [1]. Spel spelas överallt i världen och därför är spelarnas köns- och åldersfördelning mycket varierande [2].

Spelbranschen i Finland består av företag av många olika typer och storlekar. Den populäraste utvecklingsplattformen i de finländska spelföretagen är mobilen, men det finns starka finländska aktörer även inom datorer och spelkonsoler. En del studior fokuserar på en bestämd plattform, till exempel på utveckling av mobilspel, medan många PC-utvecklare även utvecklar konsolspel. Rapporterna Game Industry of Finland [3] utges av Neogames och ger en bra uppfattning bland annat för vilka plattformar spel utvecklas i Finland och hur relationen mellan plattformarna har utvecklats.

Utöver i valet av plattform finns det också stor variation i huruvida företagets strategi betonar konstnärlig indieutveckling [4] eller om företaget koncentrerar sig på ekonomisk tillväxt. Ibland kan en mycket begränsad och liten marknad vara en ekonomiskt lönsam lösning. Den affärsmodell som företaget väljer påverkar själva spelets utveckling och hela företagets strategi.

Gratisspel av servicemodell (free-to-play), det vill säga spel som kan laddas ned gratis, men som innehåller avgiftsbelagt innehåll, kräver att spelutvecklaren har stark kompetens och förståelse för hur avgiftsbelagda element ska införas i spelet. Gratisspel förutsätter annorlunda planering och utveckling av affärsverksamheten än premiumspel som betalas på en gång. All spelutveckling siktar dock på att ge spelaren en bra spelupplevelse av hög kvalitet. Den som vill försörja sig på spelutveckling måste se till att verksamheten också är ekonomiskt lönsam.

Vilken typ av professionella behövs i spelbranschen?

Under de senaste åren har spelbranschen särskilt i Finland varit ett lockande alternativ för sysselsättning. Enligt uppgifterna om de läroanstalter som ger utbildning med relevans för spelbranschen har antalet sökande till utbildningarna varit höga under hela 2010-talet. Den som vill etablera sig i branschen ska ha kunskaper och färdigheter som kan användas i spelbranschen och vara villig att hela tiden utvecklas. Många som vill komma in i spelbranschen vet inte riktigt vad arbete inom branschen konkret innebär. Spelbranschen erbjuder många olika arbetsmöjligheter, allt från tävlingsspelande och spelstreaming till egentlig utveckling av spel och arbete i verksamhetsområden som stödjer spelutvecklingen.

Spelutveckling

Den finländska spelindustrin är ung, företagen är i genomsnitt små och branschen har genomgått många förändringar. Därför har det inte uppstått sådana stela strukturer i spelbranschen i Finland som är typiska för många äldre branscher. Den tekniska utvecklingen har varit snabb under hela den tid som branschen existerat, och förändringstakten har blivit allt snabbare åtminstone på 2010-talet.

Företagen har varit tvungna att anpassa sig till förändringarna och utnyttja dem för att kunna växa. Avsaknaden av stela men tydliga strukturer och de snabba förändringarna i branschen både kräver och möjliggör innovationer av och för dem som arbetar i spelbranschen på alla nivåer. Förändringarna gäller inte bara spelplaneringen utan även affärsverksamheten och tekniken.

De som arbetar i spelbranschen hamnar ofta i situationer där utmaningarna är helt nya, samtidigt som färdiga och beprövade modeller för att lösa dem saknas. Lyckligtvis finns det redan en relativt stor mängd mer erfarna experter i branschen som gärna hjälper nybörjare. Utländska experter som kommer för att arbeta inom spelbranschen i Finland uttrycker ofta att branschen är präglad av en stark gemenskap och gemenskapen är därmed något som utmärker den finländska spelbranschen. Eftersom konsumentmarknaden i Finland är så liten, upplever de finländska företagen inte varandra som konkurrenter. Tvärtom: företagen har sett att när de agerar tillsammans som ett lag och delar sina kunskaper och kontakter med varandra har också enskilda företag bättre möjligheter att klara sig i den hårda internationella konkurrensen.

Den starka gemenskapen innebär ingalunda att alla som vill börja arbeta i branschen måste vara extroverta och extremt sociala. Spelbranschen består av många olika kompetenser och experter och därför finns det plats för personligheter av mycket olika karaktär i branschen. Mångfald är särskilt eftertraktansvärt inom spelutvecklingen i och med att spelarmarknaden består av väldigt olika spelare. Förmåga att tänka utanför de etablerade ramverken och att jobba kreativt kan ge uppslaget till det där nya och originella spelet som skiljer sig från mängden och som är nyckeln till framgång.

Vad kan man jobba med i spelbranschen?

Det är naturligtvis viktigt med en stark vilja att arbeta i branschen. Det är också ytterst viktigt att personen kan definiera vilka kunskaper och färdigheter hen har som kan tillämpas i spelbranschen, eller vilka kunskaper och färdigheter hen är beredd att skaffa. Den egentliga spelutvecklingen kräver kunnande bland annat inom affärsverksamhet, produktion, design och grafik, men också teknisk kompetens och personalkunnande.

Spelbranschen är starkt inriktad på kunskaper och färdigheter. Spelutvecklingsplattformarna (mobil, PC, konsol, VR och AR) påverkar också vilka färdigheter som behövs för att kunna utveckla spel. Till exempel är det vid planering av spel för VR mycket viktigt med design av användargränssnittet och användbarheten.

Huruvida spelet är ett gratisspel eller premiumspel har överraskande stor betydelse för spelutvecklingsprocessen. Principen för premiumspel är att spelaren får en helhetsmässig spelupplevelse genom att köpa produkten en gång. Gratisspel erbjuder spelaren i sin tur gratis tillträde till spelet, till ett spelkontinuum där spelaren kan skaffa fler egenskaper och avancera genom att spela, köpa eller titta på reklam. Gratisspel förutsätter servicekompetens av många olika slag, till exempel förmåga att engagera och locka spelaren. Analyskompetens spelar en mycket viktig roll inom utvecklingen av gratisspel. Genom analys kan man bedöma till exempel spelarnas beteende, frustrationer och framgångar i spelen, hur spelmekanikerna och det avgiftsbelagda innehåller fungerar samt spelarlojaliteten, det vill säga hur ofta spelaren återvänder till spelet och hur mycket tid hen tillbringar med spelet. Analyser ger ytterst värdefull information som kan användas inom produktutvecklingen och för uppdateringar.

Det är i princip enklare att utveckla premiumspel än gratisspel. Då fokuserar utvecklarna på att skapa en enskild produkt för slutanvändaren. Det väsentliga är att lyckas få spelaren att hitta spelet och att lägga ut priset på spelet på förhand. Det slutliga målet med premiumspel – precis som med alla andra spel – är att skapa en tillfredsställande spelupplevelse för spelaren. Den enorma ökningen av spelutbudet har bidragit till en omvälvande förändring där den bästa och ofta lönsammaste affärsmodellen är gratisspel. Ökningen av gratisspelen kan i dagens läge ses till och med inom PC- och konsolspel.

Affärskompetens är ett absolut måste för all ekonomiskt lönsam spelutveckling. Inom spelutveckling innebär affärskompetens inte bara att det gäller att göra upp budgetar för spelutvecklingsprojekten, marknadsföringen och kundrekryteringen, utan även att uppskatta inkomstflödena. Ett spelföretag bör med hjälp av sin affärsstrategi kunna planera verksamheten som ett kontinuum som är större än det enskilda spelutvecklingsprojektet. Spelutvecklaren ska inte bara kunna utveckla spel, utan också sin egen spelaffärsverksamhet. För att slutanvändarna ska hitta spelet är det nödvändigt att företaget marknadsför det. Marknadsföringen blir allt viktigare i takt med att allt fler spel ges ut. I dag är influencers som verkar i de sociala medierna ett viktigt inslag i marknadsföringen. Dessa opinionsbildare kan vara till exempel youtubers och serviceleverantörer som erbjuder kundrekryteringstjänster.

Även om företaget köper en del av tjänsterna av utomstående leverantörer är det bra att det har goda grundläggande kunskaper om marknadsföring och rekrytering av användare.

Spelutveckling kräver många olika kompetensområden, bland annat planering och genomförande av spelmekaniker, -miljöer, -nivåer och -grafik. I en liten produktion kan en person ha ansvar för flera delområden, medan större projekt har experter som är specialiserade på bestämda delområden. Större narrativa spelproduktioner har ofta också en manusförfattare. Musik- och ljudproduktionen upphandlas ofta till spelen av utomstående leverantörer eftersom den i allmänhet inte kräver så stora insatser att den skulle sysselsätta en person under hela projektet. Å andra sidan förhindrar ingenting att musik- och ljudplaneraren-producenten också skaffar sig kunnande inom andra delområden av produktutveckling. I terrängen mellan design och teknik rör sig animatörerna, som ska kunna använda de relativt komplexa animationsverktygen.

Spelutveckling är ett förhållandevis starkt tvärvetenskapligt område och därför är det bra om varje specialist också har mer övergripande kunskaper om produktutvecklingen av spel. Detta leder till ett bättre samarbete och ger ett mer harmoniskt slutresultat i den egentliga slutprodukten. För att slutresultatet ska bli lyckat är det nödvändigt med samarbete mellan de olika kompetensområdena. Särskilt större spelproduktioner har ofta en separat producent som ansvarar för att leda och styra spelutvecklingen på så sätt att produktionen håller sitt tidschema och sin budget. Producenten kommunicerar med alla interna och externa aktörer som anknyter till spelutvecklingen. Det är särskilt viktigt att producenten kommunicerar med utgivaren eller finansiären.

Kraven på tekniska kunskaper varierar starkt beroende på spelets plattform. Spelmotorn är ett programvaruramverk för ett videospel på vilket spelutvecklarna kan bygga spel för spelkonsoler, mobila enheter och persondatorer. Spelmotorer som Unity och Unreal är relativt lättanvända verktyg som även lämpar sig för nybörjare inom spelutveckling. Mer komplexa produktioner kräver djupare programmeringskompetens. En del av företagen i spelbranschen utvecklar sina egna spelmotorer själva. Multiplayerspel kräver dessutom server- och databaskunnande. VR- och AR-baserade spel och spel som bygger på positionering förutsätter specialkunskaper inom dessa tekniska områden.

J
K
M
N

Hur tar man sig in i spelbranschen?

Det finns många vägar till spelbranschen. Exempelvis kan fritidsverksamheten få stöd av game jams och hackathons som erbjuder insyn i vilka kompetenser som behövs för att kunna utveckla en idé till en spelbar applikation. Spel som hobby skapar grunden för en utbildning eller för sysselsättning i spelbranschen. Dessutom finns det flera olika påbyggnadsutbildningar och examensinriktade fortbildningar som utvecklar befintliga yrkeskunskaper inom ett annat område för behoven inom spelbranschen.

Spelandet kan också förvandlas från hobby till yrke exempelvis genom tävlingsspelande, streaming eller verksamhet som influencer i de sociala medierna. Den egentliga spelutvecklingen kräver emellertid också andra kunskaper och färdigheter än enbart spelfärdigheter. Den som vill ta steget till spelbranschen kan fundera på vilka kompetensområden i branschen som bäst passar in på hens egna kunskaper, färdigheter och intressen. Vid behov kan hen söka sig till utbildning i området.

Många uppgifter inom spelbranschen kräver att personen visar prov på sitt kunnande. Det är mycket sällsynt att bli anställd enbart utifrån skolbetygen. Personen ska oftast kunna visa prov på sitt kunnande med hjälp av konkreta arbetsprov. Arbetsprov kan skapas på hobbybasis på game jams eller som en del av studierna. När personens kunnande börjar närma sig nivån för professionell spelutveckling kan hen fråga efter arbets- och praktikplatser inom spelbranschen direkt från företagen och i olika forum inom branschen.

Studier inom spelbranschen

Under de senaste tio åren har utbildningen inom spelbranschen i Finland gjort stora framsteg. De första egentliga spelutbildningarna startades i Finland först år 2004, vilket betyder att de flesta av dagens seniorer i spelbranschen inte fått någon formell utbildning i området. I dag är utbudet av utbildningar förhållandevis bra. Utbildning som anknyter till spelbranschen finns tillgänglig i hela landet och på flera nivåer från folkhögskolor till högskolor. Enligt Neogames fanns det år 2018 sammanlagt 38 läroanstalter som gav utbildning i spelbranschen [5].

Vid sidan av utbildningen är det ytterst viktigt att också genomföra konkreta spelprojekt, samtidigt som det även gäller att finslipa de enskilda kunskaperna och färdigheterna. Det bästa alternativet är att jobba med spelprojekt i ett så tvärvetenskapligt team som möjligt. Läroanstalternas spelandelslag och de spelproduktioner som publiceras genom dem erbjuder en bra och konkret möjlighet att skaffa praktiska kunskaper och erfarenheter av hur marknaden fungerar och hur projekt slutförs. Arbetspraktik på ett spelföretag är ett annat utmärkt sätt att öka de praktiska kunskaperna om spelutveckling.

Studier inom spelbranschen kräver stor självdisciplin, vilket ofta även är fallet i arbetslivet. Det finns mycket som man måste ta reda på och studera på egen hand, och lärandet slutar inte när man lämnar skolan. Å andra sidan är den kontinuerliga utvecklingen en av de faktorer som gör spelbranschen intressant.

Indie Dev – självständig spelutveckling

Med indiespelutvecklare avses vanligtvis självständiga, oberoende aktörer som utvecklar spel utan extern finansiering [6]. Indiespel har ofta en stil som avviker från så kallade mainstreamspel. Tidigare, då utgivningssamarbete var så gott som det enda alternativet för spelfinansiering, uppstod en tudelning mellan självständiga indiespelutvecklare och spelstudior som ”sålt sin själ” till utgivaren. Digital distribution gjorde det möjligt för spelutvecklare att få direkt tillträde till distributionskanaler och samtidigt fick många spelutvecklare möjlighet att ge ut sina spel självständigt. Detta har suddat ut skiljelinjen mellan indiespel och andra spel. I dag avser termen indiespelutvecklare bland annat företag som utvecklar spel utgående från sina egna idéer och som inte ägs av en stor aktör inom spelbranschen.

Sedan dess har gratisspel (free-to-play), det vill säga spel där man kan köpa extra innehåll i spelet, ibland ställts emot premiumspel, där man betalar en engångsavgift på förhand. Den här tudelningen har lett till en situation där affärsmodellen definierar spelet. I de allra hetsigaste diskussionerna inom branschen har utvecklare av gratisspel framställts som snåla kapitalister och utvecklare av premiumspel beskrivits som förespråkare för kreativitet och genuina spelupplevelser. Verkligheten är inte så svartvit. Att utveckla spel kräver alltid kreativt innehåll, oberoende av affärsmodell. Om spelutvecklaren har för avsikt att undvika mainstream och därtill vill prioritera konstnärliga aspirationer framom affärsverksamhet, är det naturligt att bedriva sin verksamhet enligt indiemodellen.

Indiespelföretag väljer vanligen den traditionella premium-affärsmodellen, som går ut på att spelaren betalar för spelet en gång då hen laddar ner det. Då är konsumenten mer engagerad (jämfört med gratisspel) från början och under hela spelupplevelsen. Den konstnärliga och spelmässiga upplevelsen står ofta i centrum för indiespel. PC-spel har sedan länge baserat sig huvudsakligen på premiummodellen. Till exempel har PUBG (Player Unknown Battleground), som 2017 stod för upp till 12 procent av den globala försäljningen av PC-spel [7], visat att affärsmodellen fortfarande fungerar för PC-spel. Trots det håller gratisspel på att bli den mest betydande affärsmodellen även inom PC-spelmarknaden. Enligt Super Data-rapporten kommer 69 procent av den globala omsättningen för PC-spel från gratisspel.

Utvecklingen av gratisspel baserar sig ofta starkt på att företagen följer med spelarens beteende och analyserar data om spelbeteende. Spelmekaniken brukar ofta planeras eller åtminstone balanseras ut med hjälp av data om spelarna och deras beteende. Målet är alltid att skapa en så bra (och rolig och kreativ) spelupplevelse som möjligt. Gratisspel måste också ha tillräckligt vanebildande spelmekanismer, så att spelarna fortsätter spela. Alltså måste spelmekaniken i gratisspel motivera spelaren till att investera pengar för att prestera bättre. Utöver pengar vill man ofta engagera spelare genom status som uppnåtts genom framgångar i spelet samt innehåll som spelarna själv får skapa.

Tidigare var det storkonsumenter, som endast utgör en liten del av alla spelare, som stod för merparten av spelens inkomster. Nu verkar trenden vara på väg att avta. Också vanliga spelare gör fler köp inom spelen [8]. Som bäst kan detta dessutom förbättra företagens planering för hur de kan omvandla innehållet i gratisspel till inkomster. Utifrån kalkylerade spelelement av den här sorten är det dock svårt att utveckla oberoende indiespel som prioriterar konstnärliga värden och spelupplevelser [9]. Man kan utgå ifrån att gratisspelmodellen inte är förstahandsvalet för indiespelutvecklare (även om det finns undantag).

Indieutvecklarens verktyg

Ovan beskrivs hur den digitala distributionen varit en av de viktigaste faktorerna som möjliggjorde den fria utvecklingen och utgivningen av spel. Detta har naturligtvis också bidragit till utvecklingen och utgivningen av indiespel. De kostnadseffektiva och lättanvända verktygen för spelutveckling, bland vilka kan nämnas GameMaker [10] och Unity3D [11], har varit en viktig möjliggörande faktor för många spelutvecklare. En ytterligare fördel har varit att några av dessa verktyg, till exempel Unity, haft flerplattformsstöd som gör det möjligt att ge ut spelet på verkligen många spelplattformar. Spelmotorn Unity3D har dessutom gjort det möjligt för flera spelutvecklingsteam som inte är särskilt tekniskt orienterade att utveckla spel. Sedan 2016 har Unitys teknik enligt företagets egen statistik använts i 5 miljarder nedladdade spel [12].

I denna grupp finns även många indiespelutvecklare. I dag är också Unreal Engine, som tidigare var för dyr för små spelutvecklare, ett relevant alternativ till rimligt pris för indiespelutvecklare.

Haute Couture

Trots att indiespel inte är kommersiellt inriktade kan de betraktas som vägvisare för hela spelbranschen och som förebilder för uppåtgående trender. Detta beror på att spelens utgångspunkter är oberoende av kommersiella mål och etablerade uttryckssätt. De lägger fokus på själva spelupplevelsen och på spelmässig innovation och kreativitet. När de är som bäst är indiespel ett slags Haute Couture i spelbranschen, det vill säga uttryckligen planerade för att skapa och utforska nya lösningar och infallsvinklar. Därför har indiespel vid sidan av de kommersiella spelen en mycket viktig roll för speluttryckets utveckling. Just på grund av indiespelens icke-kommersiella karaktär är det viktigt att utvecklingen av dem möjliggörs och ges stöd. Evenemang av Game Jam-typ, där spelkoncept snabbt utvecklas tillsammans, är ett viktigt bidrag för den här typen av spelutveckling. I det senaste tillägget inom stödet till utveckling av konstnärliga produktioner i Finland har Finlands kulturfond också lanserat ett stipendium som kan sökas för utveckling av spel [13]. Nedan presenteras några exempel:

IGF (Independent Games Festival)

IGF [14] ordnades första gången 1998. Syftet med evenemanget är att uppmuntra innovationer och oberoende spelutveckling. Evenemanget erbjuder tävlingens finalister gratis synlighet bland annat med en egen paviljong på GDC Expo, som ordnas i anslutning till GDC (Game Developers Conference), det största och mest betydelsefulla internationella evenemanget inom spelbranschen. Finalisterna får presentera och demonstrera sina spel på plats. Finalisterna får således betydande synlighet redan i detta skede. På evenemanget ordnas även IGF Awards, där de bästa finalisterna belönas ytterligare. Det tredje elementet är The Independent Games Summit, som handlar om utvecklingen av indiespel.

Nintendo Switch

Nintendo, som tidigare kanske inte var känt som särskilt indievänligt, har förändrats genom lanseringen av den nya konsolen Switch (2017). Nintendo lovade stå särskilt till indieutvecklarnas tjänst under det första året [15]. Målet var att ge ut ett nytt spel varje vecka. Nintendos positiva attityd till indiespel verkar fortsätta. Även Apple och STEAM erbjöd strålande plattformar för indieutvecklare i början av deras verksamhet.

Google Indie Game

Google Play-butiken har sedan 2016 gett stöd till indiespel [16] bland annat på europeisk nivå med den årliga tävlingen Google Indie Game [17]. I flera länder i Asien har Google ordnat indieacceleratorer av olika slag [18]. Det finns en egen Indie Corner också i Google Play-butiken.

Square Enix Collective

Square Enix Collective [19] är utgivarens egen utgivnings- och supporttjänst för indiespelutvecklare. SEC kan också hjälpa med insamling av gräsrotsfinansiering till vissa spel [20]. Square Enix Collective ger ut PC-, mobil- och konsolspel. En faktor som utan tvivel bidrar till de stora kommersiella aktörernas förkärlek för indie är deras behov att hitta nya uttryckssätt och innovationer som kan användas i större skala i kommersiella syften.

Gräsrotsfinansiering

Indiespelutvecklare har också använt sig mycket av olika verktyg för gräsrotsfinansiering. Några av de bäst kända är Indie Go Go [21] och Kickstarter [22]. Mesenaatti [23] grundades 2013 och är i sin tur ett inhemskt verktyg för gräsrotsfinansiering. Kampanjerna för gräsrotsfinansiering har betraktats som en bra metod att förhandsmarknadsföra de spel som utvecklas och att engagera spelare redan på förhand. Finansieringskampanjernas popularitet har minskat något jämfört med toppåren 2013-2015. En orsak till detta är överutbudet av spel och bristen på nya, unika innovationer [24, 25].

Spelutveckling som hobby

Var och en som vill borde ha rätt och möjlighet att utveckla spel. Spel är ett utmärkt sätt att uttrycka sig själv, ta ställning och lära sig nya färdigheter. Aktiviteterna ger utövaren betydande mervärde redan i sig. Därför är det viktigt att också hobbybaserad spelutveckling ges stöd.

Fritidsaktiviteter som anknyter till spelutveckling ordnas för unga på många orter. Det är dock ytterst viktigt att inse att alla som ägnar sig åt spelutveckling som hobby inte blir proffs inom spelbranschen. I detta avseende är spelutveckling helt jämförbar med andra konst- eller idrottsaktiviteter på fritiden. Att arbeta som proffs kräver ytterst hög kompetens oberoende av bransch, och spelbranschen är inget undantag. Men utan en stark bas som bildats genom hobbyverksamhet kan man inte heller bli proffs.

Källor

[1] Hiltunen, K., Latva, S. & Kaleva, J. Finnish Game Industry report 2016. Neogames Finland. 2016. [refererad 2.10.2018]. Tillgänglig: http://www.neogames.fi/fgir2016/

[2] Osborn, G. Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market. NewZoo. 2017. [refererad 2.10.2018]. Tillgänglig: https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/ GLOBAL GAMES MARKET REPORT 2018. NewZoo. 2018. [refererad 9.7.2018]. Tillgänglig: https://newzoo.com/insights/ trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/

[3] Hiltunen, K., Latva, S. & Kaleva, J. Finnish Game Industry report 2016. Neogames Finland. 2016. [refererad 2.10.2018]. Tillgänglig: http://www.neogames.fi/fgir2016/

[4] Kemppainen, J. Marginaalista valtavirraksi – indie-pelien vuosikymmen. Teoksessa: Koskimaa, R., Arjoranta, J., Friman, U., Mäyrä, F., Sotamaa, O. & Suominen, J. (red.) Pelitutkimuksen Vuosikirja 2016. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2016. Tillgänglig: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/ptvk2016.pdf

[5] Neogames. [refererad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://www.neogames.fi/pelialan-koulutus/

[6] Kemppainen, J. Marginaalista valtavirraksi – indie-pelien vuosikymmen. Verket: Koskimaa, R., Arjoranta, J., Friman, U., Mäyrä, F., Sotamaa, O. & Suominen, J. (red.) Pelitutkimuksen Vuosikirja 2016. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2016. Tillgänglig: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/ptvk2016.pdf

[7] McAloon, A. SuperData: Free-to-play games led 2017, generating $15B in revenue on PC. Gamasutra. 2018. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://www.gamasutra.com/view/news/313973/SuperData_Freetoplay_games_led_2017_generating_15B_in_revenue_on_PC.php SuperData Digital Games and Interactive Media Year in Review—2017. SuperData. 2018. [refererad 10.07.2018]. Tillgänglig: https://superdata-research.myshopify.com/products/year-in-review

[8] Watts, J. Game Profitability index – Changing trends in Monetization. DeltaDNA,. 2018. [refererad 26.09.2018]. Tillgänglig: https://deltadna.com/blog/changing-trends-monetization/

[9] Compton, C. Hunting Whales: The Problem with Free-to-play Games. Gamasutra, 2018. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://www.gamasutra.com/blogs/CalebCompton/20180413/315716/Hunting_Whales_The_Problem_with_Freetoplay_Games.php

[10] GameMaker. Tillgänglig: https://www.yoyogames.com/gamemaker

[11] Unity3D. [refererad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://unity3d.com/

[12] Famularo, J. What indie developers think of Unity in 2018. PC Gamer. 2018. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https:// www.pcgamer.com/what-indie-developers-think-of-unity-in-2018/

[13] Suomen Kulttuurirahasto. Kulttuurirahaston lokakuun apurahahaku alkaa. 2018. [refererad 4.10.2018]. Tillgänglig: https://skr.fi/ajankohtaista/kulttuurirahaston-lokakuun-apurahahaku-alkaa

[14] Independent Games Festival. [refererar 17.10.2018]. Tillgänglig: http://www.igf.com/about-igf

[15] Webster, A. How the Nintendo Switch became the hottest indie game platform. The Verge. 2018. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://www.theverge.com/2018/3/22/17150446/nintendo-switch-indie-games-gdc-2018

[16] Google Play, Indie Games. Tillgänglig: https://developer.android.com/google-play/guides/indie-games/

[17] Chapple, G. Google set to launch a new Google Play Indie Games Contest for European developers. PocketGamer Biz. 2016. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://www.pocketgamer.biz/news/64465/new-google-play-indie-games-contest-launches-for-european-developers/ Google Indie Games Contest. Tillgänglig: https://events.withgoogle.com/indie-games-contest-2017/

[18] Google Indie Games Accelerator. Tillgänglig: https://events.withgoogle.com/indie-games-accelerator/ Couture, J. Google Play's Indie Games Accelerator Looks To Help Independent Developers Grow. Indie Games The Web Log. 2018. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: http://indiegames.com/2018/07/google_plays_indie_games_accel.html

[19] Square Enix Collective. [refererad 17.10.2018]. Tillgänglig: https://collective.square-enix.com/

[20] Couture, J. What Square Enix Collective looks for in indie games it assists. Gamasutra. 2016. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://www.gamasutra.com/view/news/269727/What_Square_Enix_Collective_looks_for_in_indie_games_it_assists.php

[21] Indie Go Go. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://www.indiegogo.com/

[22] Kickstarter. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://www.kickstarter.com/

[23] Mesenaatti. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://mesenaatti.me/campaign/#index/12

[24] Bidaux, T. Crowdfunding and Video Games: 2018 Mid-Year Update. Gamasutra. 2018. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: http://www.gamasutra.com/blogs/ThomasBidaux/20180717/322259/Crowdfunding_and_Video_Games_2018_MidYear_Update.php

[25] Purchese, R. Is Kickstarter for video games dead? EuroGamer. 2017. [refererad 04.10.2018]. Tillgänglig: https://www. eurogamer.net/articles/2017-05-11-is-kickstarter-for-video-games-dead

Ria Gynther

Spel som arbete: färdigheter och mångfald bakom föreställningarna

För många unga som är intresserade kan spelindustrin även bli en arbetsplats i framtiden. Medierna kan ha gett en bild av en avslappnad arbetskultur om spelindrustrin och framgångshistorierna inom den, men det finns kanske inte en lika tydlig uppfattning om vilka färdigheter som krävs för att komma in i branschen. Spelindustrin är mansdominerad och den unga kan vara tveksam på huruvida spelindustrin är något för hen såvida hen inte passar in i den stereotypiskt manliga spelutvecklarrollen.

Denna artikel närmar sig ämnet på basis av forskningsdata, men även ur ett praktiskt perspektiv. Till en början belyses uppfattningar om könsuppdelningen inom spelindustrin, varefter vi tittar närmare på allmänna färdigheter som krävs i branschen. Slutligen erbjuder artikeln tips på hur man kan komma igång med att förverkliga drömmen om arbete i spelbranschen. Särskild vikt läggs på ökad mångfald och variation samt uppmuntran till kvinnor att ta sig in i branschen. Tipsen i artikeln är i regel oberoende av kön och lämpar sig som en startlista för alla som är intresserade av arbetsrollerna inom spelindustrin.

Könsindelad spelbransch

Spelindustrin är en väldigt mansdominerad bransch. Merparten av alla anställda inom spelindustrin är vita, unga, heterosexuella män [1;2]. Internationellt sett utgör kvinnor endast 21 procent av spelindustrin. Personer av annat kön utgör cirka 3–5 procent [2]. I Finland är andelen kvinnliga anställda lägre än internationellt. Neogames, takorganisationen för den finska spelindustrin, uppskattar att andelen kvinnliga spelutvecklare i Finland uppgår till cirka 18 procent [3]. Beroende på vilken studie det handlar om arbetar 6,9–27 procent av alla kvinnliga anställda inom branschen i kärnan av den faktiska spelutvecklingen, i roller där de anställda direkt påverkar hur spelet utformas. Det går inte att få fram ett omfattande urval av siffror bakom de mer specifika yrkesbeteckningarna, men enligt en studie är endast 2 procent av programmerarna och 5 procent av spelutvecklare kvinnor [4]. Flera studier bekräftar emellertid samma allmänna linje: kvinnliga anställda inom spelindustrin återfinns vanligen i assisterande roller, såsom inom HR, projektledning eller marknadsföring [1;4].

Spel är en globalt populär form av underhållning och intäkterna från dem överskrider alla konkurrenter (inklusive tv-, film- och musikindustrin) [5]. Alla spelar, oberoende av ålder och kön. Könsfördelningen bland de som spelar digitala spel är tämligen jämn, såväl Finland som internationellt. Nästan lika många kvinnor som män spelar digitala spel. [6] När man frågar vem som identifierar sig som spelare (gamer), är det dubbelt så sannolikt att män sällar sig till den här gruppen. Bland unga i 18–29 års åldern är samma siffra trefaldig [7;8]. Skillnaden har bedömts bero på de starka föreställningarna och uppfattningarna förknippade med termen gamer och spelande [9].

De maskulina föreställningarna om spel och spelande är starka och tenderar att krocka med verkligheten. Dessutom är termerna delvis otillräckliga. I verkligheten kan vem som helst vara gamer, precis som att vem som helst kan arbeta med att utveckla spel. Föreställningar påverkar dock i förhållande till vem som söker sig till arbete och utbildning inom spelindustrin. Om det via spelen uppstår en föreställning om att spelen inte är avsedda för kvinnor eller om det bland spelen inte finns spel som tilltalar den kvinnliga publikens värderingar och intressen, är det också svårare för kvinnor att föreställa sig att arbeta inom spelindustrin [4].

Oberoende av det rådande läget inom spelindustrin utgör variation alltid en styrka. Ett mångsidigt team möjliggör en bredare överblick över problemen, idéerna och problemlösningen. Inom spelindustrin eftersträvas större mångfald och globalt pågår flera initiativ och rörelser för att uppnå just det [11]. En Även inom spelindustrin efterlyses en förändring. Enligt den senaste undersökningen från spelplanerarnas internationella organisation IGDA anser 81 procent av de anställda inom spelindustrin att det är viktigt att öka mångfalden inom spelindustrin. Enligt samma undersökning såg hela 85 % ett behov av ökad mångfald inom spel [2].

Ökad mångfald inom spelindustrin är viktig särskilt ur spelperspektivet. För att undvika upprepning av gamla idéer och för att nå ut till nya spelare behövs den expanderande effekt som nya synvinklar för med sig [11]. Den mansdominerade spelindustrin [4] kan inte identifiera sig med spelarnas mångfald, vilket direkt påverkar branschens tillväxtmöjligheter [12]. Det räcker inte med att bara öka antalet kvinnor inom branschen, utan man måste ta i bekantande vilka arbetsuppgifter kvinnorna inom spelindustrin har [4].

Kvinnor och män som spelare föredrar något olika spel och speltaktiker. För att trygga den framtida tillväxten och utvecklingen är det viktigt att förstå och beakta detta inom spelindustrin [12]. I de spel och speltaktiker som kvinnor föredrar finns det identifierbara faktorer och om man förstår dem, kan de användas för att utveckla spel som inte är direkt begränsad till en enda målgrupp. Exempelvis reagerar kvinnliga spelare annorlunda på stimuli och bestraffningsmekaniker än män. Kvinnliga spelare föredrar även samarbete och indirekt tävlan. De fäster uppmärksamhet vid hur spelet kommunicerar med spelaren och hur intuitiva de funktioner som utförs i spelet är. Utöver dessa faktorer uppskattar kvinnliga spelare även att den egna karaktärens utseende och kön går att ändra. [13]

Digitala spel har marknadsförts och planerats i huvudsak för en manlig publik [9]. Med anledning av detta förekommer det till exempel en anmärkningsvärd skillnad vad gäller manliga och kvinnliga spelkaraktärer som går att spela med. Spelets berättelse kretsar ofta kring de manliga spelkaraktärerna och även spelmekaniken riktar sig till de manliga spelarnas preferenser. Också spelargemenskapen och spelarkulturen som kretsar kring spelet kan vara väldigt maskulin och till och med kvinnofientlig. Avsaknaden av kvinnor i spelen återspeglas därmed även på kvinnliga spelare. Kvinnliga spelare kan ses som en raritet, vars preferenser och behov inte behöver beaktas inom spelutvecklingen. [4]

Numera finns det tusentals spel som har planerats och marknadsförts specifikt med kvinnor i åtanke. Problemet med sådana spel kan vara en alltför inskränkt bild av kvinnliga spelare och kvinnors intressen, varvid spelen tilltalar endast en liten del av målgruppen. [4; 9; 13] Grunden till spelutvecklingen utgörs ofta av en beskrivning av den förmodade spelaren. I spel riktade till kvinnor är den förmodade spelaren en vit heterosexuell medelklasskvinna som är i trettioårsåldern och uppskattar teman med anknytning till skönhet, konsumtion och hemmet. Problemet med exempelspelare är nödvändigtvis att hon inte existerar, utan problematiken ligger i antagandet att alla kvinnor föredrar samma typ av spelinnehåll. I verkligheten är kvinnliga spelares intressen och spelmotivationer mycket varierande, precis som manliga spelares. Kvinnor efterlyser nödvändigtvis inte spel skapade enbart för kvinnor, utan känslan av att de beaktats i skapandet av spelet. [13]

Spelvalen påverkas i stor utsträckning även av mängden fritid, oberoende av kön. Statistiskt sett finns det tydliga skillnader mellan män och kvinnor vad gäller mängden fritid. Män har allt från 30 minuter till två och en halv timme mer fritid per dag. [4] När man har lite fritid, spelar man också mindre och i spelvalen föredrar man spel vars mekanik inte kräver särskilt mycket tid att lära sig och som kan spelas i kortare sessioner åt gången. Casual-spelen består vanligen av en serie korta banor och det går att spela spelet kortare stunder åt gången. [13]

Ofta spelar kvinnor och män samma spel. På grund av de negativa aspekterna av spelarkulturen tenderar kvinnliga spelare att av spelen riktade till en maskulin publik välja de spel där de kan dölja sitt kön. Genom röstchattar i spelet kan spelarens kön avslöjas och den kvinnliga spelaren tvingas utstå trakasserier av olika slag under spelets gång. Detta kan driva bort den trakasserade spelaren från spelet. Den kvinnliga spelpubliken tilltalas sällan av spel med realistiska våldsscener, framförallt där män utövar våld mot kvinnor. [13] Undergenren rollspel (MMORPG) inom massiva multiplayerspel (MMOG) var inledningsvis marknadsförda för en mansdominerad publik men har blivit mer populära än väntat inom en bred publik. Beroende på vilket spel man fokuserar på kan upp till 60 procent av spelarna i den här genren vara kvinnor. I denna genre har kvinnliga spelare tilltalats av möjligheten att förverkliga olika typer av spelstilar, anonymiteten i onlinespelande samt möjligheten att redigera spelkaraktärernas utseende. Det mest kända exemplet på ett sådant onlinerollspel är World of Warcraft. Däremot uppskattas enbart 15 % av spelets publik bestå av kvinnor. [4;13]

I mångsidiga spelutvecklarteam fattas andra beslut och därigenom skapas också annorlunda spel än i team som enbart består av män. Kvinnodominerade team och team med kvinnliga ledare tenderar att skapa spel som tilltalar såväl män som kvinnor, medan mansdominerade team tenderar att bli den manliga publiken. Av mångsidiga spelutvecklarteam och spel kan man nämna The Sims och Singstar. I det ursprungliga utvecklarteamet bakom spelet The Sims var hälften av spelutvecklarna kvinnor. Även spelets produktionsteam bestod till 40 procent av kvinnor. Spelarpubliken av spelet The Sims uppskattas bestå mellan 40-50 procent av kvinnor. Singstar spelas övervägande av kvinnor, närmare bestämt av nästan 60 procent kvinnor. Ansvarig producent bakom Singstars spelutvecklarteam var kvinna och av spelutvecklarteamet var 33 procent kvinnor.[4]

Orsakerna till det låga antalet kvinnor i arbeten inom spelbranschen är flera. I internationella studier nämns svårigheter att kombinera familje- och arbetslivet, framförallt på grund av de långa arbetsdagarna och övertidskulturen, upprepade gånger (eng. crunch) [4]. Dessa aspekter får allt större synlighet och genom förbättrad ledning och arbetsplanering orkar de anställda bättre och behovet av övertidsarbete minskar [12]. Vid granskning av lönesättningen inom spelindustrin på en internationell plan är män mer benägna att nå högre löneklasser och kvinnliga anställda upplever att de inte får skälig ersättning för sitt arbete [1].

Även okunskapen om de mångsidiga arbetsuppgifter som finns inom spelbranschen med tillhörande kompetenskrav kan bidra till att färre kvinnor söker sig till branschen [4]. Enligt IGDA:s utredning stöder rekryteringsprocesserna inom spelbranschen rekryteringen av stereotypiska spelutvecklare och men inte kandidater som avviker från stereotypen. Rekryteringsprocessen använder sig inte heller av kanaler där man kunde identifiera, lära sig känna igen eller använda sig av en mer mångsidig kandidatbas [1]. Ett exempel på sådana minoritetsrepresentanter är kvinnor som utvecklar spel som hobby eller genom självständiga spelstudior (indie). Därmed går de emot strömmen i fråga om tema och/eller genomförande och kan som resultat uppleva att deras kompetens förringas vilket kan leda till en bromsad utveckling från amatör till professionell [9].

Grundläggande kunskaper inom spelindustrin

Intresse och engagemang för spel är en bra start, men för att bli framgångsrik inom branschen hjälper det att ha vissa grundläggande kunskaper och en uppfattning om arbetets natur. Gemenskap är ett särdrag för arbete inom spelindustrin [4]. Man skapar inte spel ensam, utan bakom spelen finns nästan uteslutande ett team av experter från olika branscher. Och just variationen och samarbetet kan vara till hjälp i skapandet av ett bra spel [11]. Med tanke på teamets verksamhet och samarbete är det viktigt med goda sociala och kommunikativa färdigheter såväl i arbete ansikte mot ansikte som inom olika nätverkssamarbeten. Utöver att de genererar ett smidigt grundläggande arbete är dessa färdigheter till hjälp även vid nätverkande och skapandet av nya relationer. Inom spelindustrin är nätverkande väsentlig verksamhet med tanke på utvecklingen av såväl affärsverksamheten som de anställda. [4;14] För att fungera i teamarbete räcker det heller inte med att du kan berätta om aspekter gällande ditt eget arbete, utan en viktig del av dialogen är att kunna lyssna på andra och kunna skapa en helhetsbild. Teamkommunikation som inte fungerar kan leda till kostsamma fel om tidtabellen släntrar efter. [11] Ett lyckat samarbete kan även stödjas av att förstå vad som motiverar arbetskamraterna: någon skapar spel för att förverkliga en barndomsdröm, för andra genomsyras motivationen och intresset av glädjen i kreativt skapande och för en del är spelen ett sätt att försörja sig [15].

Att skapa spel innebär ofta stor osäkerhet, överraskningar och besvikelser [3;15]. Kännetecknande för utvecklingsarbete är känslighet för förändringar; projekt och spelidéer förändras i takt med att arbetet framskrider, varpå man blir tvungen att snabbt fatta nya beslut och skapa nya riktlinjer. Professionella inom spelindustrin måste ha förmåga att konstant utveckla nya idéer, men endast det räcker inte. Idéerna måste även testas och vid behov måste man även kunna ge upp dem, även om idén har blivit viktig för en själv. Ibland måste man överge hela spelprojektet, även om utvecklingsarbetet redan är långt framskridet. Så kan det exempel gå om den fortsatta utvecklingen av spelet bedöms som olönsam. [11;15] Å andra sidan kan tekniken som tillämpas vara så ny att man inte har tillräcklig erfarenhet av att använda den. När det råder en god anda och bra kommunikation i arbetet kan man överkomma också dessa utmaningar genom att minimera deras effekter. [11]

Allmänna färdigheter inom så som flit, förmåga till självständigt arbete och internt entreprenörskap är specifikt gångbara inom de krävande verkstadsmiljöerna i spelindustrin. Dessa färdigheter förknippas ofta med förmågan och viljan att lära sig nya saker [4]. Det är bra att fortlöpande uppdatera sina egna kunskaper och färdigheter, och det kräver motivation. Man måste hänga med i det senaste inom branschen. Utöver detta måste man vara beredd att använda även sin fritid till att utveckla sig själv [11]. Tidvis kräver arbete inom spelindustrin även förmåga att tåla stress och osäkerhet. I det krävande arbetet hjälper det att ha en lösningsorienterad inställning och förmåga att hantera besvikelser på ett konstruktivt sätt [11;14]. Ytterligare en nyttig färdighet är att behärska olika projekthanteringsmetoder, till exempel smidiga (agile) metoder [11;14;10].

När man synar den finska spelindustrin är även ett internationellt perspektiv mycket relevant. Spelen utvecklas för en global marknad. Även arbetsgemenskaperna är mångkulturella. År 2016 bestod 18 procent av de anställda inom den finska spelindustrin av personer från andra länder än Finland. Man uppskattar att detta antal kommer att öka ytterligare [3]. Alla språkkunskaper är en fördel på den internationella marknaden och i en mångkulturell arbetsgemenskap, men flytande kunskaper i det engelska språket är en grundförutsättning för spelindustrin [14].

De första stegen mot spelbranschen

Ett bra första steg mot spelutveckling är den egna hobbyn och finslipande av färdigheter som är viktiga inom spelutveckling. Kortvariga gamejams erbjuder en möjlighet att prova på hur spelutveckling känns och lära sig vad det innebär. Gamejamarna utgör en extremt komprimerad version av spelutvecklingsprocessen och via dem är det även möjligt att bekanta sig med andra som är intresserade av att skapa spel, bli en del av spelutvecklarnas gemenskap och kanske få till stånd de första spelen i sin egen portfölj. För mer erfarna spelutvecklare kan gamejamarna även erbjuda arbetsmöjligheter eller tillfällen att prova på nya tekniker. [15]

Man kan även förverkliga spelidéer på eget initiativ, antingen själv eller tillsammans med vänner. Planering av icke-digitala brädspel eller escape room-spel ger en uppfattning om spelutveckling som process. Det finns även en uppsjö av förmånliga eller helt kostnadsfria program med hjälp av vilka det är möjligt att förverkliga egna digitala spelidéer.

Spelmotorerna Unity och Unreal Engine är avgiftsbelagda och lämpade för mer professionell användning, men kräver en del programmeringskunskaper. Det är dock enkelt att komma igång också med dessa. Av alla ovan nämnda spelmotorer finns även gratisversioner samt en mängd ledda övningar (tutorials) och olika sidor med anvisningar som möjliggör lyckade självstudier. Anvisningar finns även på spelmotorernas egna webbplatser samt på till exempel YouTube. Det lönar sig även att bekanta sig med grundläggande programmering, eftersom programmeringsfärdigheterna stöder utvecklingen av användandet av spelutvecklingsverktyg [9]. Med tanke på enskilda specialkunskaper som behövs inom spelindustrin är programmeringskunskaper klart viktigare än någonting annat. Särskilt kunskaper förknippade med objektprogrammering kommer till nytta också i andra roller inom spelbranschen än programmerare. De viktigaste programmeringsspråken anses vara särskilt C++, C# och Java [11;14].

Relevant kompetens med tanke på spelindustrin kan man skaffa och påvisa även på andra sätt än genom att utveckla spel. Det är viktigt för konstnärer att ha en uppdaterad portfölj. För personer som till exempel är intresserade av att skriva är det bra att få sina texter publicerade, till exempel genom en egen blogg. Många spelhus publicerar även återkopplingar och utvärderingar (post mortem) om de utvecklade spelen och i dessa berättar man om spelutvecklingen, framgångar och fel. Att bekanta sig med sådant material kan vara mycket lärorikt. Webben är dessutom full av olika onlinekurser, tutorials och gemenskaper förknippade med olika delområden inom spelutveckling, där spelutvecklare som är nybörjare kan fråga om tips och dela med sig av sina egna erfarenheter. Spelhusen har även vissa möjligheter att erbjuda prao- och praktikplatser med hjälp av vilka man kan utvidga sin egen uppfattning om spelindustrin som arbete.

Professionella nätverk inom spelbranschen har också en viktig roll, eftersom man genom dem kan utvecklas och få sysselsättning. Särskilt kvinnor i minoritetsställning har nytta av det stöd och mentorskap dessa grupper erbjuder [4]. Man kan utvidga och upprätthålla sitt eget nätverk genom att delta i spelindustrins evenemang, ansluta sig till nätverksgemenskaper och utnyttja digitala verktyg för nätverkande. Även de ovan nämnda gamejamarna samt IGDA:s evenemang är en bra utgångspunkt för nätverkandet [11;15]. IGDA Finland och flera av IGDA:s lokala avdelningar i Finland ordnar regelbundet evenemang som är öppna för alla.

Dessutom erbjuder olika webbaserade gemenskaper stöd och tips. LinkedIn och Twitter är bra exempel på plattformar för sociala medier som stöder nätverkande [4]. Även på Facebook finns det mängder av lämpliga grupper för såväl nybörjare som mer erfarna aktörer inom spelindustrin. Nybörjarvänliga webbaserade gemenskaper finns även i internationella IGDA Student SIG, som möts i Discord. Man har även planerat egen IGDA Junior-verksamhet för unga. Grupper som särskilt fokuserar på nätverkande och professionell utveckling för kvinnor och minoriteter återfinns till exempel i finska Women in Games Finland samt Women in Games WIGJ och BAME in Games, som verkar på europeisk nivå.

Spelindustrin handlar om att skapa nytt och är således mycket känslig för förändringar [15]. Till exempel påverkas utvecklingen av digitala spel starkt av teknikutvecklingen. Ingen kan med säkerhet förutse vilka spel som spelas om fem år och hur [3]. Man kan heller inte med säkerhet säga vilka specialkunskaper som i framtiden kommer att behövas inom branschen. Spelindustrin växer och utvecklas kontinuerligt, och även i framtiden verkar en utbildning vara en fördel inom branschen. Enligt IGDA:s internationella studie [2] har anställda inom spelindustrin i regel någon slags arbetsrelaterad examen. Av respondenterna bland anställda inom spelindustrin uppgav 44 procent att de har en examen inom ett område som på ett eller annat sätt är anknutet till spelindustrin, 34 procent uppgav att de har en examen som är direkt anknuten till spelindustrin och 22 procent av respondenterna uppgav att deras utbildningsbakgrund inte har någon anknytning till spelindustrin. Det sistnämnda talet innebär dock inte att respondenternas utbildningsbakgrund inte skulle vara relevant för deras eget arbete, då en del arbetar i roller inom spelindustrin som inte är direkt kopplade till spelutveckling.

I Finland finns utbildning förknippad med spelindustrin på alla utbildningsnivåer. Kompetens som är relevant med tanke på spelindustrin kan man även skaffa indirekt. Till exempel presenterade undervisningsministeriets kartläggning av kompetensbehovet inom spelindustrin [14] för några år sedan en vision om nya kompetensområden, såsom spelpsykologi och personlig coachning inom spelande. I sin aktuella form erbjuder utbildning inom spelindustrin inte nödvändigtvis den utbildning som krävs för dessa roller. En person som i studieskedet är intresserad av spelindustrin kan, om hen vill, välja sina studier även utanför branschen, eftersom kompetens som skaffas på det sättet kan vara just det som i framtiden kommer att behövas inom branschen.

Källor

[1] Weststar, J., Legault, M-J., Gosse, C. & O'Meara, V. Developer Satisfaction Survey 2014 & 2015. Diversity in the Game Industry Report. Toronto, Canada. IGDA International Game Developers Association. 2016. Tillgänglig: https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA_DSS14-15_DiversityReport_Aug2016_Final.pdf

[2] Weststar, J., O'Meara, V. & Legault, M-J. Developer Satisfaction Survey 2017: Summary report. Toronto, Canada. IGDA International Game Developers Association. 2018. Tillgänglig: https://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/resmgr/2017_DSS_/!IGDA_DSS_2017_SummaryReport.pdf

[3] Hiltunen, K., Latva, S. & Kaleva, J-P. Finnish Game Industry 2016 Report. Tammerfors, Finland. Neogames. 2017. Tillgänglig: http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2017/04/Finnish-Game-Industry-Report-2016.pdf

[4] Prescott, J. & Boggs, J. Gender divide and the computer game industry. Hershey, USA. Information Science Reference. 2014.

[5] Entertainment Software Association. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Washington, USA. Entertainment Software Association. 2018. [refererad 22.9.2018]. Tillgänglig: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf

[6] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2018. Tillgänglig: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[7] Duggan, M. Gaming and Gamers. Washington, USA. Pew Research Center. 2015. [refererad 22.7.2018]. Tillgänglig: http://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/14/2015/12/PI_2015-12-15_gaming-and-gamers_FINAL.pdf

[8] Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2016.

[9] Harvey, A. & Shepherd, T. When passion isn't enough: gender, affect and credibility in digital games design. International Journal of Cultural Studies. 2017, vol 20:5.

[10] Weststar, J. & Legault, M-J. Developer Satisfaction Survey 2014: Employment Report. Toronto, Canada. IGDA International Game Developers Association. 2014. Tillgänglig: https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA_DSS_2014-Employment_Report.pdf

[11] Ruggill, J., McAllister, K., Nichols, R. & Kaufman, R. Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk about the Business of Play. New York, USA. Routledge. 2017.

[12] Solarski, C. & Bell, Z. Business Sustainability: Best Practise Guidelines. IGDA Switzerland. 2018. [refererad 30.9.2018]. Tillgänglig: https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/FDB22FE1-269A-4EB8-B76A-7CD0BB88A008/ IGDA_Business_Sustainability_Guidelines.pdf

[13] Chess, S. Ready player two: women gamers and designed identity. Minneapolis, USA. University of Minnesota Press. 2017.

[14] Taipale-Lehto, U. & Vepsäläinen, J. Peliteollisuuden osaamistarveraportti. Helsingfors, Finland. Utbildningsstyrelsen. 2015.

[15] Kultima, A. Game design praxiology. Tammerfors, Finland. Tampereen yliopisto. 2018.

Tanja Sihvonen

CASE: Spel som en del av undervisning i ekonomikunskaper

Det finns ett intresse för finländarnas ekonomikunskaper. År 2018 mättes för första gången ekonomikunskaperna hos elever i årskurs 9 genom det internationella PISA-testet. Forskningen visar på goda ekonomikunskaper hos finländska unga [1]. Å andra sidan har finländarnas allmänna skuldsättningsgrad ökat hela tiden. De ökade uppgifterna om betalningsstörningar och ackumuleringen av konsumtionskrediter utan garantier hos unga och låginkomsttagare väcker särskild oro [2]. Även om många har kunskaper om ekonomi, tillämpar de ofta dessa kunskaper på ett bristfälligt sätt i praktiken, särskilt när det gäller deras egen ekonomi. Det verkar som om vägen från ekonomikunskaper till praktiska ekonomifärdigheter är lång.

För många är det svårt att förstå och diskutera ekonomiska frågor. En orsak till detta är att ekonomi är ett så enormt begrepp. När man pratar om ekonomin, kan samtalet handla om individens aktuella konsumtionsval eller om den globala finanspolitikens stora, långsamma rörelser. Det är svårt att bilda sig en uppfattning om ekonomin, där allting påverkar allt, och relationerna mellan orsak och verkan är krångliga och oförutsägbara.

Spel erbjuder intressanta infallsvinklar till ekonomi och ekonomikunskaper. Ekonomiska frågor och spel tangerar varandra på många sätt. I spel finns vanligen en resurs som spelarna försöker samla in och som blir allt svårare att få i takt med att spelet avancerar. Ofta är denna resurs guld, ädelstenar eller pengar, som alla vet är värdefulla. Det kan finnas flera resurser i spelet, och då har de olika betydelser och funktioner. I det klassiska spelet Super Mario Bros används till exempel spelkaraktärernas ”liv” som resurser, men därutöver försöker spelarna också samla mynt och svampar av olika färger som ger spelkaraktären mer tid eller handlingsförmåga.

Begränsningar är en annan central faktor i spel. Spelet kan till exempel vara bundet till spelbrädet eller spelmiljön, och det styrs av regler som bestämts på förhand. I många spel är också tid och plats begränsade. Ur denna synvinkel kan spelkaraktären betraktas som en liten lucka genom vilken spelaren tittar på spelet. Denna lucka begränsar ytterligare spelarens valmöjligheter. Även inom ekonomivetenskapen är brist, scarcity, ett viktigt begrepp. Spel och ekonomisk verksamhet har en gemensam grundprincip: att uppnå ett bestämt mål i en situation med specifika begränsningar.

Med hjälp av enkla spelexempel är det möjligt att göra ekonomi begriplig även för barn som ännu inte har någon uppfattning om ekonomiska begrepp eller principerna för världsekonomin. Mer komplex ekonomisk verksamhet kan granskas särskilt i multiplayerspel online. Till exempel finns det i rymdskeppsspelet EVE Online en virtuell ekonomi som styrs av helt egna lagar. Detta spel har inspirerat många forskare att ingående undersöka relationen mellan spelande och ekonomi [3]. Super Mario Bros och EVE Online är två ytterligheter, och mellan dem finns en uppsjö av spel av ytterst varierande slag. Ett gemensamt drag hos de flesta spelen är att de skapar modeller för ekonomiskt tänkande och ekonomisk verksamhet efter samma principer.

Källor

[1] Kalmi, P. & Ruuskanen, O-P. Suomalaiset pärjäävät taloudellisessa tietämyksessä ja käyttäytymisessä hyvin suhteessa muihin maihin. Kansantaloudellinen aikakauskirja. 2016, vol 112:1, 6–21. Tillgänglig: https://www.taloustieteellinenyhdistys.fi/wp-content/uploads/2016/03/kalmi_ruuskanen.pdf

[2] Räisänen, K. Suomen Pankin Olli Rehn on huolissaan maksuhäiriöistä ja vakuudettomista kulutusluotoista: ”Tarvitaan lisää valistusta”. Helsingin Sanomat. 2018. Tillgänglig: https://www.hs.fi/talous/art-2000005756988.html

[3] Carter, M., Kelly, B. & Darryl W. (red.) Internet spaceships are serious business. An EVE Online reader. Minneapolis, USA. University of Minnesota Press. 2016.

Skribenter

Miia Lyyra är kulturproducent och studerar kulturforskning med fokus på samtidskultur vid Jyväskylä universitet, magisterprogrammet för kulturmiljöforskning. Framför allt är hon intresserad av spelforskning och digital kultur. Som bisyssla skriver Miia bland annat till sajten V2.

Minna Koirikivi är samhällspedagog (YH). Hennes hjärta klappar för spel- och mediefostran och för att engagera barn och unga. För närvarande arbetar Minna vid kristliga institutet i Raudaskylä där hon är projektchef och utbildningsplanerare för projektet Digitalkompetens för vuxna. På sin fritid koordinerar Minna bl.a. verksamheten på webbsajten Pelimiitti som ordnar spelverksamhet för unga.

Esa Linna är ungdomsledare vid Jyväskylä stad med ansvar för mediefostran och kommunikation. På sin fritid skriver han bland annat på webbsidan Tilt.fi och gör PR-arbete för små spelbolag.

Usva Friman är forskare i spelkultur. Hon arbetar på sin doktorsavhandling om digitalt spelande bland finska kvinnor samt könets inverkan på spelaridentiteten och deltagandet spelaktivitet.

Saara Salomaa arbetar vid Nationella audiovisuella institutet KAVI som specialsakkunnig inom mediefostran och ansvarig chef för projektet Finnish Safer Internet Centre. Hon arbetar också på sin doktorsavhandling vid Tammerfors universitet om mediefostran inom småbarnspedagogiken.

Riikka Kaukinen är statsvetare och projektarbetare inom ungdomsarbetet. Hon har specialiserat sig på främjande av likställdhet, digitalt ungdomsarbete samt möte med och stöd till ungdomar i en sårbar ställning.

Jenni Helenius är chef för ungdomsarbetet vid Mannerheims Barnskyddsförbund (bl.a. ungdomsarbete på nätet, mediefostran och utbildningssamarbete). Hon är pedagogie doktor med familjeforskning som särintresse.

Rauna Rahja är samhällsvetare och sakkunnig inom mediefostran. I sitt jobb i Mannerheims Barnskyddsförbunds ungdomsteam arbetar hon med att främja medial kompetens, digitalt välbefinnande och mediefostran för barn, unga, familjer och yrkesfolk.

Pekka Mertala är forskardoktor vid pedagogiska fakulteten vid Uleåborgs universitet. Hans forskning behandlar barns, lärares och lärarstuderandes förhållande till medier och teknologi.

Ria Gynther arbetar som sakkunnig vid yrkeshögskolan LAB och medverkar aktivt i nationella och internationella nätverk inom spelbranschen.

Riikka Marttinen är ergoterapeut. I sitt arbete med både barn, unga och äldre använder hon olika spel. Hon utvecklar kollektiv ergoterapi inom småbarnspedagogiken och undervisar yrkesfolk i hur teknik kan utnyttjas inom småbarnspedagogik, undervisning och rehabilitering.

Nuppu Soanjärvi arbetar på sin doktorsavhandling vid pedagogiska fakulteten vid Helsingfors universitet. Ämnet är lärande med hjälp av rollspel. Hon arbetar på EHYT rf där hon utvecklar den förebyggande rusmedelsfostran och utbildar ungdomsarbetare i spelfostran.

Suvi Latva har mångårig erfarenhet från spelbranschen och arbetar som sakkunnig i föreningen Neogames Finland. Hon hjälper nystartade företag att få i gång affärsverksamheten och utvecklar överlag den inhemska spelbranschens ekosystem.

Lassi Puolakka är innehållsproducent och spelplanerare på nyttospels- och spelifieringsbolaget NordicEdu. Han är också spelentusiast sedan många år. I sitt jobb planerar han bland annat spel och appar, följer trender inom spel och spelfostran och skriver artiklar kring spel och spelifiering.

Ville Qvist är vice ordförande för Finska e-sportförbundet SEUL:s styrelse. Han är särskilt intresserad av att utveckla strukturerna för e-sport som hobby.

Heidi Ruotsalainen är doktor i hälsovetenskap och arbetar som överlärare i rehabilitering vid yrkeshögskolan i Uleåborg. Hon forskar i hur de talrika olika formerna av må bra-träning och handledning påverkar välbefinnandet bland barn, unga och deras familjer. Syftet är att utveckla styrmetoder och främja välbefinnandet bland barn och unga.

Ville Kukkurainen är anställd hos föreningen Nuorten Palvelu där han arbetar inom verksamhetsområdet Nuorten Reviireillä (Ungdomsreviren). Konkret handlar det om att främja ungdomarnas välbefinnande i olika miljöer. Ville är storkonsument av och erfarenhetsexpert inom digitala produkter. Han arbetar också som frivillig erfarenhetsexpert i föreningen Diginuoret.

Terhi Mustonen är psykolog och forskare. Hennes intresseområde är teknikens inverkan på människans beteende och välbefinnande. Hon arbetar på Stiftelsen för socialpedagogik där hon inom programmen Digipelirajat'on och Somerajaton leder verksamheten kring digitala spel och sociala medier.

Heli Rantanen är spelfostrare och utvecklar samtidigt det digitala ungdomsarbetet och det nätbaserade frivilligarbetet. På sin fritid sysslar hon med spel, spelutveckling och grafisk formgivning.

Sanna Hyväri är samhällspedagog (YH) med specialisering på digitalt ungdomsarbete och mediefostran inom sociala medier. Hon producerar program till olika evenemang och hennes passion är spelkonst.

Tanja Sihvonen är professor i kommunikationsvetenskaper vid Vasa universitet och bedriver medie- och spelforskning med fokus på bland annat rollspel, spelstreaming, algoritmisk kultur och användning av digital teknik.

Ville Nikander studerar digital kultur som huvudämne vid Åbo universitet och är ordförande för spelföreningen PANA. Han arbetar på en undersökning om virtuella föremål i spel och om hasardspel kring dem.

Niko Männikkö är doktor i hälsovetenskaper och arbetar som projektkoordinator och forskardoktor. Han forskar i problematisk användning av digitala apparater och appar och dess samband med psykisk, social och fysisk hälsa.

Tiina Arpola arbetar som FoUI-expert inom tillämpad välfärdsteknik vid yrkeshögskolan Savonia. Hon är koordinator för det nationella nätverket Games For Health Finland där hon ordnar evenemang för utveckling av nya applikationer och spel. Evenemangen för samman hälso- och sjukvården och spelmakarna.

Heidi Parisod är hälsovårdare, doktor i hälsovetenskaper och forskare med intresse för hur spel kan användas inom hälsofrämjandet. I sin doktorsavhandling studerade hon hälsospel och särskilt då Fume, ett spel som hon utvecklade som en del av avhandlingen och som är en form av hälsovägledning för unga med fokus på rökfrihet.

Anni Pakarinen arbetar som utvecklingschef och specialforskare vid institutionen för vårdvetenskap vid Åbo universitet. Hennes post doc-forskning handlar om digitala och spelbaserade interventioner.

Mirka Otsonkoski har varit verksamhetsledare för Finska e-sportförbundet SEUL 2017–2020. Förbundet fungerar som centralorganisation för e-sporttävlingar i Finland, och dess uppgift är att utveckla och ge offentlighet åt e-sport och sina medlemmars verksamhet.

Riikka Sinisalo och **Essi Prykäri** är informatiker från yrkeshögskolan i Lahtis, båda med intresse för hur spel kan användas i undervisningssyfte.

Anna Kaija är en videospelsbloggare som i sin blogg Level up! skriver om japanska rollspel och vuxna spelares livsstil.

Därtill har vissa medlemmar i redaktionen skrivit artiklar i boken.

Redaktion

Annukka Såltin arbetar som projektchef för Spelkunskap-projektet och som sakkunnig inom spelfostran vid EHYT rf. I sitt arbete ansvarar hon för förebyggande av spelrelaterade problem samt frågor kopplat till spelfostran i skolan och hemmen. Hon är speciellt intresserad av att stöda unga och vuxna till att tillsammans bidra för en bra och öppen spelkultur. Annukka är chefredaktör för denna bok.

Tommi Tossavainen arbetar som planerare för mediefostran vid Nationella audiovisuella institutet. Tommi arbetar för att främja målinriktad spelfostran både nationellt och internationellt. Han är också koordinator för den årliga Spelveckan i november. Tommi är huvudredaktör för den finskspråkiga originalupplagan och har därtill också ombrutit denna bok.

Aino Harvola arbetar som utbildningsplanerare och sakkunnig inom spelfostran vid EHYT rf. I sitt arbete har hon särskilt satt sig in i spelkulturer bland barn och unga, förebyggande av spelrelaterade problem samt frågor kopplat till spelfostran i hem och skola. Aino utvecklar och koordinerar förebyggande Pelitaito-utbildningar som tusentals hög- och lågstadieelever och vuxna pedagoger samt fostrare årligen deltar i.

Ville Sohn arbetar vid Nationella audiovisuella institutet med ansvar för åldersgränssystemet för bildprogram. Ville har i flera års tid medverkat i planeringen av Spelveckan. Han är särskilt intresserad av de lärandemöjligheter som spelen kan erbjuda, och han har också planerat spelliknande objekt till vetenskapscentret Heureka.

Heikki Marjomaa arbetar som sakkunnig vid Helsingfors stadsbibliotek med uppgift att koordinera spelaktivitet och digitala kulturer. Hans infallsvinkel till spel och spelfostran är ofta kultur-, berättelse- eller innehållsfokuserad. Heikki utvecklar bibliotekens spelverksamhet också på nationell nivå via webbsidan kirjasto.fi. Det går också att följa Heikkis arbete via live-sändningarna Pelin Paikka i samarbete med webbsidan Bibliotekskanalen.

Pasi Tuominen är planerare på centret för ungdomsarbete Verke och svarar för dess verksamhet inom digitala spel. Han är särskilt intresserad av spelens kulturella, pedagogiska och metodologiska aspekter. Pasi håller föreläsningar och deltar i olika styr- och expertgrupper kring digitala spel.

Helmi Korhonen är samhällspedagog med fokus på problematiska sidor av digitalt spelande och användning av sociala medier. Hon har jobbat med människor i olika ålder och är anställd som planerare vid Stiftelsen för socialpedagogik där hon arbetar inom enheterna Digipelirajat'on och Somerajaton.

Pia Göös är bibliotekarie och gillar att spela. I sitt arbete har hon redan i flera års tid utnyttjat spel och spelmässiga inslag och ordnat spelverksamhet för barn och unga. Hennes specialkompetens i biblioteksarbetet är spel- och mediepedagogik.

Inka Silvennoinen (PM) är enhetschef på Blåbandsförbundet med ansvar för arbetet för att förebygga spelproblem. Till hennes ansvarsområde hör Peluuri som producerar nationella e-tjänster (Blåbandsförbundet och A-klinikstiftelsen), informations- och stödcentret Tiltti samt programmet Restart för digitala spelare.

Tack för ditt intresse!

e-Sport
GAME

Spelfostrarens handbok 2, äntligen på svenska!

I den här boken berättar tiotals spelforskare, spelfostrare samt sakkunniga inom spelbranchen om viktiga aspekter och frågeställningar som kopplas till digitalt spelande.

Spelfostran riktas till människor i alla åldrar. Genom ökad kunskap om spelande ock förståelse för spelandets olika dimensioner är det möjligt att stöda spelaren och förbättra kommunikationen människor emellan. Digitalt spelance är en fördelaktig hobby och sport, ett intresse som bland annat ger oss möjligheter att uppleva nya erfarenheter.

Boken hjälper dig att förstå spelen some en del av media, förstå spelens påverkan och kunna kritiskt granska spel som verk som speglar samhällets normer.

Boken kan laddas avgiftsfritt på

Pelikasvatus.fi

Medfinansierat av Europeiska unionens fond för ett sammanlänkat Europa