

Självständigt arbete på grundnivå

Independent degree project – first cycle

Huvudområde: Pedagogik

Major Subject: Education

”Tryck på start!”

Kamratkulturer och samspel i BlockCraft® i förskoleklass.

Caroline Simander



Mittuniversitetet

MID SWEDEN UNIVERSITY

Campus Härnösand Universitetsbacken 1, SE-871 88. Campus Sundsvall Holmgatan 10, SE-851 70 Sundsvall.

Campus Östersund Kunskapens väg 8, SE-831 25 Östersund.

Phone: +46 (0)771 97 50 00, Fax: +46 (0)771 97 50 01.

MITTUNIVERSITETET

Utbildningsvetenskap

Examinator: Anneli Hansson, anneli.hansson@miun.se

Handledare: Helene Dahlström, helene.dahlstrom@miun.se

Författare: Caroline Simander, casi1200@student.miun.se

Utbildningsprogram: Förskollärare, 210 hp

Huvudområde: Pedagogik

Termin, år: VT, 2016

Abstrakt

Syftet med denna studie har varit att synliggöra och förstå vikten av barns samspel kring spel för barns skapande av kamratkulturer. Detta har gjorts genom att göra tre deltagande observationer med ostrukturerade intervjuer i direkt anslutning, där varje observation har bestått av en grupp av fyra barn i förskoleklass som spelat BlockCraft® på surfplatta. Den tidigare forskning som funnits har beskrivit samspel som viktig för barns kamratkulturer då barn som samarbetar skapar starkare band och utvecklas tillsammans. Samtidigt visar tidigare forskning att det finns de pedagoger som inte uppskattar att barn står som åskådare eller hjälper barn som spelar utan att de ska göra annat, medan andra pedagoger hade en positiv inställning till samspel. De resultat jag har fått fram överensstämmer i stora delar med tidigare forskning som lyfter samspel kring spel som utvecklande, då barnen samspelade på många olika vis. Resultatet visar även att barnen löser problem tillsammans och utvecklas gemensamt.

Nyckelord: BlockCraft®, Förskoleklass, Kamratkulturer, Samspel, Spel,

Innehållsförteckning

Abstrakt	i
Inledning	1
Bakgrund	3
Kamratkulturer	3
Modern Barnkultur	4
Samspel kring spel	5
Ägare, deltagare eller åskådare	5
Digital literacy.....	6
Korrigera beteenden.....	6
Pedagogers förhållningssätt kring datorspelande.....	6
Syfte	8
Metod	9
Metodval.....	9
Deltagande observation	9
Ostrukturerad intervju.....	10
Urval.....	10
Genomförande	11
Analysmetod	12
Etiska överväganden.....	12
Metoddiskussion	13
Val av metod	14
Urval.....	14
Bortfall av data som kan påverka resultat	14
Vad är BlockCraft?	15
Resultat och analys	16
Ta över kontrollen	16
Oaccepterad kontroll.....	17
"Skal jag hjälpa dig?"	18
Avvisad hjälp	19
Osäkerhet som påverkar val som åskådare	20
Alla behöver hjälp	20
Spela tillsammans.....	21
"Vart ska vi gå?"	22
Att vara kompisar	23

<i>Att vara snäll</i>	23
Diskussion	25
Skapande av kamratkulturer	25
<i>Samspelande</i>	25
Ägare, deltagare eller åskådare?	26
<i>Ägaren har makten</i>	26
<i>Deltagare eller åskådare?</i>	27
Slutsats	27
Slutord – Hur har arbetet varit?	28
<i>Vad kan man forska vidare</i>	29
<i>Avslutande reflektion</i>	29
Referenser	30
BILAGA 1: – Missiv till vårdnadshavare	

Inledning

Spel och film är två av de stora samtalsämnen som dykt upp under min tid ute i skolor och förskolor. Barnen diskuterar vilka spel kamraterna har spelat och hur långt de kommit. Enligt en nyare mätning från Medierådet, äger 64 % av Sveriges barn i ålder 5-8 år en tv-spelskonsol antingen själv eller tillsammans med något syskon (Thorslund, 2015). Pedagoger jag mött har gett intryck av att spelande av "icke-pedagogiska" spel inte är bra för barnen. Barn träffas kring medievärlden där de lär sig spelen tillsammans genom att utföra uppdrag och att diskutera hur de ska ta sig vidare (Linderoth, 2009), vilket jag anser är en bra egenskap att lära. Barn jag mött har även varit snabba på att hjälpa varandra när det kommer till just spel. Vidare var många av dessa barn skickliga på att försöka ta över kontrollen över kamratens spel genom att ta surfplattan från dem och inte ge tillbaka den till ägaren igen.

Den som är ägare till spelet har större makt än de som sitter bredvid och är deltagare eller tittar på som åskådare. Dessa begrepp diskuterar Ljung-Djärf (2004) och beskriver de som beständiga och förklarar de positioner barn intar. Att kunna spela datorspel är en färdighet som behöver byggas upp och därför kan de barn som känner sig osäkra välja att vara åskådare för att inte verka okunniga (Ågren, 2015). De som deltar försöker istället att ge förslag eller ta över för att visa sig kunniga. Framför skärmen krävs det att barnen har en förståelse av vad kamraterna pratar om för att inte uteslutas (Ågren, 2015). De barn som inte haft språket eller kände till spelet har valt att vara åskådare, kanske för att lära sig språket och spelet. Andra barn kunde delta utan större problem då de hade kännedom om hur man skulle göra.

Under min tid ute i skolor och förskolor har jag uppmärksammat att barnen inte får ha någon kamrat vid sidan som tittar på när barnen spelar. Även Plowman och Stephen (2005) upptäckte detta i deras studie där pedagogerna inte ville att andra barn skulle stå vid sidan om och titta på med rädslan för att barnen som inte spelar skulle ta över kontrollen. Pedagoger jag mött har ansett att om de barn som spelar och behöver hjälp får de fråga kamraterna som även de spelar, och att barn som står bredvid ska göra annat. Utifrån detta har jag börjat fundera på vad som händer om barnen får möjlighet att samspela när de spelar och får vara deltagare och åskådare.

Linderoth (2004) problematiserar studier av datorspel, då han menar att de som väljer att studera datorspel även behöver välja ett kunskapsområde för studien. I min studie fokuserar jag på kamratkulturer och mer specifikt på samspelande och vad det kan ha för inverkan på barnens skapande av kamratkulturer. Ågren (2015) gjorde en studie där barnen fick spela Minecraft®, där fokus var på hur syskon samspelade med varandra omkring spelet. Min studie ligger i linje med Ågrens då även jag är intresserad över hur

barnen samspelar med varandra genom att observera hur barn i förskoleklass gör när de spelar tillsammans. I min studie spelar barnen BlockCraft®, som är ett underspel till Minecraft®. Jag är intresserad av vad som händer när de samspelar och hur de hjälper varandra och om de spelar tillsammans eller om de spelar för sig själva. Min problemställning är: *Hur skapar barn kamratkulturer via samspelande?*

Ordet spel har många betydelser och kan innefatta brädspel, men även regellekar som kurragömma (Linderoth, 2004). Därför vill jag förtydliga att fokus i denna uppsats ligger på digitala spel som finns till dator, surfplatta och/eller till tv-spelskonsol. När jag i uppsatsen skriver spel är det alltså dator- och tv-spel jag menar. Som analysmetod kommer jag att använda mig av Ljung-Djärfs (2004) begrepp *ägare, deltagare* och *åskådare* i de olika utdragen från observationerna, då dessa begrepp som hon använder sig av är tydliga och beskriver barnens position. Dessa kommer att beskrivas mer ingående i bakgrunden och vad som menas med att inta dessa positioner. Jag kommer även att diskutera dem vidare sedan i diskussionen.

Bakgrund

I det här avsnittet benämns tidigare forskning kring barns samspel vid datorer och spel. Även forskning om barnkultur i modern tid, pedagogers förhållningssätt samt vad det är barnen gör när de samspelar kommer att behandlas. Studien kommer inte att behandla pedagogers förhållningssätt till spel, men tidigare forskning finns med kring området då pedagoger jag mött anser att barn helst inte ska spela spel eller att barn inte ska inta position som deltagare eller åskådare.

Kamratkulturer

Barns kamratkulturer skapas genom samspel med andra barn, vilket Löfdahl (2014) menar har en betydelse för hur deras sociala sammanhang ser ut. Vidare så framhåller Löfdahl (2006; 2014) att barn använder sig av olika typer av förhandlingar för att försvara sitt kamratskap och utesluta andra barn. Samtidigt som barn flitigt skapar nya kamratkulturer är de även duktiga på att försvara de som redan är. Löfdahl (2014) menar att genom att utesluta andra barn visar de vem som har makten över de övriga kamraterna. Detta blir tydligast kring lek där barn som vill ha tillträde till leken kan ses som ett hot mot den existerande gruppdynamiken. Grupptillhörighet är något viktigt i förskola och skola, där barnen föredrar sina egna grupper (pojkar med pojkar, flickor med flickor) jämfört med om en pedagog väljer grupper åt dem.

Barn försöker ta kontroll över deras liv för att dela det med andra (Corsaro, 2000). I en artikel skriver Corsaro:

I define peer culture as a stable set of activities or routines, artifacts, values, and concerns that children produce and share in interaction with peers. (Corsaro, 2000, s. 92)

Corsaro (2000) menar att barn skapar egna kamratkulturer genom att inhämta information från vuxenvärlden och dela med sig av den nyfunna kamratkulturen med sina kamrater. Han skriver även att informationen om statuspositioner hämtas genom att observera vuxna, liksom Löfdahl (2014) menar att barnen sedan bearbetar och omvandlar till det som sedan blir barnens kamratkultur. I leken framkommer dessa bearbetningar av makt och statuspositioner menar Löfdahl (2014), då barn som leker skola har en fröken som är sträng och tillsägande. En annan typ av lek där maktförhållanden syns är då barnen leker "mamma, pappa, barn", där mamma och pappa bestämmer över barnen och tillrättavisar oönskat beteenden från sina barn menar Öhman (2011).

Makten att ha kontrollen över spel eller surfplatta kan kopplas ihop med den som har makten över leken. Öhman (2011) menar att makt och status är något som även återfinns i kamratkulturer, vilket även Löfdahl (2014) menar då vid lek försvarar barn sitt kamratskap genom att utesluta de som vill ha tillträde till lek. Lindqvist Bergander (2015) skriver att barn behöver ett gemensamt språk för att kunna samspela med andra barn. Corsaro (2000) beskriver att kamratkulturer involverar grupperingar som barn vill försvara, liksom Löfdahl (2006; 2014), där gemensamma intressen är en stor faktor till tillträde men även en gemensam förståelse mellan barnen som Lindqvist Bergander (2015) framhåller.

Modern barn(s)kultur

Barn hämtar inspiration från det som kallas populärkultur. Genom att titta på tv och spela spel hämtar de inspiration till sin vardag menar Ågren (2015). Ågren delar in barnkultur i tre olika undergrupper; kultur för barn, kultur med barn och kultur av barn. Samtliga undergrupper innebär ett skapande av eller för barn. Ågren menar också att datorspelande inte kan ses som en direkt del av barnkulturen. Trots det är barns medieanvändning en stor del av barns vardag. Detta kan ses i barnens lekar, där de blivit inspirerade av spel och filmer upptäckte Rönnberg (2006). Linderöth (2004) och Ågren (2015) har även de upptäckt att barn leker spel och tv, vilket är en tydlig bild av att barns lekar influerats av den barnkultur som idag skulle kunna klassas som modern.

Ågren (2015) framhåller att vuxna har en uppfattning om vad barn gillar vilket påverkar det val av kultur som framförs till barn. Dock kan det som vuxna uppfattar som barnkultur ha en annan innebörd för det barn anser är deras kultur. Rönnberg (2006) problematiserar detta genom att ställa frågan om det verkligen är barnen som skapar sin kultur? Hon menar att det vuxna presenterar som barnkultur är producerat av vuxna för barn, medan det som är barns kultur är det som barnen själva skapat, liksom Qvarsell (2004) problematiserar detta då hon menar att det som vuxna presenterar som barnkultur integreras med barns livsvärld.

Qvarsell (2005) menar att det inte går att definiera barnkultur utan att tala om barns rättigheter. Qvarsell benämner även att barns rätt till demokrati, medbestämmande samt kultur ingår i barnkonventionen, vilket är något som bör tas i akt när man talar om barnkultur. Rönnberg (2006) menar att barnkultur är ett flytande begrepp som har olika betydelser beroende på sammanhangen de presenteras i. Rönnberg skriver även att barnkultur utgår från ett sociokulturellt perspektiv, där hon menar på att det som blir barns kultur skapas och influeras av omgivningen, vilket även Qvarsell (2005) konstaterar då barn som samspelar skapar sin kultur tillsammans, och individuellt, genom upptäckande och skapande.

Samspel kring spel

Plowman och Stephen (2005) upptäckte i sin studie att när barn spelar tillsammans uppstår det situationer där det barn med mer erfarenheter hjälper barn med mindre erfarenheter, något som även Ljung-Djårf (2008) beskrivit i sin studie. Barnen diskuterar strategiska drag, eller vad de ska göra när de aktivt spelar tillsammans enligt van der Meij, Albers och Leemkuil (2011), som leder till samarbete och att hjälpa till, två exempel på sociala förmågor som barn lär sig kring datorer och spel om tillfället ges dem menar Reynolds Finlinson, Berghout Austion och Pfister (2006). Plowman och Stephen (2005) upptäckte även i sin studie att när barn hjälper andra handlar det om att förklara vad som är felet eller förklara hur barnet ska ta sig vidare, dock uppstod det oftast situationer där det mer erfarna barnet bara säger "klicka där" eller "gör så". Författarna menar på att det är ett sätt för barnen att ta chansen att "ta över" spelet.

Ägare, deltagare eller åskådare

Ljung-Djårf (2004) upptäckte i sin studie att barn markerar tydligt vem som är *ägaren* (den som kontrollerar spelet), vem som är *deltagaren* (den som sitter bredvid och ger förslag) och vem som är *åskådare* (den som sitter bredvid men inte ges tillfälle att ge förslag).

Ägaren är den som har kontrollen, men enligt Ljung-Djårf (2004) behövs det även en verbal markering för att kunna inta positionen som ägare. Detta sker i form av att verbalt lämna över kontrollen samtidigt som musen eller surfplattan ges över. Ägaren är den som har störst inflytande över vad som ska ske, och är den som beslutar om andras förslag låter bra nog att testas (Ljung-Djårf, 2004). Utöver detta har ägaren även möjlighet att påverka vem som ska få ta över spelet när det är nästas tur, liksom denne har kontrollen att bestämma vilka som får inta positioner som åskådare och deltagare.

Att vara *deltagare* innebär att denne har större inflytande över vad som ska ske än den som är åskådare. Deltagaren är den som kommer med förslag och hjälpsamma råd till ägaren. Enligt Ljung-Djårf (2004) framställs deltagaren ofta som bedjande, då denne vill visa för ägaren att denne är kunnig och på så vis accepteras som deltagare. Att vara deltagare innebär inte enbart att placera sig, utan kräver en acceptans från ägaren. Ägaren kan ge deltagaren tillstånd till att tillfälligt kontrollera musen, men den kan även alltid återta makten. Samtidigt menar Vangsnes och Gram Okland (2013) att alla är deltagare och åskådare samtidigt, vilket gör att det är svårt att definiera vem som intar vilken av dessa positioner.

Att ha *åskådare* är önskvärt för ägaren, då ägaren gärna vill ha publik när denne spelar menar Ljung-Djårf (2004). Ljung-Djårf menar även att åskådarpöositionen är även ett val barn gör att är de inte känner sig säkra nog

att inta position som deltagare, något som även Ågren (2015) benämner. Samtidigt krävs det en positionering från ägaren för att accepteras som åskådare, vilket gör att barn som försöker ta plats som deltagare avvisas av ägaren och därmed placeras som åskådare mot sin vilja. Dock har barn som av val intar åskådarpositionen makt över sig själva, då de har möjlighet att avvisa inbjudan från ägaren till deltagande menar Ljung-Djärf (2004). Därmed har inte ägaren total makt över allt som sker kring spelandet.

Digital literacy

Ågren (2015) framhåller att barn tydligt markerar med ord om de spelar tillsammans eller inte. När barn använder sig av "vi" eller "vår" antyder de att det sker ett samspel, medan används orden "jag" och "min" är det ett eget spelande som sker enligt Ågren. Att kunna spela är en färdighet som behöver byggas upp enligt Linderoth (2004) och Ågren (2015), där även språkbruket är något som behöver tränas upp. Då barn bygger sina färdigheter lär de sig även ett visst språkbruk som tillhör spelkulturen enligt Lindqvist Bergander (2015), och genom att barn erfar detta språk ökar deras chanser till kamratskap då de kan samtala och förstå varandra. Lindqvist Bergander menar att barn behöver skapa en förståelse för språk för att kunna utveckla den tillsammans med sina kamrater. Hon benämner barns språkbruk vid spel för *digital literacy*. Ågren (2015) menar liksom barn behöver ett gemensamt språk för att kunna utveckla ett kamratskap, men även för att kunna samspela. Ågren upptäckte även i sin studie att språkbruket blev tydligt då barnen använder sig av olika sätt att tala om spel. Bland annat använde de sig av engelska uttryck för svår (*Hard*) för att förklara svårighetsgraden. Andra barn använde sig av språkliga strategier (*vi kommer*) för att skapa samhörighet (Ågren, 2015).

Korrigera beteende

Witherspoon och Manning (2005) framhåller att när barn spelar tillsammans så hjälper de att rätta varandras beteenden och utvecklas tillsammans. Spel blir på så vis ett gemensamt fostrande, där olika beteenden korrigeras utefter hur barnen genomför olika uppdrag. Plowman och Stephen (2005) upptäckte i sin studie att det uppstod situationer där barnen gjorde uppenbara fel med flit för att se vad som skulle hända i spelet. Barns nyfikenhet kring vad som händer om man gör det "förbjudna" uppstår även i spelens värld. Konsekvenserna för vad som händer är dock liten i verkligheten, då det som händer på skärmen stannar där menar Blumberg, Altschuler, Almonte och Mileaf (2013).

Pedagogers förhållningssätt kring datorspel

Ljung-Djärf (2008) upptäckte i sin studie att barn lämnas ensamma att klara upp problem själva vid datorn. Under hennes undersökning upptäckte hon att

många lärare väljer att inte beblanda sig med datorer just för rädslan att göra fel. Vidare i hennes studie fick inte heller andra barn titta på eller hjälpa det barn som satt vid datorn för rädslan över att barnen skulle ta över enligt Plowman och Stephen (2005) upptäckte att vuxna endast samspelade med barnen när de behövde hjälp med något eller när de vuxna ansåg att de behövde ingripa. I övrigt fick barnen hantera datorn själva.

Många pedagoger i förskolan ser datoranvändande som något utvecklande då det kan handla om att barnen lär sig att kommunicera, både via tal och också skrift menar Vangsnes och Gram Okland (2013). Däremot visar det sig att många pedagoger ifrågasätter hur barnen spelar och väljer då att låta barnen spela under en kontrollerad miljö. Andra väljer att låta barnen helt styra spelandet själva, dock fanns även de pedagoger som upplevde att de behövde guida barnen i hur de skulle göra enligt Plowman och Stephen (2005).

Pedagoger har en rädsla för att barn ska bli aggressiva av allt spelande menar Rönnerberg (2006), vilket enligt Vangsnes och Gram Okland (2013) kan göra att barn, på vissa ställen, sällan spelar utan tillsyn av vuxna. En del forskare fokuserar på att bevisa att spelande av våldsamma datorspel gör att barn blir aggressiva menar Linderoth (2004). Dock ställer Linderoth en viktig fråga; "Om spel inte sägs *lära* eller *påverka* barn till våldsamma handlingar, hur kan forskare då hävda att de har positiva effekter på elevers kognitiva utveckling?" (2004, s. 7). Man kan alltså inte säga att barn blir våldsamma när de spelar, utan att tala om det lärande som uppstår i spel. Man kan inte heller säga att barn lär sig i spel utan att de samtidigt influeras av de känslor som uppstår i spel.

Syfte

Syftet med denna studie är att genom tre observationer och intervjuer få en förtydligad bild av barns samspel och skapande av kamratkulturer när de spelar BlockCraft®.

- Hur förhåller sig relationerna mellan ägaren, deltagaren och åskådaren när barnen spelar?

Metod

I detta avsnitt beskrivs de metoder som använts för datainsamling till denna studie med information om varje typ av metod, en beskrivning till urvalet, en utförlig beskrivning av genomförandet samt hur analysen gått till. Slutligen återfinns en metoddiskussion där jag diskuterar varför jag valt de metoder jag valt, bortfall av data och en kort beskrivning av BlockCraft® som är det spel jag använt mig av i studien.

Metodval

Till denna studie valdes deltagande observationer och ostrukturerade intervjuer för att fånga barns samspel vid spel och vilka effekter dessa har på barns skapande av kamratkulturer. Jag valde deltagande observation för att jag ville kunna vara med och diskutera det som händer genom att ställa frågor till barnen. Observationer valdes som metod för att fånga det barnen gör när de spelar och samspelar. Samtidigt valdes intervjuer för att få höra barnens egna åsikter om att få spela tillsammans kontra själv. Det fanns i åtanke att alla sessionerna skulle komma att bli olika då det är olika barn och därmed skulle det uppstå olika frågor. Därför valdes ostrukturerade intervjuer, då det upplevdes som att det inte skulle gå att ha en färdig intervjuguide.

Deltagande observation

En deltagande observation innebär att forskaren är med och deltar samtidigt som denne tittar på det som är relevant för studien (Lalander, 2011). Under tiden kan man även komplettera med frågor och hjälpa till om det behövs. Lalander (2011) beskriver vidare olika typer av deltagande i observation. Han talar om partiellt deltagande som att man är med i vissa aspekter men avstår från andra. Ytterligare en typ av observation kallar Lalander för "mycket deltagande", där han menar att man deltar i observationerna på ett annat sätt om man har förkunskaper i ämnet, vilket även Enochsson (2014) menar på då hon talar om att vara förberedd och påläst vid studier kring digitala medier. Lalander (2011) menar även han att den som har förståelse i ett ämne kan se och fånga information om det sagda ämnet på ett annat sätt än den som inte har några förkunskaper.

Enochsson (2014) beskriver att man bör ha i åtanke att olika benämningar för samma sak, då barn kan använda sig av märket, exempelvis Ipad, som namn istället för surfplatta som är samlingsnamnet. Det innebär även att man behöver en förståelse för barnens språk och deras uppfattningar av vad som är vad, vilket även Lalander (2011) framhåller då han menar att man som forskare måste tänka på hur man uppfattas av informanterna genom tal- och

kroppsspråk. Stukát (2011) beskriver nackdelar med deltagande observation, där han menar att man kan bli för känslomässigt involverad i det som händer. Detta kan bli ett problem då man som forskare ska förhålla sig så objektiv som möjligt. Det gäller alltså att ha i åtanke att man inte involverar sig mer än nödvändigt i det som sker.

Ostrukturerad intervju

Eliasson (2013) menar att fördelen med ostrukturerad intervju är att man lättare kan gå in på djupet då man endast ställer en fråga som man sedan håller sig kring. Denna typ av intervju kallar Eliasson (2013) och Stukát (2011) även för djupintervju. Stukát (2011) menar att vid ostrukturerade intervjuer har man större frihet kring frågeställandet, där man har möjlighet att ställa frågorna i den ordning som samtalet påbjuder samtidigt som man kan ställa så många följdfrågor som det behövs. Stukát framhåller även att en skicklig intervjuare kan fördjupa sina svar med att gå in på hur informanterna känner, på ett sätt som är olämpligt vid en strukturerad intervju. Med ostrukturerad intervju finns möjligheten att få fram ny information som man annars inte ägnat en tanke åt att upptäcka vid strukturerad intervju (Stukát, 2011).

Urval

Studien genomfördes med 12 barn, 5-7 år i förskoleklass, då Minecraft® förekommer oftare kring dessa åldrar. Dessa barn blev informanterna i något som Stukát (2011) kallar för urvalsundersökning. Då det inte fanns tid eller resurser att studera detta fenomen i större utsträckning fick en liten grupp av barn bli fokus ur den större gruppen av hela Sveriges barngrupp. Vidare menar Stukát att flera intervjuer är tidskrävande vid transkribering och analys, vilket då var orsaken till att färre kvalitativa observationer samt intervjuer gjordes då tiden inte fanns tid att fokusera på fler.

Platsen för studien blev en tidigare praktikplats där barnen spelade just Minecraft® och där barnen kände till mig, vilket förmodligen hade en stor betydelse för barnen så att de lättare kunde samtala med mig. Någon som informanterna är bekväm med kallar Lalander (2011) för dörröppnare; någon som informanterna kan känna att de kan lita på. Jag upplevde att barnen kunde lita på mig och vågade då prata med mig. Föräldrarna på denna plats visste även de vem jag var och att de kunde lita på mig, vilket kan ha varit en fördel för underskriftsinsamlingen.

Vid mitt urval har jag fått ha i åtanke hur jag ska få tillträde till barnens miljö (Lalander, 2011). Dels har jag pratat med personalen på skolan, men jag har även fått prata med barnen om de vill delta. Lalander (2011) beskriver vikten av att bli accepterad i fältet för att kunna göra en studie. Genom att jag valde att utföra min studie där barnen, personalen och vårdnadshavarna accepterar

mig, ökade jag mina chanser för att få tillträde. Varje grupp bestod av fyra barn för att inte få barnen att känna sig obekväma eller iakttagna som även planerades in utefter hur barnen fungerade som grupp.

Genomförande

Innan studien kunde påbörjas behövdes det att skolan som blivit utvald kontaktats. Jag behövde be om tillstånd från personalen att det var tillåtet att studien genomfördes i deras verksamhet, men även om det fanns möjlighet att låna utrustning. Därefter skickades det ut ett missiv där vårdnadshavarna till barnen informerades om studien samt om tillåtelse. I missivet behövdes det tillåtelse för tre saker; att barnen fick bli observerade, att barnen fick bli intervjuade samt om barnen fick spela Minecraft®.

Tillsammans med skolan planerades dag och tid in. Sedan planerades grupperna ihop. Varje grupp bestod av fyra barn, två pojkar respektive två flickor. Vi satte oss i ett avskilt rum kring ett bord där pojkarna satt vid ena sidan och flickorna vid den andra. Jag placerade mig på ena kortsidan för att kunna ha överblick över båda grupperna. Innan barnen fick surfplattorna fick de komma överens om vem i varje par som skulle börja spela. Därefter frågades barnen om det var att allt som sades spelade in. Därefter kunde barnen börja spela.

Barnen fick spela BlockCraft®, ett underspel till Minecraft®. De fick spela fritt och själva bestämma vad de ville göra i spelet och hur de skulle gå. Medan barnen spelade och samtalen spelades in på telefonen antecknade jag sådant som telefonen inte kunde uppfatta, till exempel när ett barn trycker på kamratens platta utan att säga något. Vid varje anteckning skrevs tidpunkten till inspelningen när dessa inträffade för att underlätta mitt arbete vid transkribering. Efter 15 minuter upplystes barnen om att det var byte, och barnen gav då över plattan till kamraten bredvid. Efter 30 minuter blev barnen tillsagda att avsluta.

Totalt blev det tre grupper.

- Grupp 1 spelade i 30 minuter och vi samtalade i ungefär 5 minuter. Barnen åt frukt samtidigt som vi samtalade och mycket i samtalet kom att handla om fruktfördelning. Barnen placerades i par om pojkar och flickor.
- Grupp 2 ville avsluta innan de 30 minuterna gått och det blev inget samtal efteråt. De spelade i 25 minuter totalt och de ville avbryta för att gå ut. Barnen satte sig självmant i par om pojkar och flickor. Ett av barnen spelade ingenting alls på grund av osäkerhet.
- Grupp 3 spelade i 55 minuter innan de inte ville spela mer. Jag sa till efter 30 minuter, men eftersom barnen samspelade så bra och inte hörde mig när de skulle avbryta fick de fortsätta. Under tredje tillfället vart det samtal under tiden som de spelade, i och med att de var så

inne i spelet. I denna grupp satte sig barnen självmant i par om pojke-flicka.

Analysmetod

Efter insamlingen transkriberades datan för att ge en större överblick över vad som hade hänt och vad som hade sagts. Eriksson-Zetterquist och Ahrne (2011) beskriver transkribering som tidskrävande då det ofta består av att spola upp, spola tillbaka och spela upp igen. Dock menar författarna att transkriberingen är en fördel i det långa loppet då man lär känna sitt material på ett annat sätt, samt att man får en förståelse för vad informanterna sagt. Efter transkriberingen kunde jag påbörja det som Rennstam och Wästerfors (2011) kallar för sortering, reducering och argumentering. Genom att gå igenom sin data för att kunna sortera likheter i liknande kategorier får man en bättre överblick över vad det är som är relevant. Under tiden som jag sorterade datan, både det inspelade materialet men även anteckningarna för sig och tillsammans, bildades det som sedan blev mina kategorier:

- Ta över kontrollen
- "Ska jag hjälpa dig?"
- Spela tillsammans
- Att vara kompisar

Efter att jag fått mina kategorier började jag jämföra data under dessa för att försöka se samband. Jag ville se om det fanns likheter över hur barnen hjälpte varandra eller försökte ta kontrollen. Vidare tittade jag efter de positioner som ägare, deltagare och åskådare och hur dessa uttryckte sig. När jag sedan lyckats placera datan under dessa fyra kategorier påbörjades reduceringen. Allt kan inte tas med utan jag fick sortera ut det som var av större vikt för min studie. Rennstam och Wästerfors (2011) menar att det är viktigt att tänka på att man väljer den data som är av vikt för studien, och att man inte svävar iväg.

Det sista som görs är att argumentera, där man diskuterar det man upptäckt med den tidigare forskning som tagits upp i det som blir diskussionen. Rennstram och Wästerfors (2011) framhåller problemet att studenter ofta *"förväntar sig att litteraturen inom ämnesområdet ska bidra dem, men inte att de själva ska bidra till litteraturen"* (s.206). Som student ska man alltså inte bara redovisa sitt resultat, utan även argumentera för varför det är något som kan styrka det fenomen man valt att studera och på så vis öka förståelsen för att det fenomen som sker faktiskt finns.

Etiska överväganden

Denna uppsats är skriven utifrån Vetenskapsrådets forskningsetiska principer. Det finns fyra huvudkrav som måste följas när man skriver en uppsats;

informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet (Vetenskapsrådet, 2011). Ahrne och Svensson (2011) menar att i och med att forskning blir allt större i samhället, är det viktigt att tänka på hur man framställer sig som forskare mot informanterna. Det är viktigt att tänka på deras integritet och att den forskning som genomförs inte kan komma informanterna till skada. Därav har Vetenskapsrådet framställt sina etiska principer om hur en forskning ska genomföras (a.a.).

Innan man kan påbörja en insamling av data av barn under 15 år måste man ha vårdnadshavarnas tillstånd (Vetenskapsrådet, 2011). Det är lätt att glömma att även om man fått vårdnadshavarnas tillstånd måste man ha barnens tillstånd att få spela in. Dessa två punkter faller under *samtyckeskravet* (a.a.). För att man ska kunna påbörja en forskning behöver man alltså att både vårdnadshavare och barnen ger godkännande för att få göra en studie. För att få ett godkännande behöver vårdnadshavarna och barnen få veta vad uppsatsen handlar om och hur studien kommer gå till. Till vårdnadshavarna skickar man ut ett missiv där de blir informerade om uppsatsen innan de skriver under. Enligt vetenskapsrådets forskningsetiska principer kallas det för *informationskravet* (Vetenskapsrådet, 2011; Ahrne & Svensson, 2011). Informanterna måste veta vad som forskningen berör, samt hur genomförandet kommer ske. De ska även få information om hur empirin kommer att användas enligt *nyttjandekravet* (Vetenskapsrådet, 2011; Löfdahl, 2014). De data som jag samlar in kommer endast användas till uppsatsen och inte säljas vidare. Till sist ska man informera om att alla namn kommer att skrivas med fingerade namn. Barnen samt skola/förskola ska inte kunna identifieras, enligt *konfidentialitetskravet* (Löfdahl, 2014).

Jag har skickat ut ett missiv till vårdnadshavarna om tillstånd där de informeras om min studie samt vad informationen kommer att användas till. De har blivit informerade om att alla barnens namn kommer vara fingerade, samt att skola inte nämns. Även barnen har blivit tillfrågade vid varje session samt att de fått veta vad som kommer hända med informationen de ger mig. Därav anser jag att min studie uppfyller samtliga krav från Vetenskapsrådet.

Metoddiskussion

Innan jag påbörjade insamlingen av data till själva uppsatsen fick vi prova på en pilotstudie. Detta tillfälle användes till att prova på de metodval jag valt och bokade in tid för tillfället. Under den första sessionen antecknades inte tidsanvisning för när barnen gjorde något i, vilket jag upptäckte sedan att det var något som hade underlättat vid transkriberingen. Jag började då anteckna tidpunkten då barnen gjorde något som inspelningen inte kunde uppfatta vid resterande sessioner. Vidare lärde jag mig att jag kunde diskutera mer med barnen istället för att endast observera.

Val av metod

I min studie hjälpte jag endast till om det var något som krävde min hjälp. I längsta mån skulle barnen lösa problemen själva. Under mina sessioner hjälpte jag endast till om det var nödvändigt och samtalande med barnen när de ville berätta saker eller då jag ställde frågor. Jag ville låta barnen styra spelets gång så mycket som möjligt för att få fånga det barnen gör, vilket jag ansåg skulle ge en mer sanningsenlig bild om hur deras samspel såg ut under tiden de spelade. "Mycket deltagande observation" upplevdes som en metod som då skulle passa min studie, då man är deltagande i samtal men avstår från spelandet enligt Lalander (2011). Vidare kunde jag delta i samtal om spelet då jag har förkunskaper i spelet Minecraft®/BlockCraft®. Det gjorde att jag kunde förstå och uppfatta information på ett annat sätt än någon som inte har förkunskaper.

I mitt fall behövde jag iscensätta tillfällen där jag kunde fånga det jag ville se, då barnen inte får spela surfplatta under skoltid. Det optimala hade varit att göra en dold observation då barnen då inte vetat om att de blivit observerade, vilket i sig hade kunnat resultera i att de gör eller säger saker som de annars kanske inte gör när barnen är medvetna om att de blir iakttagna (Lalander, 2011). Lalander (2011) problematiserar dold observation då man måste ha samtycke från de man observerar enligt vetenskapsrådets forskningsetiska principer vilket gör att de blir medvetna om att de kommer bli observerade, samt att man inte kan komplettera med intervjufrågor vid behov.

Urval

I och med att jag hade kännedom om barnen kunde jag planera observationsgrupperna utifrån hur barnen kunde samspela och samarbeta tillsammans. Den första gruppen blev de första fyra som jag fick godkännande från vårdnadshavarna, medan de resterande tre grupperna planerades utifrån hur de fungerade med varandra. Detta kan ha påverkat resultatet då barnen fick spela med någon de var bekväm med och som de tydde sig till.

Då barnen valdes ut för varje grupp var jag noga med att ha rättvis fördelning på pojkar och flickor. Dels fanns en tanke om att titta på om samspelet mellan pojkar och flickor skiljdes åt, men efter pilotstudien upptäcktes det att det inte fanns någon skillnad då barnen samspelade med varandra oavsett kön. Trots det behölls könsfördelningen för att göra en rättvis studie kring spel där både pojkar och flickor fick delta, då det i vanliga fall är pojkar som ägnar sig mer åt spel än flickor (Ågren, 2015).

Bortfall av data som kan ha påverkat resultatet

Vårdnadshavarna tillfrågades om barnen hade tillstånd att spela Minecraft®. Det var dock först när jag kom till verksamheten och skulle göra min första

empiriinsamling som de berättade att de tagit bort Minecraft® och bytt ut det till BlockCraft®. Med denna information från personalen fick jag tänka om kring datainsamlingen i och med att det påverkade resultatet på det viset att barnen inte kunde komma överens om vilka monster som skulle sättas ut, eller om de skulle komma överens om att döda varandra. Detta var något jag hade räknat med att observera om barnen fått spela Minecraft® (då jag observerat det under praktiken), vilket nu blev ett bortfall av data. Stukát (2011) menar att man får räkna med ett bortfall när man gör studier av alla dess slag som kan påverka resultatet. Jag hade velat se hur barnen spelade tillsammans alla fyra vilket hade varit möjligt om de hade fått spela Minecraft® där man kan spela tillsammans på samma server i en netnografisk studie där man tittar på vad som händer online (Enochsson, 2014).

Vad är BlockCraft®?

BlockCraft® är ett spel utifrån Minecraft®, där utgångspunkten är att man ska bygga med kubformade block. BlockCraft® i sig har endast fokus på att bygga och öka kreativiteten och fantasin genom att bygga precis vad som helst (minecraftgames.org). I BlockCraft® finns färdiga ritningar där man kan placera ut och sedan bygga på, alternativt kan man komma på något eget och bygga det. Det finns djur att finna eller köpa för att skapa sin egen bondgård, med hästar att rida på.

Resultat och analys

Syftet med denna uppsats har varit att försöka få syn på barns skapande av kamratkulturer genom samspel kring spel. Nedan presenteras insamlad data och vad jag kom fram till i min analys. Varje kategori har fått en egen under-rubrik, där varje underrubrik även har rubriker utifrån de grupperingar av data jag fick som sammanföll under de olika kategorierna. Den specifika frågeställning datan hade som utgångspunkt var:

- Hur förhåller sig relationerna mellan ägaren, deltagaren och åskådaren?

Alla namn på barnen är fingerade och mina ord i utdragen är markerade med **fet** stil. *Kursiverad* text i utdragen är anteckningar om vad barnen gör. Pauser mellan barnen är markerade med tre punkter ... mellan replikerna och några längre utdrag har kortats ner med tecknet [...].

Ta över kontrollen

Under första observationen satt Loke och Anders tillsammans. Samtalet flöt in på när Anders bröt nyckelbenet. Under tiden som Anders pratar om detta tar Loke surfplattan och spelar vidare. Anders ser detta, men reagerar inte utan pratar lugnt vidare. När han pratat färdigt får han tillbaka plattan utan att behöva säga något. Loke och Anders har en tyst överenskommelse där det är okej att deltagaren (i det här fallet Loke), får ta över ägandet tillfälligt. Detta skedde även vid ett tidigare tillfälle när Anders blev intresserad över vad som hände på Ingers platta och slutade spela för att observera. Loke tog då över plattan och byggde vidare, och gav tillbaka plattan när Anders observerat färdigt. Detta är något som de även nämner sedan i intervjun.

Är det okej om ens kompis som tittar på, trycker på skärmen ibland?

Loke och Anders: Ja.

Lovisa: Lite grann. Ibland.

Det beror kanske på vad det är?

Loke: Ja om man vill typ. Som jag gjorde på hans (*Pekar på Anders*). Han kunde inte bygga (*Syftar på då Anders pratade*), då fick jag hjälpa honom.

Har man tillstånd från ägaren kan man tillfälligt få ha kontrollen. I de flesta fall handlar det om att hjälpa kamraten som Anders och Loke talar om. Ägaren är den som bestämmer vem som får ta kontrollen och hur länge. Loke behövde inte att Anders talade om för honom att han inte fick ha surfplattan längre. Det var dock vanligare att ägaren sa till eller fysiskt återtog kontrollen när denne tyckte att deltagaren hade spelat färdigt. Detta kan ses i en kort sekvens från Isa och Tim där Isa ska hjälpa Tim att lösa ett problem.

Ägare: Tim

Deltagare: Isa

Isa: Jag vet vad du kan göra. (*Tar plattan*) Titta.

Tim: Men det går inte. Det är bara om man har köpt en varg det går. Den köpte inte vi.

Isa: Vi kan fånga dem där inne. I det här huset.

Tim: Men vänta. Släpp in hönan där. Vänta. (*Tar tillbaka plattan*) Jag ska bara radera bort dem här.

Isa tar tillfälligt kontrollen över plattan för att visa för Tim hur man kan göra. Tim låter Isa få ha den en kort stund innan han återtar ägandet av plattan. Isa tar alltså fysiskt kontroll över plattan utan protest från ägaren, som istället tar tillbaka surfplattan när han anser att nu har deltagaren spelat tillräckligt. Tim ger dock sken över att han tänker låta Isa få ha kontrollen igen ("*Jag ska bara radera bort dem här*"). Utdraget nedanför är i direkt anslutning till den ovanför.

Ägare: Tim

Deltagare: Isa

Åskådare: Albin

Tim: Vargen älskar mig verkligen. Ska vi stänga in honom, med glas? ... Ska jag stänga in honom?

Albin: Fort. Fort. In. Han smiter. Han smiter! Fort! Bra.

Tim: Han är inte inne.

Isa: Du måste gå in och ... Jag kan visa hur man kan göra (*Tar plattan*)

Tim: Jag vet redan.

Isa: Gå in. Springer ut snabbt.

Tim: Lås dörren.

Isa: Nu har vi en höna. En blå höna. (*Ger tillbaka plattan*)

Isa tar fysiskt kontrollen över surfplattan igen, denna gång med en kort protest från Tim ("*Jag vet redan*"), dock säger han inte ifrån att hon tar den. När Isa sedan är klar ger hon tillbaka plattan till Tim, en gest som visar på att Isa är tydligt medveten om att Tim är ägaren. Isa vet tydligt vad gränsen går för att vara deltagare då hon endast får ha kontrollen en kort stund. Albin tar position som åskådare genom att göra korta kommentarer till spelet som inte har någon större påverkan på vad Isa och Tim gör.

Oaccepterad kontroll

Vid få tillfällen försökte deltagaren att ta över kontrollen från ägaren på ett retsamt sätt. Albin var trött och irriterad över att de spelat så länge, även fast jag sagt till dem att de fick gå om de ville. Han svarade med att istället retas med Karin som inte tyckte om det.

Ägare: Karin

Deltagare: Albin

(Albin trycker på skärmen åt Karin)

Karin: Nej.
(Albin trycker på skärmen igen)
Karin: NEJ!
Albin: Lyssna på mig. Lyssna på Albin.
(Albin trycker igen på skärmen)
Karin: Nej.
Albin: Lyssna på Albin.
(Albin skrattar retande)

Albin ignorerar Karins avvisanden och trycker på skärmen ändå. Han vill kontrollera spelet genom att försöka ta ägandet samt ge kommandon som tyder på att han vill att han ska vara den som styr ("*Lyssna på mig. Lyssna på Albin*"). Detta beteende ignorerar Karin då hon upplevs som trött på Albins handlingar. Hon försöker därmed placera honom som åskådare, vilket han inte accepterar genom att försöka tvinga fram position som deltagare, men kanske även ett steg längre och placera sig som ägare.

"Ska jag hjälpa dig?"

Under mina observationer hjälptes barnen åt på många olika sätt. Oftast bestod det av att endast snabbt klicka på skärmen, men det fanns även tillfällen där barnen engagerade sig mer på djupet för att hjälpa sin kamrat. Nedan är ett utdrag från första observationen där Loke hjälper Inger med att välja ut och placera ett hus.

Ägare: Inger

Deltagare: Loke

(Loke hjälper Inger att hitta ett slott som är ännu större än det som redan finns utsatt på världen)

Loke: Det här. Det är större. Och det är näst störst, sen kommer den, sen kommer den, sen kommer den där och det där har jag byggt faktiskt.

[...]

Inger: Kan man bygga det här?

Loke: Ja det kan du. Du kan bygga det där också.

Inger: Inte helt själv. Kan du bygga det?

(Loke försöker sätta ut ett hus åt Inger)

[...]

Loke: Nej, du kan inte göra där. Där det är ... *(Försöker hitta ett ställe där det går att sätta ut huset)*

Inger ger Loke rätten att kontrollera det som händer på skärmen samtidigt som hon behåller ägandet av plattan, vilket kan jämföras med att låta deltagaren få låna datormusen samtidigt som hon behåller kontrollen över tangentbordet. I detta utdrag märks det tydligt att hjälpen accepterad till en viss gräns. Varken Lovisa eller Anders uppvisar ett beteende som kan klassas som åskådare då ingen av dem kommenterar själva spelet. Istället lägger sig Lovisa sig i först när Loke blir irriterad och hjälper Inger att försöka tillrättvisa hans beteende. Anders i sin tur försvarar sin kompis genom att försöka komma med en

kommentar om hur man låter när man skriker. Efter en mycket kort diskussion fortsätter Loke att visa Inger hur hon kan placera ut byggnaden.

Ägare: Inger.

Deltagare: Loke.

Åskådare: Lovisa.

Loke: Där kan du bara göra (*Hittar en plats*), när det är grönt.

(*Inger placerar ut huset*)

Anders: Vill ni se alla rum?

Loke: Du kommer inte hinna göra klart det där.

Inger: Hm, jag vet inte vart jag ska börja.

Loke: Det är bara att börja på nånting.

(*Inger letar reda på block att bygga huset med*)

Anders: Jag brukar alltid börja [*blir avbruten*]

Loke: Nej du behöver inte göra så. Det är bara att göra såhär. (*trycker på skärmen för att visa*) Poff! Coolt va?

(*Inger blir glad och börjar genast bygga*)

Lovisa: Pang boom.

Anders: Det går inte att spränga huset.

Inger: Nej, jag kommer inte hinna klart. Så det är ingen mening att bygga. Jag kommer aldrig hinna.

Loke placerar ut huset och förklarar hur det ska se ut när man kan placera ("*När det är grönt*"). Isa får nu tillbaka full ägande över plattan en kort stund innan hon blir avbruten av Loke som tar position som deltagare när han visar hur man gör ("*Det är bara att göra såhär*"). Anders försöker samtidigt fånga uppmärksamhet från de andra kamraterna genom att ge kommentarer och frågor om sitt eget spel, vilket gör att han inte kan placeras som åskådare utan istället försöker inbjuda de andra till att bli deltagare till hans spel. Vid ett tillfälle försöker han komma med förslag till Inger, där han försöker placera sig själv som deltagare ("*Jag brukar alltid börja...*"). Han blir dock avbruten och ignorerad, vilket inte verkar påverka honom särskilt. Lovisa tar plats som åskådare då hon observerar vad som händer och kommer sedan med kommentarer till Ingers byggande som inte har någon direkt påverkan på vad som sker. Inte heller tillåts Lovisa att ta plats som deltagare under denna stund då Loke håller fast vid sin position, samt att Inger inte visar på att hon tänker släppa in någon.

Avvisad hjälp

Vid flera tillfällen försökte barnen inta position som deltagare genom att komma med förslag, men även att trycka på skärmen. Vid ett tillfälle tryckte Albin på Tims skärm ett flertal gånger för att försöka hjälpa honom. Tim avvisade honom med att säga att han inte ville att Albin skulle trycka. I Tims ögon var Isa hans medspelare och deltagare. Därmed fick Albin acceptera sin position som åskådare till Tims surfplatta. Inger försökte även hon placera sig som deltagare när det var Lovisas tur att spela genom att erbjuda hjälp. Lovisa avvisar Inger och därmed placerar henne som åskådare.

Ägare: Tim

Deltagare: Isa

Åskådare: Albin

Tim: Jag vill va längst upp på tornet ... Albin sluta tryck!

Albin: Men du måste [*blir avbruten*].

Tim: Jag vet men jag vill inte ... (*Vänder sig till Isa*) Ska vi prova här?

Tim avvisar Albins hjälp för att istället vända sig till Isa. Albin försöker placera sig som deltagare men avvisas från Tim som markerar tydligt att positionen som deltagare är upptagen av Isa och kan därför inte ockuperas eller delas med någon annan.

Osäkerheten kan påverka val som åskådare

När man inte vet hur man gör kan det vara lite oroligt. Det märktes tydligt på Anita, som redan från början uttryckte sin oro om att hon inte visste hur man spelade spelet. När det blev hennes tur uttryckte hon sin oro igen.

Nu kan du spela Anita.

Anita: Jag vet inte hur man gör.

Fråga Viktor om han kan hjälpa dig och visa hur man gör.

Viktor: Ska jag visa dig?

(*Anita nickar*)

Även om det var mitt förslag att Viktor skulle visa var han inte missnöjd. Hans röstläge visade på att han tyckte det var kul att han fick visa vad han kunde. Han frågade även Anita om det var okej, en gest som jag skulle tolka som att det måste vara okej för Anita att han hjälper henne och inte bara att jag bestämmer vad som ska ske.

Ägare: Anita

Deltagare: Viktor

Viktor: (*Tar plattan*) Ok. Här, sådär vänder du. Och sådär går du. Så. Och om du vill förstöra något, så håller du in så...

Melker: Nu ska jag spränga.

Viktor: Och så hoppar du så.

[...]

Viktor: Nu kommer vi hit och köper massa hus. Här kan man köpa massa hus. Sådär så. och Så. Och såhär.

Viktor: Det är så man gör BlockCraft.

Vill du försöka?

(*Anita skakar på huvudet*)

Anita är mer bekväm med att vara åskådare än att vara deltagare eller ägare genom att hon känner sig osäker med spelet och vill inte delta. Även om Viktor ger genomgående instruktioner vill hon inte spela, därför fick Viktor ta över plattan och Anita fick gå ut om hon ville. Hon ger sken av att vara en

försiktig person som gärna observerar många gånger om hon är osäker. Melker under tiden upplevs som att han försöker fånga uppmärksamhet av Viktor eller Anita då han kommer med kommentarer som kan fånga intresse (*"Nu ska jag spränga"*). Han är inte intresserad över vad som händer hos Viktor och Anita och är därför ingen åskådare. Istället upplevs det som att han försöker inbjuda Anita och Viktor till att ta placering som deltagare genom att få dem intresserade för vad som händer hos honom. Vid endast ett tillfälle visar han intresse genom att ställa Viktor en fråga (*"Vad gör man om det är låst?"*) vilket kan tyda på ett försök att ta ställning som åskådare hos Viktor och Anita.

Alla behöver hjälp

Oavsett vem som spelade kunde alla barnen råka ut för ett problem de inte kunde lösa själva. Det spelade ingen roll heller vem som hade mest erfarenhet. Ibland behövde deltagaren hjälpa till.

Ägare: Viktor

Deltagare: Melker

Melker: Du får inte gå framåt?

Viktor: Nej. Vad är det för fel?

Melker: Du måste hålla i här. (*Pekar på skärmen*) Då går han framåt.

Viktor: Va?

Melker: Du måste hålla i där. Tryck där. Så måste du hålla i där så går du framåt.

Viktor: Vad är det för fel? ... Jag kan inte vända mig.

Melker: Du måste trycka hårt.

Viktor var den som visade Anita hur hon skulle spela och verkade vara den som hade mest erfarenheter av alla fyra i denna grupp. Trots det uppstod det en situation han inte kunde lösa själv och Melker fick då hjälpa honom. Melker intar deltagarpositionen genom att berätta hur Viktor ska göra för att komma loss (*"Du måste hålla i här"*). Viktor tillåter detta och accepterar hjälpen.

Spela tillsammans

Inbjudan till att spela tillsammans kan komma från både deltagaren och ägaren. Nedan är ett utdrag från första observationen där Inger försöker få Lovisa intresserad av ett samspel där hon aktivt visar upp sina fynd.

Ägare: Inger.

Åskådare: Lovisa.

Inger: Åh, Lovisa titta! (*Inger hittar en torkad sjö*). Där nere brukar det vara vatten.

Lovisa: Nej. (*Lovisa låter väldigt ointresserad*)

Inger: Titta däruppe! (*På toppen av ett träd står något som ska föreställa en häst. Loke och Anders tittar också på plattan Inger har*).

Lovisa: En åsna. (*Inger skrattar*)

Anders: Nej.

Lovisa: Jo.

Anders: Nej, det är en häst.
Loke: Jo (*Tittar på Lovisa när han säger det*)
Lovisa: Jag har sett en sån förut.
Inger: Titta där uppe (*Hon hittar ett hus i luften.*).
Loke: Varför skulle de va så coolt?
(*Ohörbart. Anders pratar för sig själv om något. Lovisa kommenterar Ingers fynd*)
Lovisa: Du kommer aldrig komma upp dit.
Inger: Där var det ju en varg.
Lovisa: Fråga mig vad det är.

Inger försöker aktivt få Lovisa att intressera sig för vad hon gör och samspela med henne. Istället är Lovisa ointresserad och negativ (*"Du kommer aldrig komma upp dit"*) och väljer att positionera sig som åskådare. När Inger har kommenterat flera saker lägger sig Loke i då han tydligt tröttnat på att Inger ropar ut allt hon hittar. Efter flera försök lyckas hon äntligen få Lovisa att börja intressera sig i den mån att hon vill involvera sig i det som händer (*"Fråga mig vad det är"*). Hon väljer här då att börja delta som deltagare. Det är inte alltid som positionen som deltagare accepteras av andra barn som beskrivet ovan. Under tredje sessionen satt Karin bredvid Albin och inbjöd honom till position som deltagare. Han accepterade inte detta utan inbjöd istället Karin till att vara deltagare när det var hans tur att vara ägare.

"Vart ska vi gå?"

Ett sätt att markera att man spelar tillsammans är att uttrycka sig med "vi" och "vår". I detta utdrag med Tim och Isa framgår det väldigt tydligt att det är ett samspel som pågår

Ägare: Tim.

Deltagare: Isa.

Tim: Vart tycker du vi ska gå?

Isa: Dit.

Tim: Hitåt?

Isa: Ja.

Tim: Ska vi titta uppe på huset?

Isa: Men vad är det där för något? ... Titta! Det är nått som lämnat nåt spår. ...
Wow!

Tim: Det är ett spår! Här uppe!

Genom att fråga Isa vart de ska gå och om de ska titta uppe på huset visar Tim att Isa är med och bestämmer lika mycket som honom, även om han har kontrollen över plattan. Hon upptäcker också ett spår som hon vill utforska, vilket Tim märker och är genast med på.

Ägare: Tim.

Deltagare: Isa.

Tim: Ska vi köpa en häst? ... Ska vi köpa en häst, Isa?

Isa: Ja.

Tim: Vi gör det. ... Ska vi köpa en blå höna kanske?

Isa: Ja!

Tim: Vad roligt. Jag gillar vår blå höna.

Återigen får Isa vara med och bestämma vad för djur de två ska köpa tillsammans. Först föreslås en häst som Isa är med på. När Tim sedan föreslår den blå hönan uttrycker Isa med stor glädje. Tim väljer då att kalla det för deras gemensamma höna ("*vår blå höna*"). Isa är tydligt med och styr spelet, vilket blev extra synligt när Tim uttrycker sig "*det är du som bestämmer*" efter att ha frågat om vilket håll de skulle gå. Både Tim och Isa får alltså vara ägare över spelet, men det är Tim som är ägaren över plattan. När jag frågar barnen vad de tycker är roligast svarar endast Tim.

Är du roligast att spela själv eller spela tillsammans?

Tim: (*Lägger ner plattan*) Lite, lite själv och mitt i mellan spela med kompisar.

Men då är det lite roligare att spela tillsammans?

Tim: Ja.

Är det roligast att spela med bästa kompis, eller en vanlig kompis?

Albin: Bästa.

Isa: Ens bästa kompis.

Det var roligast att spela tillsammans, men bäst att spela med bästa kompis. Under de tre tillfällen har det märkts om barnen är klasskamrat eller kompis, vilket har synts i samspelet. Loke och Inger är två barn som fungerar bra ihop och därmed samspelade dessa bra. Detsamma gällde för Isa och Tim som samspelade för fullt och fattade alla beslut tillsammans. Karin och Albin var mer klasskamrater då samspelet mellan dessa var nästan obefintligt. De få gånger som Albin hjälpte Karin gjorde han det på ett sådant sätt att man kan tolka det som ovilligt och irriterad. Han suckade och lät irriterad på rösten.

Att vara kompisar

Viktor visar tydligt på ett beteende där han anser att han måste försvara sin bästa vän. Medan berättar han om sin bästa vän och när Nina sedan påstår att hon vet vem det är verkar Viktor påvisa ett försvarstagande.

Viktor: William är min bästa kompis.

Nina: Ja, jag vet vem William är.

Viktor: Jaha, vilket klass går han i?

Nina: Tvåan eller trean.

Viktor: Nej.

Nina: Ettan?

Viktor: Ja. Vilken?

Nina: Ettan.

Viktor: Jag menar...

Nina: A eller B?

Viktor: Vet du inte?

Melker: Tvåan.

Viktor: 1B

Melker: Jaså?

Viktor försvarar sin kamrat ihärdigt genom att ställa frågor som, enligt honom, en kompis borde veta. Melker vill inte känna sig utanför så han försöker också visa att han vet vem William är genom att gissa. Viktor ger sig dock inte och får makten genom att han har kunskapen om vem William är.

Att vara snäll

Det är en skriven regel på denna skola att man ska vara snäll med varandra. När jag därför frågar om man kan bli ovänner får jag ett svar som kan tolkas som inlärt.

Kan man bli ovänner, att man börjar bråka när man spelar.

Anders: Nej.

Inger: Nej.

Hur kommer det sig då? Att man inte bli ovänner?

Anders: Man ska vara schysst och allting.

Loke: Jag vet en ännu bättre. Man ska vara snäll.

Anders: Man ska vara snäll hela tiden, ända tills man blir gammal.

Lovisa: Nej, hela tiden. Hela livet.

Detta är något de förmodligen fått höra väldigt många gånger i sina liv, vilket de visar i tonläget att de är ganska trötta på att citera detta. Det är troligtvis inte deras ord, då det kan vara något som pedagogerna har lärt dem. Anders suckar när han svarar och Lovisa visar irritation när hon rättar Anders sista kommentar. Tim och Karin fick en liknande fråga och svarade olika.

Händer det att ni bråkar ibland när ni spelar, om vem som ska spela?

Karin: Ja.

Tim: Jag vet inte.

Tim hade inte någon direkt kommentar på om man kunde börja bråka. Karin däremot tyckte att det kunde bli bråk om vem som ska spela. Varför någon av dem tycker som de gör fick jag aldrig svar på då vi blev avbrutna av att Isa som gått ut en kort stund kom tillbaka. Däremot skulle det kunna vara att Karin menar att man börjar bråka när åskådare eller deltagaren försöker ta över spelet. I ett tidigare utdrag retades Albin med Karin där han tryckte på skärmen och hon sa åt honom att sluta, medan han fortsatte och avslutade med ett retsamt skratt. Det skulle kunna vara denna typ av försök till övertagande som Karin menar att man kan börja bråka.

Diskussion

Denna studie har haft kamratkulturer som fokus. Tanken har varit att få en fördjupad kunskap kring hur samspel kan påverka skapande av kamratkulturer och vilken betydelse samspel har. I detta avsnitt diskuterar jag resultatet från min studie utifrån den tidigare forskning som nämnts. Det finns fyra större rubriker med mindre underrubriker i detta avsnitt, med en slutsats i slutet av resultatdiskussionen. I slutet av detta avsnitt finns ett slutord från mig om mina erfarenheter från denna studie samt vad jag skulle vilja forska mer om.

Den frågeställning som studien haft till grund har varit:

- Hur förhåller sig relationerna mellan ägaren, deltagaren och åskådaren?

Skapande av kamratkulturer

Barn försvarar sina kamrater in i det minsta, vilket upptäcktes på Viktors beteende när andra påstod sig känna hans bästa vän. Viktor försöker då envist bevisa att han har makten över sin kompis då han vet mest. Han använder sig av en uteslutningsmetod där den som kan mest är den som bestämmer, en metod som Löfdahl (2014) menar handlar om makt.

Under sessionerna märktes det även tydligt då barnen försvarade sina positioner från andra barn som försökte få tillgång till dessa. Det kunde ske genom verbal tillsägelse att man inte var intresserad av att släppa in någon, men även att de ignorerades. Detta är något som både Corsaro (2000) och Löfdahl (2014) påtalar då de skriver att barn gör allt för att försvara sina kamratkulturer. Ett exempel från min studie är då Tim försvarar Isas position med att ignorera och säga till Albin, för att sedan direkt vända sig till Isa och be henne om råd till spelet. Denna typ av uteslutning handlar då om makten om att bestämma över den existerande gruppdynamiken, något som Löfdahl (2006) benämner i sin artikel.

Samspelande

I studien upptäcktes det flera olika typer av samspel som sker på skärmen. Det vanligaste var att man hjälpte kamraten att ta sig vidare från ett problem till ett annat. Linderoth (2004) argumenterar för att denna typ av samspel är behövlig och hjälplig för barnen att kunna lära sig och utvecklas tillsammans när de spelar. I min studie upptäckts det dock att alla barn inte är nöjda med den hjälp de får. Ibland vill ägaren inte ha hjälp när deltagaren anser att denne

behöver hjälpa till. Det kunde leda till att konflikter uppstod under tiden de spelade enligt barnen, vilket får mig att tänka på Löfdahls (2014) argument att barn försvarar sina kamratkulturer. Det skulle kunna vara så att konflikter uppstår när andra barn försöker göra anspråk på spel eller kamrater. Gruppdynamiken var viktig då det märktes på barnen om de fungerade i grupp eller inte. Samtidigt kunde jag inte se det som Löfdahl (2014) menar att pojkar hellre väljer att vara med pojkar, då när barnen fick välja självmant var det endast ett par pojkar som satte sig bredvid varandra.

Det var mycket samspelande i form av "tryck där", där deltagaren ger direktiv till ägaren. Detta var något som Plowman och Stephen (2005) hade upptäckt i sin studie att det är en typisk form av samspel som sker. Det var endast vid några tillfällen som detta samspel användes som en form av övertagande, något som Plowman och Stephen upptäckte. Denna typ av samspel är alltså inte bara till för att ta över spelet, utan kan även bero på att deltagaren faktiskt hjälper ägaren. Att jag sedan valde Viktor att hjälpa Anita berodde på att han satt som åskådare till Melkers spel, och var i mina ögon ledig. Han upplevdes även som mer kunnig av spelet i jämförelse med Anita och fick även därför vara den som hjälpte henne. Den som är mer kunnig fick hjälpa den som var mindre kunnig, vilket bekräftar det Ljung-Djärf (2008) menar att de som är experter uppmuntras till att hjälpa den som är mindre kunnig.

Ägare, deltagare eller åskådare?

Ägaren är den som har makten över spelet om vem som får vara deltagare, framhåller Ljung-Djärf (2004). Detta kunde ses i resultatet då position som ägare var den mest åtråvärda. Därefter önskades det att vara deltagare då denne får vara med att delvis bestämma vad som skulle ske. Av alla barn var det endast en som ville vara en åskådare, troligtvis på grund av osäkerhet inför spelet. Ljung-Djärf (2004) och Ågren (2015) menar båda att osäkerhet kan göra att barn väljer att placera sig som åskådare, vilket då blev tydligt hos detta barn.

Ägaren har makten

Ägaren är den som har den slutgiltiga makten, vilket gör att denna position är den mest åtråvärda enligt Ljung-Djärf (2004). Albin visade på ett sådant beteende där han medvetet placerade sig som åskådare till Tim och Isa istället för att vara deltagare i Karins spel. När Albin sedan blev ägare bjöd han in Karin till att vara deltagare. Det skulle kunna bero på en form av makttagande, där Albin vill ha all makt eller ingen.

När det kommer till Isa och Tim skulle jag vilja påstå att de båda höll position som ägare och deltagare samtidigt under hela tillfället. Dessa skiftade tätt mellan varandra och var svåra att identifiera i och med att de båda beslöt vad som skulle ske. Jag skulle därför vilja påstå att det inte endast är deltagare-

åskådare som är flytande utan även ägare-deltagare där Tim och Isa är ett typiskt exempel. Ljung-Djärfs (2004) beskrivning av att ägaren är den som har full kontroll över beslut och (i hennes fall) datormusen stämmer in på de flesta barnen, men alltså inte på alla. Jag skulle vilja presentera ytterligare begrepp, kallat för *medägare*, där deltagaren är lika mycket ägare som Ljung-Djärfs definition av ägare och har lika mycket kontroll över surfplattan.

Deltagare eller åskådare?

Vangsnes och Gram Ökland (2013) beskriver positionerna mellan åskådare och deltagare som flytande då det inte riktigt går att definiera vem som är vad. De menar att alla är åskådare och deltagare samtidigt. Detta kunde även jag se i resultatet där barnen förflyttade sig mellan positioner som deltagare och åskådare under större delen av alla tillfällen. Endast några enstaka höll fast vid sin position som ägare och en valde att inta position som åskådare. Därmed håller Ljung-Djärfs (2004) teori om att ägaren har den totala makten över vem som får inta positionen som deltagare endast till en viss del. Ägaren beslutar om kamraten får ta position som deltagare, men det är kamraten som väljer att positionera sig som har makten att besluta om denne vill inta positionen. Ägaren kan även avvisa en önskan om att få inta position som deltagare enligt Ljung-Djärf (2004) vilket även dessa barn uppdagade. Albin tilläts inte vara deltagare i och med att Isa hade den positionen. Anders tilläts inte heller att inta platsen som deltagare då Loke hjälpte Inger. I detta fall handlar det mer om att deltagaren försvarar sin placering genom att inte låta någon annan komma med förslag. Det hindrar dock inte ägaren från att ge inbjudan till samspel och deltagande, vilket Tim gjorde när han och Isa spelade. Han bjöd in henne direkt och de spelade tillsammans hela sessionen, även när Isa var ägare.

Slutsats

Barnen förflyttade sig flitligt mellan positionerna och det var endast vid fåtal tillfällen som det markerades med tillsägelse om det inte var tillåtet. Förflyttningarna mellan positionerna kunde även påverka gemenskapen bland barnen då det kunde uppstå mindre konflikter om något av barnen försökte placera sig själv som deltagare utan ägarens tillstånd. Barnen ansåg att det kunde hända att man började bråka när man spelar vilket även kunde ses då det vid fåtal tillfällen uppstod mindre konflikter eller korta irriterade diskussioner. Att påtvinga sig en positionering eller att ge oönskade förslag var inte något som uppskattades vilket ofta resulterade i att det barn som försökt tränga sig på ofta blev ignorerad efter tillsägelse. Några barn kunde samspela från början till slut medan de flesta av barnen valde att endast samspela vid några tillfällen efter inbjudan från ägaren.

Önskan om att få vara ägaren kunde ses hos alla barn då möjligheten att få vara den som bestämmer positioneringar och slutgiltiga beslut kan påverkat barnens intresse för positionen. Ett av barnen valde även att inte delta på grund av osäkerheten och istället valde att behålla position som åskådare. Barnen delade även med sig av sina kunskaper till varandra och uppmuntrade varandra genom att fråga om eller erbjuda hjälp. Den vanligaste formen av interaktion mellan barnen bestod av att peka eller trycka på en knapp åt ägaren, men det fanns även större samspel mellan barnen då ett barn beskrev för ett annat hur de skulle göra. Det hände att barnen använde sig av sin kunskap för att försöka få makt som resulterade i diskussioner om vem som skulle bestämma, men det fanns även tyst överenskommelse om vem som faktiskt hade makten mellan några av barnen. Barnen tyckte det var roligare att spela med en kompis än att spela själv, men bäst var att spela med bästa kompis. Därmed är samspel en viktig del i barns skapande av kamratkulturer, men det behöver inte betyda att det skapas kamratkulturer bara för att barnen samspekar. Förhållandet mellan dessa är då ömsesidigt och har ett behov av närvarande av kamratkulturer och samspel.

Slutord

Denna studie har varit lärorik på många sätt. Till en början ville jag studera när barn leker spel, men då jag upptäckte att det inte fanns tillräckligt med tidigare forskning kring detta behövde jag byta spår. Jag ville studera något om spel och tillslut kom jag fram till, tillsammans med min handledare att jag kunde titta på samspel och kamratkulturer. Det var dock inte lätt att finna forskning kring samspel i spel även här, utan jag fick ta hjälp av bibliotekarierna på Mittuniversitetets bibliotek. Tillsammans med dem och min handledare har denna uppsats vuxit fram och jag är nöjd med det jag har åstadkommit.

Jag fick syn på barnens samspelande flera gånger vilket gjorde denna erfarenhet berikande för mig. Barnen spelade tillsammans och jag kunde även se vad barnen gjorde. Samtidigt underlättade det för mig att jag hade förkunskaper om spelet vilket gjorde att jag kunde hänga med i diskussionerna, något som Lalander (2011) och Enochsson (2014) som sagt uppmuntrar till. De erfarenheter jag fått från denna studie tänker jag även att jag kan använda mig av i mitt yrkesliv, då främst erfarenheterna kring metodinsamlingen. Utifrån att jag fått träna på observation och intervju tänker jag att jag kan tillämpa detta i arbetet med dokumentationer senare i yrkeslivet. Jag tänker också att i och med att samspelet blev tydligt och att barnen faktiskt hjälpte varandra utan att ta över kommer jag kunna tillåta att barnen får spela tillsammans. Det är när barnen spelar tillsammans som de får lära sig samarbete och får utvecklas tillsammans, precis som Linderoth (2004) skriver. Vidare så har barnens skapande av kamratkulturer blivit synligt då deras kamratskap mellan varandra har antingen stärkts eller beprövats. Barnen träffas kring medievärlden som Öhman (2011) framhåller, vilket både barnen bekräftar men även studien.

Vad kan man forska vidare?

Under insamlingen upptäcktes många olika typer av forskningsfält som skulle kunna fördjupas. Bland annat hade det varit intressant att studera vidare åtråvärdheten kring att få spela, då barnen frågade mycket om klockan och när det var deras tur. Vidare skulle man kunna fördjupa sig och faktiskt studera Minecraft®, eller göra en jämförande studie där man intervjuar barnen om varför Minecraft® är roligare än BlockCraft®. Barnen i min studie gav några exempel under sessionerna, men det hade varit intressant att fördjupa sig i det och titta mer på det. För mig och pedagogerna i denna verksamhet upplevdes det inte som att det var några större skillnader mellan dessa. Barnen upplevde dock stora skillnader och kom därför in på att jämföra och tala om vad som skulle hänt i Minecraft®.

Avslutande reflektion

De resultat jag har fått fram önskar jag ska kunna lyfta diskussioner och påvisa en positiv inställning till att barn får delta i andra barns spel och att denna studie ska vara ett ytterligare tillslag till den forskning som finns för att stödja och uppmuntra till samspel. Det skulle dock behövas mer forskning kring just samspel kring spel, men jag skulle även vilja att det kom mer forskning kring barn som leker spel.

Referenser

- Ahrne, G., Svensson, P., (2011) Att designa ett kvalitativt forskningsprojekt, I Ahrne, G., Svensson, P., (2011), *Handbok I kvalitativa metoder*, Stockholm: Liber.
- Blumberg, F. C., Altshuler, E. A., Almonte, D. E., Mileaf, M. I., (2013), The impact of recreational video game play on children's and adolescents' cognition, *New directions for child and adolescent development*, 139, 41-50.
DOI: 10.1002/cad.20030
- Corsaro, W. A., (2000) Early childhood education, children's peer cultures, and the future of childhood, *European Early Childhood Education Research Journal*, 8, (2), 89-102,
DOI: 10.1080/13502930085208591
- Eliasson, A., (2013), *Kvalitativ metod från början*, Lund; Studentlitteratur.
- Enochsson, A-B., (2014), Barn och digitala medier, I Löfdahl, A., Hjalmarsson, M., Franzén, K., (2014), *Förskollärarens metod och vetenskapsteori*, Stockholm: Liber.
- Eriksson-Zetterquist, U., Ahrne, G., (2011), Intervjuer, I Ahrne, G., Svensson, P., (2011), *Handbok I kvalitativa metoder*, Stockholm: Liber.
- Lalander, P., (2011), Observationer och etnografi, I Ahrne, G., Svensson, P., (2011) *Handbok i kvalitativa metoder*, Stockholm: Liber.
- Linderoth, J., (2009), "It is not hard, it just requires having no life - computer games and the illusion of learning", *Digital kompetanse*, 1, (4), 4-19.
- Lindqvist Bergander, A., (2015), *Att göra literacy online och offline - Digitala medier i barns kamratkulturer*, Uppsala: Kph Trycksaksbolaget AB.
urn:nbn:se:uu:diva-251647
- Ljung-Djärf, A., (2004), Spelet vid datorn - Dynamiken vid barns samvaro runt datorn i förskolan, *Pedagogisk Forskning i Sverige*, 9, (2), 115-128.
- Ljung-Djärf, A., (2008), To Play or Not to Play - That Is the Question: Computer Use Within Three Swedish Preschools, *Early Education and Development*, 19, (2), 330-339.
- Löfdahl, A., (2006), Ground for values and attitudes; children's play and peer-culture in pre-school, *Journal of early childhood research*, 4, (1), 77-88.
doi:10.1177/1476718X06059791
- Plowman, L., Stephen, C., (2005), Children, play and computers in pre-school education, *British journal of educational technology*, 36, (2), 145-157.
- Löfdahl, A., (2014), God forskningsed – regelverk och etiska förhållningssätt, I Löfdahl, A., Hjalmarsson, M., Franzén, K., (2014), *Förskollärarens metod och vetenskapsteori*, Stockholm: Liber.
- Löfdahl, A., (2014), *Kamratkulturer i förskolan - en lek på andras villkor*, Stockholm: Liber.
- Qvarsell, B., (2005), Early childhood culture and education for children's rights, *International Journal of Early Childhood*, 37, (3), 99-108.

- Rennstam, J., Wästerfors, D., (2011) Att analysera kvalitativt material, I Ahrne, G., Svensson, P., (2011), *Handbok I kvalitativa metoder*, Stockholm: Liber.
- Reynolds Finlinson, A., Berghout Austion, A. M., Pfister, R., (2006), Cooperative Games and Children's Positive Behaviors, *Early Child Development and Care*, 164, (1), 29-40.
DOI: 10.1080/0300443001640103
- Rönnerberg, M., (2006), *Nya medier - men samma gamla barnkultur*, Valdemarsvik: Filmförlaget.
- Stukát, S., (2011), *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*, Lund. Studentlitteratur AB.
- Thorslund, E., (2015), *Små ungar och medier 2015: små barn användning och upplevelser av media*. Stockholm: Statens Medieråd.
- Vangsnes, V., Gram Okland, N. T., (2013), Didactic dissonance: teacher roles in computer gaming situations in kindergartens, *Technology, Pedagogy and Education*, 24, (2), 211-230.
DOI: 10.1080/1475939X.2013.853686
- van der Meij, H., Albers, E., Leemkuil, H., (2011), Learning from games: Does collaboration help?, *British Journal of Educational Technology*, 42, (4), 655-664
doi:10.1111/j.1467-8535.2010.01067.x
- Vetenskapsrådet (2011), *God forskningssed*, Stockholm: Vetenskapsrådet.
- Witherspoon, L., Manning, J. P., (2012), Active gaming: The future of play?, *American journal of play*, 4, (4), 464-487.
- Ågren, Y., (2015), *Barns medierade värld - syskonsamspel, lek och konsumtion*, Stockholm universitet: Stockholm.
- Öhman, M., (2011), *Det viktigaste är att få leka*, Stockholm: Liber.

Nätsidor:

<http://minecraftgames.org/view/172/blockcraft.html>

Brev till föräldrarna

Hej! Mitt namn är Caroline Simander och jag går sista terminen på förskollärrarprogrammet. Jag ska under denna termin skriva en C-uppsats där mitt ämne kommer att vara hur barn samspekar och kommunicerar då de spelar datorspel.

Jag skickar detta brev till Er för att jag skulle vilja observera och intervjua Ditt barn. Jag kommer observera Ditt barn i en grupp med tre andra barn. De kommer att få spela *Minecraft* på surfplatta. Direkt efter observationen kommer jag hålla en mindre intervju med barnen utifrån det som hänt under spelandet. Sammantaget kommer denna session att ta ungefär 60 minuter, observation och intervju inräknat. Detta kommer att ske under barnets dag i verksamheten. Intervjun är helt frivillig och kan när som helst avbrytas av barnet. Intervjun kommer att spelas in. Ljudupptagningarna kommer sedan att förstöras efter att uppsatsen blivit godkänd. Namnet på Ert barn kommer inte att framgå, samtidigt som skola och stad kommer att hållas konfidentiellt. Ert barn kommer alltså inte kunna identifieras.

Nedan ber jag Er skriva under med Ert godkännande att Ert barn är med i min studie, samt att barnet får spela *Minecraft*.

Jag/Vi ger min/vår tillåtelse att mitt/vårt barn blir observerat

Jag/Vi ger min/vår tillåtelse att mitt/vårt barn blir intervjuat

Jag/Vi ger min/vår tillåtelse att mitt/vårt barn får spela *Minecraft*

NEJ, Jag/Vi ger INTE min/vår tillåtelse att mitt/vårt barn deltar i studien.

Underskrift

Jag/Vi är vårdnadshavare till
