

## Datorspelande del av ny profession

**Hur datorspelandet påverkar individer och samhället i stort kopplas nästan uteslutande till något positivt eller negativt utanför spelvärlden. Av en aktuell avhandling vid Göteborgs universitet framgår att den som spelar i första hand blir bra just på att spela spel och analysera spelande och att kunskapsområdet har professionaliserats.**

Datorspelandets eventuella konsekvenser berör samtidigt som allt fler spelar. Digitalt spelande är vanligt i Sverige, siffror på omfattningen varierar från 40 till 60 procent av befolkningen. Spelandet är också del av arbetet för en ökad mängd yrkesprofessionella, som kritiker, utvecklare och utbildare. Som exempel kan nämnas att antalet spelutbildningsprogram på högskolenivå och på kvalificerad yrkesutbildningsnivå ökade från 18 till 37 under åren 2006-2011.

– När man pratar om spel och lärande är det lätt att fastna i frågan vad spelare lär sig som de tar med sig utanför spelet, det som kallas transfer. Åsikten är att spelandet ska vara bra för något annat, som att använda spel för lärande av ett innehåll. Eller så ska spelandet vara smörjmedel och motivation i lärandeaktiviteter, exempelvis när studenter får till uppgift att designa spel för att lära sig att programmera. Idéerna är så starka att vi har en tendens att ignorera att spelvetenskap har etablerats som ett eget forsknings- och utbildningsområde, säger **Ulrika Bennerstedt** som är knuten till forskningsmiljön LinCS vid Göteborgs universitet.

I forskarvärlden finns en oenighet om de så kallade transfereffekterna.

– Det som dock ofta förbises är den tid och energi som spelare faktiskt lägger ned på sitt spelande. Det bortses från att spelare främst lär sig att spela och därmed lär sig spelrelaterad kunskap och till exempel börjar drömma om en karriär som spelutvecklare, säger Ulrika Bennerstedt.

Istället för att anta att spelande har positiva eller negativa effekter utanför spelvärlden har Ulrika Bennerstedt undersökt vad man lär sig från spel och spelande. Hon ger detaljerade beskrivningar av onlinespelares och spelutvecklares förståelser och färdigheter utifrån deltagande observationer och videoinspelningar. Till exempel framkommer att det talade och skrivna ordet, eller kroppsliga aspekter, inte är centrala för onlinespelares samarbete. Kompetenta spelare använder helt andra resurser för att spela tillsammans. Vad som blir synligt i spelutvecklarnas resonemang är hur förståelser från andra underhållningsmedier inte är direkt applicerbara för att designa och spela spel.

- Det är en specifik och lokal kunskap som har utvecklats, som har byggts upp under längre tid, säger Ulrika Bennerstedt.

- En konsekvens av det ökande spelandet i samhället är inte bara att antalet personer som arbetar med spelrelaterade frågor har ökat, utan att en professionalisering har skett.

– Istället för att debattera vilka de långsiktiga effekterna av spelande är synliggör institutionaliseringen av spelområdet mer direkt vad spelare förväntas lära sig, hur de ska lära sig detta, vilket innehåll spel förväntas ha och vilka upplevelser spel förväntas ge, säger Ulrika Bennerstedt.

Läs avhandlingen: <http://hdl.handle.net/2077/32674>

För mer information:

Ulrika Bennerstedt, telefon: 0706-64 65 67, e-post: [ulrika.bennerstedt@edu.su.se](mailto:ulrika.bennerstedt@edu.su.se).

Avhandlingen *Knowledge at Play. Studies of games as members' matters* läggs fram vid

institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande, Göteborgs universitet fredagen den 31 maj kl. 10.00, i sal BE 015, Pedagogen hus B, Läroverksgatan 15 i Göteborg.  
Ulrika Bennerstedt är knuten till forskningsmiljön LinCS vid Göteborgs universitet och idag verksam vid institutionen för pedagogik och didaktik, Stockholms universitet.