

Spel som lust och träning

Intresset för tv- och datorspel (ibland under namnet e-sport) har vuxit starkt i forskarvärlden de senaste åren. Följande bidrag syftar till att presentera en del av denna forskning ur habiliteringssynpunkt samt den mer specifika analys som tagit form av projektet SpelTID inom Region Skåne.

SpelTID erbjuder barn och ungdomar i habilitering träning i tv- och datorspelets form (se separat abstract från Gregory Jakobsson och Anders Petersson).

Undersökningen av detta projekt baseras på etnografiskt material som samlats in under projektets genomförande (sk. processutvärdering). Materialet består av fältanteckningar från spelsessioner och möten under två års tid samt intervjuer med personal, anhöriga och ungdomar. Därtill kommer video- och fotomaterial samt personalens egna enkätundersökningar.

SpelTID har mötts av stor entusiasm, framför allt från barn och ungdomar. Frågan för denna undersökning är hur denna entusiasm skall förklaras samt exakt vad den implicerar i termer av habilitering.

Materialet analyseras interaktionistiskt, vilket betyder att sociala samspel (interaktioner) på olika nivåer och i olika sammanhang identifieras: (a) samspelet projektledare -- barn/ungdom, (b) samspelet projektledare -- övrig personal, (c) samspelet mellan barn och ungdomar, (d) samspelet spelare -- spel.

Två aspekter (där samtliga samspelstyper involveras) undersöks särskilt:

- (I) socialpsykologiska och
- (II) organisatoriska aspekter.

Den förstnämnda aspekten handlar om hur barn och ungdomar attraheras av spelen och engageras i dem.

Här anknyter undersökningen till tidigare socialpsykologisk (och pedagogisk) forskning om lek och spel, där fenomen som självförglömmelse och identifikation uppmärksammas. Undersökningens material visar att barn och ungdomar med funktionshinder kan lockas att "överträffa sig själva" och "absorberas" av spelen, vilket i sin tur kan generera träning.

Den sistnämnda aspekten handlar om problem och möjligheter i de praktiska arrangemangen kring spelen. Att locka fram och upprätthålla deltagarnas såväl som personalens intresse över tid förefaller kräva organisatorisk flexibilitet och uthållighet.