

## Spel som lust och träning

David Wästerfors  
Sociologiska institutionen, Lunds universitet

en studie av

## SpelTID

Anders Peterssons och Gregory Jakobssons  
projekt om tv- och datorspel i habilitering  
(Region Skåne)

Playstation- och Wii-spel

## Vad säger forskningen?

Tv- och datorspel kan vara habiliterande ...  
... men det är inte spelen i sig som avgör,  
utan spelandet

Tv- och datorspel gynnar motivation och  
repetition

## Hur har SpelTID organiserats?

matchningar  
*att para ihop barn och ungdomar med spel*

presentationsprocesser  
*att visa upp spelen och uppmuntra till spel  
(även gentemot medarbetare)*

## Vad händer när man spelar?

att överträffa sig själv

att "förlora sig" i spel

att bli mätt på spelande ...

## Lusten och lekfullheten i spelandet

... kan skapa mening i vardaglig habilitering:  
*det finns en poäng med rörelser och  
ansträngningar*

... kan bidra till alternativ, kompetent identitet:  
"jag kan!", "jag vinner!"

I projektet *SpelTID* skapade spelen en  
socialpsykologisk kontext med salutogena  
förtecken

Läs gärna mer i rapporten

*Spel som lust och träning*

FoU Habilitering & Hjälpmedel,  
Region Skåne