

En studie om föräldrars syn på sina idrottande barns dator- och tv-spelande

Philip Aluko

Sociologiska Institutionen

Kandidatuppsats i sociologi (Samhällplanerarlinjen inr. sociologi), 15 h.p.
Ht 2010

Handledare: Lina Eklund



Stockholms
universitet

Sammanfattning

Denna uppsats har som syfte att undersöka hur föräldrar till idrottande barn ser på sina barns dator- och tv-spelande samt om föräldrarna anser att dessa digitala medier påverkar barnens idrottande. Att en begränsning gjorts till föräldrar med idrottande barn, beror på att idrottsrörelsen många gånger beskrivs som datorvärldens motpol. Den allmänna uppfattningen om idrott är att det är en fysisk aktivitet, som främjar hälsa medan datorspel framställs som en mestadels stillasittande och ohälsosam fritidssyssla. I hopp om att undersöka hur föräldrar till idrottande barn resonerar kring denna samhällssyn, har 80 enkäter besvarats av föräldrar med barn i en idrottsförening i Stockholms innerstad. Fyra stycken intervjuer, varav 2 stycken parintervjuer, med föräldrar från samma förening har utförts. Enkäten och framförallt intervjuerna, ligger till grund för det empiriska materialet i studien. Det mesta av den tidigare forskning, som presenteras i uppsatsen, har hämtats ifrån Medierådet.

Det insamlade materialet bearbetades med hjälp av kvalitativ tematisk analys, som kortfattat innebär att man hittar återkommande teman i olika delar av sitt material för att sedan analysera dessa tillsammans. Studiens resultat berör ämnen som föräldrars oro och föräldrars kontroll över sina barns tv-spelande. Resultaten belyser även problematiken mellan barn och föräldrar. Dator- och tv-spelande är till stor del en ungdomlig sysselsättning och i studien presenteras resonemang om huruvida dagens syn på digitala spel är en generationsfråga eller inte.

I uppsatsen framgår det att den spenderade tiden framför datorn, ofta tas upp som ett större problem än själva innehållet i spelen. Utifrån studiens resultat framgår det att hälften av enkätrespondenterna tyckte att deras barns idrottande inte påverkades av dator- och tv-spel medan samtliga intervjupersonerna gav tydliga exempel som visade på det motsatta. Resultatet presenterar en tydlig uppfattning hos föräldrarna om att digitala spel kan bidra till ohälsa. Diskussionen och analysen kretsar kring relationerna mellan idrott, ohälsa och dator- och tv-spelande.

Nyckelord

Dator- och tv-spel, stillasittande, föräldrasyn, ohälsa

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
2. Syfte och problemställningar.....	2
2.1 Avgränsningar	2
3. Tidigare forskning	4
3.1 Dator- och Internetanvändning i Sverige	4
3.2 Generationsfråga	5
3.3 Spela tillsammans	6
3.4 Beroende, oro & ohälsa	7
4. Metod och data.....	8
4.1 Urval	9
4.2 Roll som forskare	9
4.3 Enkäten	9
4.4 Intervjuerna	10
4.5 Intervjuguide	11
4.6 Genomförande av intervjuer	11
4.7 Intervjupersoner	11
4.8 Etik & Generaliserbarhet	12
4.9 Analys	13
5. Resultat	13
5.1 Enkäten	14
5.2 Föräldrakännedom & intresse	14
5.3 Oro och ohälsa	15
5.4 Reglering och kontroll	15
5.5 Spelens problematik	17
5.6 Idrott och Datorspel	17
6. Diskussion	18
Referenser.....	23
Bilaga 1. Intervjuguide	25
Bilaga 2. Enkäten	26

1. Inledning

Under de två senaste decennierna har datorspelandet i hemmen utbredd sig alltmer och i många fall blivit ett naturligt inslag i människors vardag. Teknologisk utveckling i form av bland annat förbättrad grafik, har gjort dagens spel bättre och mer intressanta. I takt med Internets framfart och ökade tillgänglighet, har helt nya former av datorspelande skapats och utbudet har ökat. Idag är många svenska hem utrustade med flera datorer och spelkonsoler. Tv-spel har alltid lockat den yngre generationen och frågan om vilken effekt, som dator- och tv-spel och övriga sociala medier, har på ungdomar, diskuteras nu flitigt. Ofta målas skräckbilder upp i media och många vetenskapliga rapporter publiceras, som tyder på att dator- och tv-spel påverkar människor negativt.

Många av de traditionella spel, som barn brukar spela, har till viss del ersatts av spel på datorer och tv-spelskonsoler. Klassiska sällskapsspel som monopol, fia med knuff och kortspel finns alla tillgängliga att spela på datorn (Erlandson, 2006). Även lekar, som barn alltid har underhållit sig själva med, återfinns idag i liknande digitala former. Spelet CounterStrike där man handskas med terrorister kan liknas vid tjuv och polis. SIMS 2, där man styr en virtuell karaktär och styr över densammes vardagliga liv, kan liknas vid ett digitalt dockskåp. Den ultimata fantasivärlden återfinns i World of Warcraft (WOW) (ibid) och att stå framför spegeln och sjunga i hårborsten kan istället göras med mikrofoner till det karaokeliknande sångspelet Singstar.

I denna uppsats kommer dessa ”nya”, sociala medier, som införlivats i vår kulturkonsumtion och som tar upp en allt större del av barns och ungdomars vardag, att utforskas. När IT-mogulen Bill Gates (grundare av Microsoft och världens mest förmögna man) sätter tidsbegränsningar för hur mycket hans egna barn får spela, till 45 minuter på vardagar och 1 timme på helgerna, undrar man hur övriga föräldrar ser på sina barns dator- och tv-spelande (IDG, 2007). Hur ställer de sig till denna relativt nya och alltmer tilltagande trend, där tiden framför datorn ständigt växer bland våra barn och unga.

Om dator- och tv-spel är ett förhållandevis nytt fenomen så är däremot idrottsrörelsen djupt förankrad i det svenska samhället. Siffror visar att 79 procent av pojkar i åldrarna 10-12 år är med och tränar i en idrottsförening och för flickor i samma åldersgrupp är siffran 74 procent (SCB, 2009). Dator- och tv-spelens värld ställs många gånger i kontrast till idrotten. Medan idrotten sägs vara en hälsosam fysiskt aktivitet, som främjar gemenskap och respekt (Riksidrottsförbundet, 2009) så sägs tv-spel vara en ohälsosam, stillasittande och asocial aktivitet, som minskar empati och föder våldsamt beteende (Petrovic m.fl, 2010). Uppsatsen

kommer till stor del att arbeta just utifrån denna utgångspunkt, där dator- och tv-spelandet ställs emot idrottandet. Det faktum att dessa två aktiviteter sägs vara varandras motpoler, är det som gör studien intressant och ämnet högst relevant.

I denna studie kommer en enkät och flera intervjuer att användas för att undersöka det som diskuterats ovan. I uppsatsens första del formuleras syfte och problemställning. Sedan presenteras tidigare forskning, följt av ett metodavsnitt som förklarar tillvägagångssättet samt etiska överväganden i studien. Därefter sammanställs svaren från enkäten och intervjuerna i resultatet. Slutligen avslutas uppsatsen med en utförligare analys och diskussion av resultaten.

För att upprätthålla en språklig variation i uppsatsen kommer begreppet dator- och tv-spel ibland att betecknas som digitala spel och emellanåt kommer enbart datorspel eller tv-spel att användas.

2. Syfte och problemställningar

Det skrivs sällan om de spelandes anhöriga och hur de ser på spelarnas beteende. Denna uppsats har som syfte att studera vilken syn föräldrar har på sina barns dator- och tv-spelande? Är de generella trenderna i min urvalsgrupp ett negativt eller positivt synsätt eller har föräldrarna ingen uppfattning alls. Kan man se paralleller med den nivå av kunskap, som föräldrarna besitter om dator- och tv-spelsvärlden, och deras syn på den? Eftersom urvalet av intervjupersoner och enkätresponder i denna studie enbart består av föräldrar med idrottande barn, bör frågeställningen ta hänsyn till detta. Frågeställningen bör avgränsas så att resultatet speglar föräldrar till idrottande barn och ungdomar. Denna uppsats kommer ha som mål att besvara följande frågeställning

– *Vilken syn har en grupp föräldrar till idrottande barn och ungdomar på sina barns dator- och tv-spelande?* samt – *Påverkar dator och tv-spelande urvalsgruppens barns idrottande?*

2.1 Avgränsningar

En intressant aspekt att studera, vore att se om föräldrar, vars barn idrottar, har en annorlunda uppfattning om digitala spel än andra föräldrar, vars barn inte idrottar. Påverkas synen på grund av att barnet är en aktiv deltagare i någon idrott? Detta kommer i princip vara omöjligt att utforska, med

tanke på att denna uppsats inte är tänkt att vara en jämförande studie. Samtliga som intervjuats och som svarat på enkäten, är alla föräldrar till barn som idrottar och det finns inga i urvalet, som representerar föräldrar till icke-idrottande barn eller ungdomar. Attitydskillnader är dessutom svårt att mäta eftersom inget sällan är antingen svart eller vitt. En förälder kan motsätta sig *ett* spel men tycka att ett annat spel är helt acceptabelt. Det blir svårt att avgöra om barn till idrottande föräldrar skulle ha ett annorlunda synsätt, vilket skulle kunna förklaras av att deras barn idrottar. Att se en korrelation mellan föräldrars syn på sin son eller dotters dator- och tv-spelande och sina barns idrottsutövning är således inte av intresse därför att människors synsätt är beroende av en mångfald faktorer. Förhoppningsvis går det att se om det empiriska materialet, som samlats in för denna uppsats, skiljer sig från den tidigare forskning, som gjorts inom ämnet. En jämförelse mellan enkätsvaren och den information som erhållits under intervjuerna, kommer att göras.

Eftersom uppsatsen fokuserar på föräldrar till idrottande barn, kan det vara av vikt att veta hur föräldrar ställer sig till idrott. En förälder som tycker att det är viktigt att barnet är duktigt på sport, ser möjligtvis ner på dator- och tv-spelande, av den enkla anledningen att det tar tid ifrån träning. En tanke jag har, är att barn som idrottar, spenderar mindre tid framför datorn och på att spela tv-spel. Finns det någon sanning i detta, kan det vara värt att undersöka om det beror på att föräldrarna anser det viktigare med idrott. Det finns skäl att tro att föräldrar, som vill att deras barn ska vara duktiga på idrott har en mer negativ syn på digitala spel. Dessa föräldrar kan koppla dator- och tv-spelande till exempelvis en stillasittande aktivitet och ser därför inga positiva sidor.

I en undersökning från RF 2004 (Riksidrottsförbundet) fick 300 föräldrar frågan om de ansåg att det var viktigt att deras barn blev duktiga i den idrott hon/han sysslade med. 24 procent av föräldrarna svarade ja och angav anledningar som bättre självförtroende/självkänsla, att resultat gör att barnet inte tröttnar och att barnet mår bättre av att vara duktigt, vilket också gör att de får ett intresse (Riksidrottsförbundet, 2004). Eftersom föräldrar ofta vill det bästa för sina barn och vill att de ska må bra, är det inte konstigt att de väljer att premiera idrotten. I synnerhet när dator- och tv-spel många gånger i medierna har målats upp som farligt och ohälsosamt för barn och ungdomar. Att föräldrar aktiverar sina barn i idrottsföreningar för att hålla dem borta från vissa struliga umgängeskretsar, förekommer. Jag tror att det är möjligt att dagens föräldrar skulle kunna använda sig av samma strategi när det gäller dator- och tv-spel.

3. Tidigare forskning

Inom den kvalitativa forskningen är informationen om dator- och tv-spel relativt begränsad. Studier som utförts inom området har till stor del varit kvantitativa och fokuserat på de individer som utför själva spelandet. Den statistik som finns omfattar ofta alla sociala medier (tv, video, mobil, tv-spel, Internet m fl) och visar tydligt hur användningen av dessa kryper allt längre ner i åldrarna. Tyvärr säger forskningen väldigt lite om hur föräldrar ser på och hanterar denna nya kulturkonsumtion. För att få en förståelse för den syn föräldrar har på sitt barns dator- och tv-spelande, behövs bakgrundsinformation om dessa digitala medier och vidare om hur utbrett spelandet är bland framförallt barn och ungdomar men även resten av samhällsbefolkningen. Därför kommer detta avsnitt att till stor del presentera kvantitativ forskning och statistik. Mycket av den tidigare forskning jag har använt mig av, är hämtad från Medierådet. Medierådet har funnits sedan 1990 och är en kommitté inom Regeringskansliet, som arbetar med barns och ungas mediesituation. Sedan 2005 har de gjort studier med hjälp av enkätundersökningar för att kartlägga barns och ungdomars medie- och Internetanvändning. Dessutom har de undersökt hur föräldrar ser på sina barns medievanor, vilket kommer att vara till stor hjälp i utformandet av denna uppsats. Efter den första studien 2005 har många förändringar skett.

3.1 Dator- och Internetanvändning i Sverige

Internetanvändningen ökar på bekostnad av tv-tittandet, användningen av mail och chatt minskar till förmån för kommunikation via sociala nätverkssajter (Medierådet 2010). Facebook, som är den största och mest uppmärksammade sociala nätverksplatsen, har idag över 500 miljoner aktiva medlemmar, varav 50 procent av dessa i princip loggar in på sajten varje dag (Facebook statistics, 2010). Av alla, i åldrarna 15 till 24 år i Sverige, ägnar sig i genomsnitt cirka 65 procent åt social networking på Internet dagligen (Mediebarometern 2009).

Majoriteten av befolkningen i Sverige, har datorer i sina hem och av de svenskar, som är över 16 år har 85 procent tillgång till Internet i hemmet (Findahl, 2010). Det är idag vanligare att barn och ungdomar har en dator eller egen bärbar dator på sitt rum, än att de har en tv på rummet (Medierådet, 2010). 43 procent av flickorna och 53 procent av killarna i åldrarna 10-18 år har en egen dator. 5 av 10 pojkar har en spelkonsol på rummet medan enbart 2 av 10 flickor har det (Mediebarometern, 2010). Eftersom datorer och konsoler nu för tiden är uppkopplingsbara till nätet så kan en stor del av den tid, som barn och ungdomar sitter framför Internet, användas till att spela spel. Det utvecklas en markant skillnad mellan flickor och pojkar i takt med att de blir äldre. I åldern 11-12 år använder 33% av flickorna

Internet för att spela medan motsvarande siffra för pojkarna är 46% (Findahl, 2010). I åldrarna 13-14 år händer något väldigt intressant. Flickornas användande av Internet för spelande sjunker till 20% medan killarnas siffra ökar till hela 57%. Det är i den här åldern, som nyttjandet av Internet till att spela spel, är som störst hos pojkarna. Med åren sjunker siffrorna även för pojkarna relativt drastiskt. För flickorna växer sig intresset för sociala nätverk och bloggar allt starkare (Findahl, 2010) och ersätter spelandet på Internet, vilket förklarar nedgången.

3.2 Generationsfråga

I åldrarna 9-14 år spelar 44 procent av barnen dator- och tv-spel (Mediebarometer 2009). Samtidigt säger 52 procent av alla vuxna män och 74 procent av alla vuxna kvinnor att de aldrig ägnar sin tid åt dator och/eller tv-spel (Medierådet, 2010). Att de är så stora skillnader i användandet av digitala spel mellan vuxna och barn och ungdomar, indikerar att det är en aktivitet, som huvudsakligen tilltalar den yngre generationen. Dessa skillnader leder sannolikt till skilda uppfattningar och synsätt gällande dator- och tv-spel.

Det som påverkar människans synsätt och preferenser grundar sig i de värderingar vi har. Värderingar, som växt fram under åren genom erfarenheter, miljö och upplevelser. Att den syn föräldrar har på sina barns spelande beror på den kunskap föräldern har inom området, är därför inte speciellt konstigt. Valentine och Holloway (2006) talar om "the digital divide"(översatt digitala klyftan) som förklarar klyftan mellan de, som har tillträde till och kunskap om hantering av digital teknologi, och de som inte har det. Klyftan de skriver om, kan klassificeras som ett gap mellan denna generationens barn och ungdomar och deras föräldrar (även mor- och farföräldrar) när det gäller dagens digitala medier. Barnen blir de, som besitter störst kunskap inom området medan föräldrarna har ingen eller liten kunskap. I Bruns Bok (Brun, 2005; 38) "När livet blir ett spel" skriver en förälder: " – *det finns en enorm klyfta mellan föräldrar och barn. Barnen är experter på spel och föräldrarna kan ingenting, samtidigt som de är beslutsfattare om spelandet. Vad som händer är att barnen blir underkastade en okunnig auktoritet. Och då blir de irriterade.*" (Bruns bok är framtagen av intresseorganisation och innehållet i boken är hämtat ifrån ett frivilligt möte med föräldrar som känt oro för sina barns datoranvändning., något som säkerligen färgat svaren) Den enorma klyfta som uppstått mellan generationerna kommer med all sannolikhet aldrig vara så stor som den varit det senaste decenniet. Den tid, där det finns delar av befolkningen som aldrig växt upp med datorer i vardagen, försvinner sakta men säkert. Hur stor denna digitala klyfta egentligen är år 2010 och hur stor den kommer att vara om några år, är därför osäkert.

3.3 Spela tillsammans

Ifall en förälder spenderar tid tillsammans med sitt barn när de spelar dator- och tv-spel kan vara av betydelse för den allmänna synen på dator- och tv-spelande. I medierådets undersökning svarar 22 procent att de aldrig är tillsammans med barnet när de spelar dator- eller tv-spel och enbart 6 procent svarar att de ofta är tillsammans med barnet (gäller 12-16 åringar). 30 procent av föräldrarna svarar att de är med någon enstaka gång (Medierådet, 2010). Dessa siffror visar på att i de flesta fall är inte föräldern med när barnet spelar digitala spel. Siffror, som kan backas upp av den tidigare presenterade statistiken, där över hälften av föräldrarna (74 procent av kvinnorna) i Medierådets undersökning svarar att de aldrig ägnar någon tid åt dator- och tv-spel. Däremot kan man undra om de föräldrar, som angett att de aldrig ägnar sin tid sig åt digitala spel, har haft den tid de kanske spelar med barnen, med i beräkningen.

När föräldrar själva anger vad de vill göra tillsammans med sina barn hamnar inte tv- och datorspelade med på listan (Brun, 2005). Det kan därför diskuteras huruvida vissa föräldrars negativa syn på sina barns spelande, bottnar i deras icke-inkluderande i aktiviteten. Har man aldrig varit med och provat, kan det bero på att man inte är intresserad av dator- och tv-spel. Helt enkelt ett bristande intresse, som kan grunda sig i att man genom tidigare erfarenheter, vet att man inte är duktig på att spela och därför finner det tråkigt eller annorlunda uttryckt, inte finner något nöje i det. Det kan också bero på att man aldrig spelat och således inte inser vilket nöje man går miste om. Man känner inte av spelets dragningskraft eller det som Jesper Juul kallar för ”pull” i sin bok ”Casual Revolution” (2010). Som spelare uppmärksammar man vad som behöver göras i spelet, hur det kommer att utföras och på grund av detta så *vill* man utforska. Tillfredställelsen av att slutligen klara av spelet skapar denna ”pull-känsla”. Detta är visserligen inget unikt för just spelande och kan säkerligen tillämpas i flera aspekter/situationer i livet. Hur tiden spenderas tillsammans är också av stor vikt. Det är viktigt att komma ihåg att vara tillsammans med sitt barn när de spelar, inte alltid är samma sak som att spela tillsammans. I vissa fall kan det vara så att föräldern fungerar som observant och således inte är delaktig. Att vara åskådare till ett spel, oavsett om man tycker att det är roligt eller inte, kan lätt bli tråkigt i längden.

Det finns studier som också visar på att föräldrar som samspelar eller använder Internet tillsammans med sina barn, är mindre benägna att kontrollera sina barns medieanvändning, jämfört med andra föräldrar (Eklund & Bergmark, 2010).

3.4 Beroende, oro & ohälsa

I medierådets studier säger 56 procent av föräldrarna att de anser att dator- och tv-spel är beroendeframkallande och 27 procent att det leder till ohälsa. Samtidigt har 58 procent en, vad som kan klassificeras som en positiv syn, när de anser att dator- och tv-spel är roligt och avkopplande (Medierådet, 2010). Att hälften av föräldrarna anser att dator- och tv-spel är beroendeframkallande samtidigt som inte ens en tredjedel anser att de kan leda till ohälsa är relativt märkligt. Om man tycker att digitala spel är beroendeframkallande borde man också tycka att det leder till ohälsa, då beroende rimligtvis kan klassas som ett ohälsosamt beteende. Att dessutom enbart 27 procent anser att det leder till ohälsa kan framstå som förvånansvärt lågt med tanke på det som skrivs om stillasittande ungdomar och dess effekter. I tidskriften Hälsa och Vetenskap (2010) skriver de att långvarigt stillasittande kan bidra till en rad olika sjukdomar och öka risken att dö i förtid. Den moderna människan spenderar över halva sin vakna tid med att sitta och forskningen visar att det är minst lika viktigt att bryta långa perioder av stillasittande som det är att motionera regelbundet. (Agerberg, 2010).

I en studie gjord av Linderoth och Bennerstedt (2007), skriver författarna om det populära online-spelet World of Warcraft och hur bland annat detta spel kan leda till högkonsumerad dataanvändning. Möjligtvis kan denna högkonsumtion av datorn utvecklas till något slags av beroende. Att inte kunna kontrollera sitt spelande över nätet, (framförallt MMORPG-spel; Massive Multiplayer Online Role Playing Games), klassas numera som ett beroende i likhet med övriga beroendeframkallande beteende och är följden av att fler och fler beteenden institutionaliseras (Bergmark & Bergmark 2009).

Beroende, ohälsa och att känna oro är alla begrepp, som förknippas med ett negativt synsätt. Att föräldern skulle känna oro för barnet för den tid den spenderar på dator- och tv-spel med rädslan att det möjligen leder till ett beroende, som i sin tur mynnar ut i någon form ohälsa, är inte ett helt osannolikt resonemang. Om dylika tankar cirkulerar hos föräldrarna, kan det naturligtvis förklara deras eventuella negativa syn på dator- och tv-spel. I boken "Game Over" skrivs det att anhöriga till den som spelar, många gånger känner en oro för spelaren. Spelet ses som källan till konflikter och spelet påverkar familjens sociala relationer (Björk, 2008). Vad som skapar denna oro eller varför spelet bidrar till konflikter belyses inte. En möjlig förklaring kan vara tiden, som barn och ungdomar ägnar sig åt dator och tv-spel. I medierådets undersökning svarar 25 procent av föräldrarna till barn (9-12 år) och 30 procent av föräldrarna till ungdomar (12-16 år) att de anser att för mycket tid spenderas åt dator och tv-spel. 63 procent respektive 46 procent anser att det spenderas lagom med tid på detta och endast ett fåtal anser att för lite tid ägnas åt dessa aktiviteter (Medierådet, 2010).

Skilda meningar är ofta början till konflikter och det är inte omöjligt att anta att föräldrarnas och barnens uppfattning om huruvida den tid, som spenderas framför digitala spel, skiljer sig åt. Medierådets undersökningar bekräftar också det faktum att barn spenderar alldeles för mycket tid

framför sociala medier (tv, data/Internet, dator- och tv-spel), anses vara den vanligaste orsaken till osämja, enligt föräldrarna. När det gäller vilken typ av dator- och tv-spel, som barn och ungdomar spelar så svarar hela 80 procent av föräldrarna att detta är ingenting, de brukar bråka om. Ifall oenighet råder gäller det i så fall olämpliga och våldsamma spel samt spel som är tänkta för äldre (Medierådet, 2010). Något förvånande kanske, med tanke på det som skrivs i media. I en DN Debatt artikel skriver forskare från Karolinska Institutet om kopplingen mellan våldsamma spel och aggressivt beteende. De menar bland annat att våldsspel kan bidra till avtrubning av, i vanliga fall, starkt normbrytande beteenden, vilket ökar risken för aggressivitet. Forskarna i artikeln skriver hur utvecklingen av empati hos barn och ungdomar kan rubbas och att deras förmåga att resonera i moraliska termer kan motverkas. Dessa mänskliga egenskaper är under utveckling under ungdomsåren och exponering för våldsamma spel tidigt kan påverka empatisystemet i hjärnbarken, med minskad empati i vuxenålder som följd. De som har ett begränsat socialt nätverk, sägs löpa större risk för påverkan, annars är det mängden spelande och hur grovt våldsinnehållet är, som avgör hur mycket man påverkas. (Petrovic m.fl. 2010). I en replik till detta publicerades en ny artikel i Dagens Nyheter där Petrovic och hans forskarkollegor, som ligger bakom artikeln, ifrågasätts. I den nya artikeln skrivs det hur forskarna överdriver effekterna av datorspel och att den bild av datorspelandet som en växande samhällsfara, som de beskriver, saknar stöd i forskningen. Det finns annan forskning i området som menar att effekterna av datorspel på aggressivt beteende är försumbara. Petrovic artikel bidrar ytterligare till skrämselfpropaganda som media ideligen bygger upp och är direkt kränkande mot de miljontals människor som konsumerar tv- och datorspel (Linderoth m.fl, 2010).

4. Metod och data

I denna studie används både en mindre enkätundersökning och intervjuer för att samla in data. Svaren från enkäten och informationen, erhållen från intervjuerna, ligger till grund för det empiriska materialet i uppsatsen. Bristen på tidigare kvalitativ forskning i ämnet betydde att intervjuer var ett lämpligt tillvägagångssätt i utforskandet av föräldrasynen. Enligt Kvale är intervjuer särskilt lämpligt när man vill studera människors syn på meningen med sina levda liv (1997). Intervjuer möjliggör för den som intervjuas att beskriva sina upplevelser och utveckla sitt eget perspektiv på sin livsvärld (Kvale, 1997). På så vis kan en djupare och utförligare inblick i ett fåtal föräldrars svar, utvinnas. Vill man förutsäga beteendet för större grupper, kräver undersökningen ett större urval än vad tidsödande kvalitativa intervjuer, kan innefatta. I sådana fall är enkäter med på förhand kodade svar den relevanta metoden (Kvale, 1997). I denna studie användes enkäten för att ta reda på om de svar, som skickades in, stod i samklang med de svar, som de intervjuade gav.

Om antalet är för litet, är det omöjligt att göra statistiska generaliseringar eller testa hypoteser om skillnader mellan grupper. Om det är för stort går det inte att göra några mer ingående tolkningar av intervjuerna (Kvale, 1997). I denna uppsats skapades enkäten först och skickades ut. När detta hade gjorts påbörjades intervjuerna.

4.1 Urval

De flesta i urvalet har barn som tillhör en idrottsförening, vilket med största sannolikhet betyder att föräldrarna är relativt idrottsmedvetna, vilket kan ha haft stor påverkan på svaren. En annan aspekt som spelar in är, att i princip alla dessutom är bosatta inom tullarna i Stockholms innerstad, något som troligtvis tyder på att de tillhör de högre socioekonomiska grupperna i samhället. Kombinerat detta med att personerna till stor del är av svenskt ursprung och urvalsgruppen kan därför ses som väldigt homogen.

4.2 Roll som forskare

Att jag själv har varit, och är, väldigt aktiv i den förening som urvalsgruppen är hämtad ur, måste beaktas. Min roll i organisationen, där jag under ett par år varit huvudansvarig för administrationen och ungdomsverksamheten, kan ha givit mig en viss nivå av trovärdighet, vilket kan ha hjälpt mig i insamlingen av information. Det har utan tvekan underlättat processen vid selektionen av intervjuobjekt och varit till stor hjälp i att få in svar från enkäten. Samtidigt kan min roll som forskare i studien också ifrågasättas.

Min utgångspunkt, min urvalspopulation samt de svar jag har fått in och hur jag valt att tolka dessa är alla utsatta för av någon form av bias. Att undvika bias, som Aspers kallar det, är i princip omöjligt. Forskaren tolkar alltid svaren i intervjuerna utifrån studiens syfte och frågeställning. Den kunskap om området som forskaren besitter sedan tidigare, blir därför avgörande för hur svaren kommer att tolkas (Aspers, 2007). Det är mycket möjligt att min bakgrund som verksam i en idrottsförening i många fall speglar de svar jag bearbetat. Samtidigt är det just denna bakgrund, som möjliggjort genomförandet av denna studie.

4.3 Enkäten

Enkäten (se bilaga 2) bestod av cirka 30 stycken kortare flervalsoalternativsfrågor och hade som syfte att ge en inblick i hur synen på barnens dator- och tv-spelande såg ut hos de responderande föräldrarna. Ett program som heter Google documents användes till att skapa enkäten online. Det är enkelt program, som trots sina begränsningar hade alla funktioner, som var väsentliga för min uppsats. Enkäten skickades ut via e-post, i form av ett nyhetsbrev, till cirka 400 stycken e-postadresser, alla

hämtade ur föreningens medlemsregister. Viss problematik uppstod vid utskicket av enkäten när urvalet av mottagare valdes. Det fanns inget enkelt sätt att välja ut personer i den intressanta målgruppen från medlemsregistret. Att leta i det registret skulle ha blivit alltför tidskrävande, därför använde jag mig av föreningens nyhetsbrevlista. I nyhetsbrevlistan återfinns i princip alla föreningsmedlemmar och deras föräldrar men även andra prenumeranter. Det betydde att det fanns e-postadresser i nyhetsbrevutskicket som tillhörde yngre och äldre spelare samt stödmedlemmar. Stödmedlemmar kan exempelvis vara morföräldrar eller vänner/bekanta, som egentligen inte har någon direkt anknytning till föreningen eller någon idrott. Personer som inte har barn eller några barn i min målgrupp fanns således med i utskicket. Det är därför omöjligt att veta hur många respondenter i rätt målgrupp, som enkäten skickades till. Av de cirka 400 enkäter som skickades ut med e-post var det 80 stycken som svarade, vilket jag anser vara en god svarsfrekvens. Större delen av utskicket bestod ändå av föräldrar i rätt urvalspopulation, vilket betyder att bortfallet inte kan klassas som alltför stort.

Förhoppningen med enkäten var att svaren från respondenterna skulle visa liknande eller avvikande tendenser i hur enkätföräldrarna såg på sina barns dator- och tv-spelande. Enkäten var tänkt att fungera som en fingervisning där likheter eller olikheter med tidigare forskning i området skulle kunna urskiljas. Eftersom frågorna inte var av den öppna typen, där respondenten själv fick skriva ner sina svar i längre meningar ansåg jag inte att antalet frågor var för många. I slutet av enkäten fanns svarsruta för ”övriga kommentarer” där respondenten fick komma med ytterligare tankar och funderingar kring ämnet eller enkäten. Många bra synpunkter på enkätens innehåll och åsikter om sådant som inte kunde besvaras i enkäten, skickades in. Att enkäten var utformad på ett sätt, där man enbart kunde svara för ett barn medan flera av frågorna som ställdes gällde för samtliga barn i familjen, var en återkommande synpunkt hos respondenterna. Denna problematik kände jag till innan och valde att acceptera. Anledningarna var främst tidsbrist och det faktum att intervjuer skulle utföras.

4.4 Intervjuerna

I denna uppsats används huvudsakligen intervjuer av den öppna tematiska typen. Denna form av intervjuteknik går ut på ett öppet samtal mellan forskaren och den som intervjuas. Före intervjun har forskaren, i detta fall jag, tagit fram ett par teman som ska behandlas under intervjun. Dessa teman är således kopplade till den teori eller den frågeställning, som man har för avsikt att undersöka. Intervjuns olika teman bidrar till att intervjun blir strukturerad men öppnar upp möjligheten för en öppen diskussion (Aspers, 2007). I intervjun använde jag mig av sju stycken temafrågor som bidrog till öppnare diskussioner (dessa finnes i bilaga 1).

I viss mån var mina intervjuer även av typen semistrukturerade intervjuer. I denna intervjutyp finns ett antal tydligt angivna, mer konkreta frågor (Aspers, 2007). Om jag vid slutet av intervjun kände att jag

fortfarande saknade information så ställde jag frågor tagna ur den utsända enkäten. Det är möjligt att utgå från en tematiskt öppen intervju för att senare övergå till en mer strukturerad. Det kan emellertid vara en tillgång att skifta grad av struktur, även under en och samma intervju (Aspers, 2007).

4.5 Intervjuguide

Innan intervjuerna påbörjades skapades en intervjuguide (se bilaga 1). Guiden fungerade som ett hjälpmedel och säkerställer att alla intervjuer utförs på samma sätt. I intervjuguiden återfinns de teman, som ska diskuteras under intervjun samt information om syfte, bakgrund, upplysning och godkännande av bandupptagning samt anonymitet och konfidentialitet (sekretess).

4.6 Genomförande av intervjuer

Samtliga intervjuer ägde rum i den fastighet, som föreningen har som sitt kansli. I denna fastighet finns flera mindre lokaler och att hitta ett ledigt rum där man kan sitta ostört var inga problem. Totalt utfördes fyra stycken intervjuer med föräldrar, som har barn inom den önskvärda målgruppen. Första intervjun var med ett gift par (intervju 1), andra intervjun var ensam med en kvinna, vars man tyvärr inte kunde medverka (intervju 2). Tredje intervjun var en frånskild mamma, vars före detta man bor i utlandet (intervju 3). Fjärde och sista intervjun var med en man och hans fru (intervju 4). Utförligare beskrivning av intervjupersonerna återfinns i kommande avsnitt. Intervjuerna spelades in och anteckningar fördes under samtalen. Dessa transkriberades och sammanställdes. Syftet med transkriberingen är att producera text som underlag för analysen (Aspers, 2007). Utförligare information av transkriberingsarbetet finns under analys.

4.7 Intervjupersoner

Till en början var enkäten tänkt att fungera som en rekryteringsmekanism. Intervjupersoner skulle väljas utifrån de respondenter, som lämnat in de mest intressanta svaren och passade målgruppen. Detta var tyvärr inte möjligt på grund av sekretessregeln, där de svarandes identitet ska kunna hållas hemlig. Respondenterna fick ändå möjligheten att lämna kontaktuppgifter om de kunde tänka sig att ställa upp i en intervju. Totalt lämnade fyra stycken sina uppgifter men jag använde mig inte av dessa. Jag använde mig istället av egna kontakter, vilket betydde att samtliga intervjupersoner blev personer, som jag känner sen tidigare, med undantag för intervjuarens fruar. Att ha en relation till intervjuerna sedan tidigare kan ha lett till brister i det kritiska tänkandet. Dock kan det ha varit en fördel eftersom den tematiskt öppna intervjun bygger på diskussioner, där samtalet går ut på att den som intervjuas ska hålla talan. En tidigare relation kan ha bidragit till en större tillit till mig som forskare och medfört att de intervjuade känt sig mer bekväma. Likväl kan det ha haft motsatt effekt då de intervjuade inte känt sig bekväma med att utelämna information om sina barn, som de vet att jag

känner och troligtvis kommer att vara i kontakt med. Enligt Aspers (2007) är forskarens roll att se till att känslan av obehag och osäkerhet inför och under en intervju minskar. Ett problem som kan ha uppstått är att den ena personen känner mig och den andra inte gör det, vilket var fallet i parintervjuerna. Detta kan ha medfört att den ena partnern hamnade i skymundan och inte kom till tals lika ofta.

De föräldrar som intervjuades var mellan 42-54 år gamla och samtliga intervjuobjekt, förutom en (utomnordisk), var födda och uppvuxna i Sverige. Deras barn sträckte sig mellan åldrarna 6-25 år med majoriteten av barnen mellan 14-19 år (en 6-åring och en 25-åring var undantaget). Bortsett från 25-åringen, bodde samtliga barn hemma fortfarande och sammanlagt hade de intervjuade 10 barn tillsammans (7 pojkar och 3 flickor). En familj hade en dator i ett delat utrymme i hemmet medan resterande hade barn med egna datorer i sina rum. Att enbart ett intervjuvar hade döttrar, medförde en överrepresentation av söner i urvalet. Detta försvårade tyvärr möjligheten att utforska skillnader beroende på genus, i alla fall gällande barnen.

För att säkra intervjuobjektens anonymitet har fiktiva namn angivits och deskriptiv bakgrundsfakta om de intervjuade har utelämnats i uppsatsen. Eftersom dessa egenskaper inte diskuteras i studien är det inte relevant att ta med. De fiktiva namn som använts är; Stefan och Therese - intervju 1, Sarah - intervju 2, Karin - intervju 3 och Lennart och Alice - intervju 4 (se 4.6 *Genomförande av intervjuer*).

4.8 Etik & Generaliserbarhet

Etiska beslut definieras inte utifrån det som är fördelaktigt för forskaren eller forskningsarbetet ifråga. Frågor om etik har att göra med vad som är rätt eller rättvist, både gällande hänsyn till själva projektet men också med tanke på andra, som berörs av forskningen (May, 2007). I denna uppsats har följande etiska principer följts: informations-, samtyckes-, nyttjande- och konfidentialitetskravet (Vetenskapsrådet). Dessa bygger på att den intervjuade blir korrekt informerad om uppsatsen syfte och vad den ska användas till; att denne som deltagare frivilligt ställer upp på intervju och får när som helst avbryta sin medverkan; upplysa om att samtalet kommer att spelas in och att all insamlad information enbart kommer att användas till studiens utformande samt att anonymitet utlovas och att inga namn kommer att användas i studien. I denna uppsats har jag därför inte använt intervjupersonernas riktiga namn och vissa värderingar eller citat nämner jag inte vem som uttalat, av olika anledningar. Exempelvis kan de anses vara för personliga. Enkäten var, som tidigare sagts, även den anonym.

Studien är i viss mån generaliserbar på den målgrupp den är avsedd att undersöka, det vill säga föräldrar till idrottande barn. Samtidigt valdes inte intervjupersonerna ut slumpmässigt, vilket betyder

att de inte kan generaliseras till populationen i sin helhet (Kvale, 1997). Uppsatsens har haft som mål att eftersträva så hög validitet som möjligt i undersökningen. Validitetens styrka är beroende av om undersökningen undersöker det, som är avsett att undersökas (Kvale, 1997). Att uppsatsen använt sig av två metoder, det vill säga både enkät och intervjuer, kan sägas bidra till en stärkt och ökad validitet. Reliabiliteten i uppsatsen, som hänför sig till resultatets konsistens (Kvale, 1997) är svåratt mäta, då studien bygger på personernas egen uppfattning om sin egen verklighet.

4.9 Analys

I början av uppsatsens utformningsskede skapades olika teman, som ansågs vara relevanta för uppsatsens resultat. Dessa teman skapades utifrån det insamlade materialet av tidigare forskning. Under processen ändrades vissa teman för att bättre passa in i det uppsatsen hade som syfte att undersöka. Arbetet med att analysera och bearbeta informationen från intervjuerna och enkäten, skedde parallellt. De djupgående intervjuerna gav en klarare bild av det, som var intressant att undersöka och utifrån det plockades de frågor i enkäten, som bäst kunde kopplas till intervjuerna, ut. Varje enskild fråga i enkäten sorterades efter svar för att visa fördelning och möjliggöra tolkningar. När intervjuerna transkriberats lästes de igenom flertalet gånger för att säkerställa att ingen information förbisetts. Relevanta svar placerades under lämpligt tema i intervjuguiden, användbara citat lyftes fram och oväsentlig information sållades bort.

Den analysmetod jag valt, kan enklast liknas vid det som kallas för tematisk kvalitativ analys, vilken bygger på att man delar in informationen i olika fragment. Genom att identifiera liknande och återkommande ämnen i intervjuerna kan teman skapas och ansvaret ligger hos forskaren att urskilja dessa. Analys innebär att forskaren sammanställer det empiriska materialet och relaterar det till de teoretiska begreppen (Aspers, 2007). Eftersom öppna tematiska intervjuer utfördes var detta ett tillvägagångssätt att föredra. Genom att plocka ut teman, kunde jag på ett enkelt överskådligt sätt avgöra vilka delar, som var viktiga för studiens syfte.

5. Resultat

I resultatdelen har jag för avsikt att inte komma in på andra sociala medier, såsom mobiltelefoner, tv och framförallt inte på sociala nätverk som Facebook. De segment, som berör dessa ämnen i intervjuerna, kommer jag att utelämma i redovisningen av resultatet såvida de inte är av stor vikt för ”analysen”. Detta på grund av att fokus i mitt resultat, ska ligga på själva dator- och tv-spelandet. I resultatet kommer enkätsvaren att redovisas först i ett avsnitt för sig. Det resterande av resultatdelen behandlar enbart svar från intervjuerna. Dock kommer citat från enkäterna att presenteras i samma avsnitt som intervjuerna och då med en tydlig förklaring att det är hämtat från enkäterna.

5.1 Enkäten

Enkäten består av ett antal flervalfrågor och i det här avsnittet kommer enbart svaren från de frågor, som är av vikt för uppsatsens vidare diskussion att presenteras. Det är frågor som kan kopplas till de ämnen, som diskuterades under intervjuerna samt uppsatsens syfte och frågeställning. Materialet har analyserats för att undersöka likartade tendenser eller tydliga skillnader.

Endast fyra personer har aldrig provat på någon av de spelkonsoler som omnämns i enkäten. De flesta har dock provat på fler än en spelkonsol. Detta säger inget om hur många gånger föräldrarna provat på att spela eller i vilken utsträckning, men visar ändå på en viss kännedom om tv-spel. Att hävda att någon har en viss inställning till dator- och tv-spel på grund av att man inte har någon tidigare erfarenhet, går således inte. Enbart ett fåtal svarar att de själva spelar dator- eller tv-spel men ungefär hälften svarar att de ibland eller ofta spelar tillsammans med sina barn. Variabler som enligt tidigare forskning kan påverka inställningen till dator och tv-spel, kan vara att man spelar spel själv eller spelar tillsammans med sina barn. En överlägsen majoritet anser att de delar uppfattning beträffande dator- och tv-spel med barnets andra förälder. Majoriteten föräldrar anser också att uppfattningen om dator- och tv-spel mellan dem och barnen i stort sett stämmer överens.

På frågan om barnet spenderar för mycket tid framför datorn är svaret relativt jämt fördelat mellan ja och nej, med några fler nej. Ungefär hälften av respondenterna känner antingen lite eller mycket oro för den tid barnet spenderar framför datorn medan den andra hälften inte känner någon oro alls. Lite förvånansvärt anser större delen av respondenterna att dator och tv-spelandet inte påverkar barnets idrottande. Samtidigt svarar i princip samtliga föräldrar dator- och tv-spel kan bidra till ohälsa.

De flesta tycker att den generella effekten av dator- och tv-spel varken är positiv eller negativ. Nästan alla respondenter hävdar att de pratar med sina barn om de effekter, negativa och positiva, som dator och tv-spel kan ha, vilket tyder på att en viss kommunikation mellan barn och förälder råder, när det kommer till digitala spel. Detta kan även tolkas som en förståelse hos föräldrarna om vikten av att prata med sina barn om digitala spel.

5.2 Föräldrakännedom & intresse

Ingen av föräldrarna tycker själva att det är speciellt intressant med dator- och tv-spel. Ett allmänt ointresse råder och flera av föräldrarna förklarar att de helt enkelt inte har tid att ägna sig åt spelande. Större delen av vardagen går åt till att göra annat, viktigare saker. En förälder är förvissad om att det rådande ointresset är en generationsfråga. När de var små fanns inte dator- och tv-spel. Trots ett bristande intresse förstår de fascinationen som finns hos deras barn för dator- och tv-spel. *"Hade jag själv varit tonåring idag hade jag lätt hållit på ganska mycket, det tror jag"*, säger Stefan.

Kunskapsnivån gällande digitala spel är väldigt varierande och det är tydligt att männen vet mer om olika spel. Stefan visar exempelvis goda kunskaper när han själv börjar tala om spel som Call of Duty, Counterstrike, WoW, Buzz och FIFA. Han förklarar också hur han själv spelat ett datorspel till Macintosh som hette MYST, så tidigt som 1995. Samtliga föräldrar känner till spelet WoW (World of Warcraft), av olika anledningar, men ingen har satt sig in i det. Lennart säger: *”Jag fattar inte vad det går ut på riktigt? Jag fattar att man ’levelar’ och bygger på, men har inget intresse av det”*. Sarah berättar hur hon behövt ta hjälp av den äldre sonen för att få WoW förklarad för sig. Att spela tillsammans med barnen, svarar de intervjuade enhälligt, sker nästan aldrig

5.3 Oro och ohälsa

Generellt finns ingen större oro specifikt för dator- och tv-spel, utan det är den sammanlagda användningen av alla digitala medier som oroar mer. Den konstanta uppkopplingen till Facebook, det ständiga chattandet och knappandet på mobilen är ett större bekymmer.

När det gäller dator och tv-spel känner sig föräldrarna inte oroliga överlag för spelets innehåll. Innehållet i spelet, det vill säga att spelet är våldsamt eller går ut på att skjuta ner andra, bekymrar de sig inte över. Istället är det tiden, som barnet spenderar framför en tv- eller datorskärm som oroar. Barnen kan utan problem sitta i flera timmar utan att förflytta sig. En förälder förklarar att 8 timmar i sträck är ingen match för sonen. Den koncentration och hängivenhet barnet visar upp när han spelar, förbryllar också samma förälder. Att ett spel enkelt kan sluka upp ett barn tycker en annan förälder är läskigt. När barnen sitter och spelar spel eller använder Facebook exempelvis, glömmar de allt annat runt omkring. Sarah berättar om sin yngsta son: *”ofta när han sitter framför datorn, glömmar han bort att äta. Han tar sin tallrik med sig och sätter sig vid datorn.”*

Det finns en oro för att ett beroende växt fram eller är på väg att göra det. En förälder liknar beteendet, som sonen börjar utveckla, till följd av för mycket dator- och tv-spelande, vid ”pundartendenser”. Denne förklarar skämtsamt att sonen, likt en narkoman, som vill ha sin sista sil, utan tvekan skulle sälja sitt syskon för några extra timmar WoW.

5.4 Reglering och kontroll

Föräldrarna känner alla att de har kontroll på vilka dator och tv-spel deras barn spelar. Däremot vilka hemsidor barnen besöker och annan användning är de mer osäkra över. Detta beror på att barnen har tillgång till dator i princip dygnet runt. Hemma, i skolan och vissa även i mobilen. I hemmet berättar Sarah att hon brukar passera när barnet sitter vid datorn för att undersöka vad sonen gör. Stannar hon för länge blir hon nästan alltid bortputtad och uppmanas att hålla sig där ifrån. Hon förklarar för sonen

att hon inte ser vad denne håller på med. Oftast handlar det om att hon inte ska få ta del av chatt-konversationen mellan vänner. Sarah och hennes man har exempelvis flyttat datorn till hallen för att lättare kunna hålla koll på sonens datorspelande. Tidigare stod datorn i sonens eget rum. Resterande av de intervjuades barn har egen dator på rummen eller laptops som de får bära in på sina rum. Att placera datorn i ett gemensamt delat utrymme är inte Sarah ensam om. *”Vi har datorn i köket/matrummet så att man umgås samtidigt när barnen spelar, umgås eller gör läxor vid datorn. Det är inte ok att hänga över axeln och kolla i detalj vad de gör eftersom de sitter så nära, men vi ser var de är ungefär. Skulle aldrig vilja att de hade egna datorer på rummet”*, skriver en mor i enkäten.

En annan förälder i enkäten skriver; *”Min dotter fick börja ha dator på rummet först när hon skulle fylla 16 år. Innan dess hade jag mer regler och koll”*. Något som tyder på att de kanske lämnar mer ansvar till barnen med åren.

Att man går förbi och kikar verkar vara väldigt vanligt men sällan stannar man kvar en längre stund. Det finns en rad olika skäl till detta. En orsak är att föräldrarna inte är tillräckligt intresserade av vad barnen gör. En annan anledning är att barnen har svårt att konversera med föräldrarna när de är där eftersom spelet kräver all fokus och koncentration.

Sarah har regeln att ingen datoranvändning eller tv-spelande får ske efter kl. 22:00 på vardagar. Under helgen utökas tiden till midnatt, ibland någon timme till. Är det tidig match dagen efter är tidsgränsen detsamma som på vardagar, det vill säga kl. 22:00. Lennart och Alice har regeln att inga spel får spelas tiden mellan skola och träning. Den tiden ska användas till läxläsning eller vila. Båda medger att denna regel inte är ristad i sten och att det trots allt ibland spelas innan träning. Regeln är mer en uppmaning än ett förbud, som de tycker efterföljs bra. De har en kompromiss med sonen som innebär att skolan prioriteras först, följt av idrottsträning och till sist annat nöje (där faller datorspelande in). Viktigt att komma ihåg att datoranvändning inte förbjuds utan bara spelande av dator- och tv-spel. Datorn får fortfarande användas i skolsyfte.

Det är inte ovanligt att dator- och tv-spelande bidrar till konflikter och bråk mellan barn och föräldrar. Aggressivt beteende hos barnen har uppstått vid begränsandet av speltid från föräldrarnas sida. Att förhållningssättet till barnens spelande kan skilja sig föräldrarna emellan är också en trolig orsak till konflikt. Stefan berättar, utan någon närmare förklaring, att skilda synsätt mellan han och hans före detta fru i viss mån bidrar till de problem och konflikter de har med sonen angående hans spelande. Troligtvis är detta en effekt av de problem som kan uppstå vid skilsmässor. En förälder i enkäten svarar: *”Jag har bra kontroll över barnens datoranvändande hemma (mest SIMS, Facebook, Panfu och World of Warcraft) både vad de tittar på och när men jag har absolut ingen kontroll över vad de gör hos sin pappa och har skäl att vara kritisk utifrån barnens beskrivningar, hur sent på kvällen de tycks hålla på ibland och hur trötta de ofta är efter sina helger hos honom.”*

5.5 Spelens problematik

Tidsbegränsningen leder många gånger till dispyter men detta går i cykler. Ibland uppstår inga problem och ibland väldigt stora problem. Om det blir problem bottenar det troligtvis i vilken aktivitet barnen sysslar med. Är man mitt i en intressant chattdiskussion avslutar man inte gärna denna. Håller man på att klara av ett moment i ett spel vill man självfallet fortsätta. Andra gånger är det väldigt enkelt att logga ut, en indikation att det man håller på med i stunden inte är särskilt viktigt. En förälder förklarar svårigheterna med spel som World of Warcraft. Dessa spel kräver tid och involverar flera andra spelare, många gånger kompisar, som måste tas hänsyn till. Detta tillsammans med tidsbegränsningen upplever en förälder som problematiskt. Denne ger ett exempel när han kommit överens med sonen att inga datorspel skulle få spelas på en vecka. Fokus skulle istället läggas på skolan och de 3 prov han hade. Efter att ha kommit hem en kväll satt sonen vid datorn och spelade ändå. Föräldern berättar att han blivit lite sur över detta och bitt sonen stänga av. När det tog för lång tid blev föräldern uttryckligen förbannad och det hela slutade med ett gräl. När barnen spelar på datorn gör de det ofta över nätet tillsammans med andra kompisar. Det är här problematiken uppstår.

”- Ber man honom att dra sig ur [stänga av spelet] så sänker han på något vis polaren med. Då kräver man av honom att vara illojal samtidigt, vilket är fel. Det blir väldigt komplicerat”.

Tiden de lägger ner tillsammans blir som bortkastad och dessutom tappar de masken inför sina polare.

5.6 Idrott och Datorspel

Överlag tycker föräldrarna som intervjuades att det är otroligt viktigt med idrott. Det är viktigt för att det är fostrande, uppbyggande och inte minst hälsosamt. Det är viktigt att kroppen får jobba rent fysiskt. Tydligt är att idrott är viktigare för föräldrarna än något dator- eller tv-spel. *”Jag är ganska övertygad om att idrottsutövandet lider av dator och tv-spelsutbredningen. Istället för att spontanidrotta i någon park eller liknande, så spontanlirar man på nätet, det är mycket enklare och man slipper gå ut... det är samma challenge och tävlande, där man utmanar varandra.”*

Föräldrarna ser gärna att deras egna barn idrottar. En förälder nästintill tvingar sitt barn till att idrotta och ringer ofta för att påminna om träningarna. En annan förälder känner att barnen själva måste vilja idrotta och att det inte får påtvingas av föräldern.

Det är tydligt att föräldrarna anser att dator- och tv-spelande påverkar deras barns idrottsutövning. Det mest förekommande exemplet är att de missar träning på grund av att de är för trötta. Att de är för trötta beror på att de varit uppe för länge framför datorn eller tv-spelet. En förälders dotter har knappt gått på enda morgonträning, som laget har haft en gång i veckan den gångna terminen, för att hon helt enkelt inte orkar efter att suttit vid datorn för länge kvällen innan. Det är heller inte ovanligt att en träning väljs bort för att man är hellre är hemma och spelar på datorn. Tiden glöms även ofta bort när

de är hemma efter skolan och spelar spel. De blir därför sena till träningen och det har hänt att de struntar i träningen när de inser att de inte hinner ta sig dit i tid.

Alla föräldrar har exempel på att deras barn varit trötta under match, också ett resultat av att dem varit uppe för länge och spelat tv-spel. Karin är övertygad att hennes son hade orkat prestera mer under vissa matcher om det inte hade varit för sömnbrist, orsakat av de sena speltimmarna. Att matcherna vanligen spelas på helgerna skapar en problematik som kan återkopplas till de regler vissa föräldrar har gällande hur sent man får vara uppe och spela dator och tv-spel. Helgen är de dagar i veckan, som man i regel får vara uppe längre medan starttid för matcherna är ibland tidig förmiddag. Barnen inser inte själva vikten av sömn och tänker inte på att gå lägga sig tidigare för att orka med. Sarah, den enda som har regeln läggdags kl.22:00 innan tidig match, märker av svårigheterna.

6. Diskussion

Uppsatsen hade som syfte att ta reda på hur föräldrar till idrottande barn ser på sina barns dator- och tv-spelande. Vilka faktorer inverkar på deras synsätt och anser de att spelandet påverkar barnens idrottande? Att digitala spel idag spelar en större roll i barns och ungdomars liv, än för exempelvis 30 år sen, råder det inga tvivel om. Den digitala medieanvändningen hos hela befolkningen ser annorlunda ut och möjligheterna inom dator- och tv-spelsvärlden framstår som oändliga. Resultaten från denna studie visar på att det råder en generationsklyfta mellan barn/ungdomar och föräldrarna, som till stor del kan förklara den syn föräldrarna har på dator- och tv-spel. Även om datoranvändningen ökar hos de äldre i befolkningen så ägnar över hälften av männen och tre fjärdedelar av kvinnorna (föräldrar) i Sverige aldrig någon tid åt digitala spel. Detta bekräftas också i enkät och intervju svaren där föräldrarna visar ett tydligt ointresse för dator- och tv-spel. Att ingen av intervju personerna och knappt några av dem, som svarade på enkäten spelade tv-spel själva, beror nog på att ingen av dem växte upp med dator eller tv-spelskonsoler i hemmet. Således har de inga erfarenheter från dator- och tv-spel och heller ingen anledning till att spela. Bristen på egna upplevelser från de digitala spelens värld kan mycket väl ligga till grund för den syn de har. Trots att de säger sig förstå fascinationen och hävda att de också ägnat sig åt tv-spel om de varit tonåringar idag, kan de aldrig riktigt relatera till något de aldrig själva upplevt. Det är kanske detta som kan förklara varför föräldrarna finner spelen så ointressanta och varför det är så få som spelar dator- eller tv-spel tillsammans med sina barn. Det förklarar också den tidigare forskning som visar att spela dator- och tv-spel inte kommer med på listan över vad föräldrar helst gör tillsammans med sina barn.

Intressant nog så speglas väldigt lite av de åsikter föräldrar har om spelets innehåll, den syn de har om dator- och tv-spel. Att innehållet var av mindre betydelse och inte väckte några starka reaktioner hos föräldrarna blev tidigt uppenbart. Något förvånande med tanke på den forskning som gjorts om att våldspel föder våld och leder till nedsatt empati. Istället var det den sammanlagda tiden barnen spenderade framför datorn som skapade mest diskussion, vare sig det handlade om spelande eller annan form av datoranvändning. Just distinktionen mellan dator/ tv-spel och övrig datoranvändning visade sig vara svår. Mycket av det, som barnen gör framför datorn kan de göra samtidigt. Hur mycket tid som går åt spelande och hur mycket tid som går till annat är diffust.

Gällande tiden framför datorn anser lite mindre än hälften av enkätföräldrarna att deras barn spenderar för mycket tid. Samtidigt känner ungefär hälften av respondenterna antingen lite eller mycket oro för den tid barnet spenderar framför datorn. Den andra hälften känner ingen oro alls. Möjligtvis kunde svaren ha sett annorlunda ut om frågan varit formulerad på ett sätt där man frågar efter den tid barnet spenderar framför datorn för att spela spel. Samtidigt visar tidigare forskning från medierådet att 30 procent av föräldrarna inte anser att för mycket av deras barn tid går åt dator- och tv-spel. Många föräldrar kanske ogillar tidrymden som barnen tillbringar framför datorn, men samtidigt känner de ingen direkt oro.

Att hälften av föräldrarna från enkäten känner oro, kan verka alarmerande men samtidigt skulle man kunna tro att siffran borde vara högre med tanke på de skräckbilder som media ibland målar upp, med bland annat spelberoende som exempel. Att det inte är fler, kan vara ett tecken på ökad förståelse hos föräldrarna. Många kanske inte känner någon oro eftersom de inte tror att deras barn ska drabbas av ett beroende. Precis som föräldrar inte alltid stödjer sina barns fritidssysslor så tänker de nog ofta att det hela är en del av uppväxten. Att vara ute sent på nätterna, förtära alkohol, ta tveksamma beslut tillhör processen att bli vuxen. Detsamma gäller möjligtvis dator- och tv-spelsanvändningen. Föräldrar accepterar att detta är något som tillhör ungdomars vardag nu, precis som mycket annat och känner därför heller ingen oro. Eftersom all forskning även tyder på att datorspelsanvändningen är som högst i mellersta tonåren, och sen sjunker drastiskt, ser man det som en fritidssyssla som så småningom bleknar med åldern. Andra intressen tar så småningom över.

Även om oron hos föräldrarna över barnets datoranvändning skiljer sig jämt åt så anser i princip alla föräldrar från både enkät och intervjuer, att dator- och tv-spel kan bidra till ohälsa. Ohälsa är ett vitt begrepp, vilket kan förklara de enhälliga svaren. Trots detta går det inte att bortse från det faktum att de flesta föräldrar uppmärksammar att en korrelation mellan dator/tv-spel och ohälsa kanske finns. Att föräldrarna tror att dator- och tv-spel kan bidra till ohälsa beror möjligtvis också på den uppfattning som finns om att digitala spel är en stillasittande och asocial aktivitet. Ett av

huvudargumenten, som föräldrarna hade om varför de var emot spelandet, var just att det var så passiviserande.

Som dator- och tv-spelens motpol finns idrotten. Den beskrivs som både fostrande och uppbyggande men framförallt hälsosam. De intervjuade föräldrarna i studien var väldigt måna om att deras barn idrottade och framhävde gärna alla goda egenskaper som idrotten medför. Samtidigt som idrotten byggdes upp så lades ingen större vikt i att uttrycka det dator- och tv-spelande eventuellt har att erbjuda. Medan föräldrarna gärna framhävde det goda med idrotten så ägnades mindre tankekraft i att fundera över, om inte dator- och tv-spel i själva verket kan bidra med samma sak. En förälder förstår fascinationen, en förälder betonar vikten av att kunna behandla en dator, en annan erkänner att hennes sons goda behärskning av engelska språket kan tillskrivas de timmar han spelat online. Trots detta vill man inte ge digitala spel något större erkännande och i varje aspekt tycks idrotten vinna över dator- och tv-spelen. Tv-spelsvärlden verkar inte kunna konkurrera med det idrotten har att erbjuda och det de digitala spelen ständigt faller på, verkar vara att det i många avseenden är en stillasittande aktivitet.

Studien visar att det finns en tydlig uppfattning om att dator- och tv-spel kan orsaka ohälsa. Men i frågan om dator- och tv-spelandet påverkar barnens idrottande är det inte lika tydligt. I enkätundersökningen svarar majoriteten att de inte anser att dator- och tv-spel påverkar barnens idrottande medan intervjupersonerna gav svar som tydde på det motsatta. Trötta barn som missar träningar och som är utmattade på match var tydliga exempel från föräldrarna på hur datorn och tv-spel påverkar idrotten. Kan det vara så att enkätrespondenterna svar kan anses vara tillförlitligare och bättre representera den allmänna uppfattningen hos alla föräldrar. Möjligt att de intervjuade tillhör en snedvriden urvalsgrupp vars svar, i många avseenden, inte alls är representativa. Viktigt att komma ihåg är att även om intervjupersonerna hade exempel där barnen försummat idrott på grund av att de varit uppe för länge om nätterna med att spela dator- och tv-spel, så uttryckte de det också som att barnen satt uppe framför datorn. Det betyder att barnen inte nödvändigtvis sitter uppe och spelar utan är vakna sent och surfar. Enkätrespondenterna kanske tycker att digitala medier, såsom datorn, påverkar deras barns idrottande men att just dator- och tv-spel inte kan tillskrivas dessa. Därav svaren att dator- och tv-spel inte påverkar deras barn idrottande. Detta kan återigen vara ett resultat av den svåra distinktionen mellan de olika digitala medierna, där det är svårt att skilja dator- och tv-spelandet från annan datoranvändning.

Huruvida föräldrar till idrottande barn har ett annorlunda synsätt på dator- och tv-spel är svårt att uttala sig om. Att de skulle vara mera emot eller mera för, jämfört med andra föräldrar, finns inga vetenskapliga belegg för. Däremot, för att återkoppla till frågan om dator och tv-spel kunde bidra till ohälsa, så svarade i princip alla i enkäten att de trodde att dator- och tv-spel kunde bidra till ohälsa medan i medierådets undersökning var siffran bara 27 procent för samma fråga. Det är mycket möjligt att det är just i denna fråga som vi kan konstatera att skillnader mellan föräldrar till idrottande barn och

övriga föräldrar finns. Eftersom många anser, som tidigare beskrivits, att dator och tv-spel i många avseende är idrottens motpol, är det möjligt att föräldrar som lägger stor vikt på idrottandet har en förstärkt känsla av att tv-spel är något som är dåligt för hälsan. Precis som föräldrarnas ointresse av dator- och tv-spel kan kopplas till deras bristande erfarenhet kring dessa medier, så kan deras syn på idrott, som något viktigt, kopplas till den erfarenhet de själva har. Idrotten som fostrande och hälsosamt är en troligtvis en reflexion över hur de själva upplevt idrotten och vad de själva har känt att de fått utav det.

Argumentet att föräldrar ser ner på dator- och tv-spelande på grund av att det är passiviserande, väger lite lätt. Det finns mängder av exempel på spel och lekar, som barn ägnat sig åt genom årtionden och som i princip är minst lika stillasittande. Brädspel är exempel på sådan aktivitet. Den ena aktiviteten är inte mer eller mindre stillasittande än den andra. Istället är det ett synsätt som präglar en acceptans för brädspel men inte för dator- och tv-spel. Detta kan mycket väl bero på okunnighet om datorspel, vilket grundar sig på att föräldrarna inte själva växte upp med datorer. Diskussioner kring huruvida brädspel medfört några effekter på barnen, likt det som målas upp av media angående digitala spel, diskuteras aldrig. Å andra sidan klassificeras brädspel som sällskapsspel som spelas av flera samtidigt och anses vara väldigt familjära. Vilket betyder att bekymret föräldrar har med tv-spel kanske inte är att det är passiviserande utan att det istället många gånger är en asocial aktivitet som utförs ensam. Vi vet att barn och ungdomar går ihop och spelar tv-spel tillsammans och som en förälder uttryckte det: *”Att de går ihop och gamear en kväll tillsammans i ett mörkt rum har jag större förståelse för och tycker låter som en kul grej, men att sitta själv i ett rum med ett headset fattar jag inte. Verkar så himla deppigt!”* Detta citat summerar tydligt den syn, som verkar finnas hos flertalet föräldrar. Aktiviteten att spela eller vilka spel de spelar, är inte av någon större betydelse, utan det är hur spelandet går till som är fel. Att sitta själv, i flera timmar, med liten fysisk aktivitet, där all social interaktion sker via knapptryckningar eller talandet i ett headset är inte fullt accepterat. Det verkar som om en samhällelig diskurs, där dator- och tv-spel inte godtas som en accepterad fritidssyssla, råder.

Det framgår i denna studie att föräldrars syn på dator- och tv-spelande beror på flera faktorer. Det känns som om föräldrarna uppfattar dator- och tv-spelsvärlden som konstlad och inte särskilt kreativ. Spelen erbjuder ingenting, som inte kan fås i den ”verkliga världen”. Bilden av datorvärlden som konstlad, medför kanske en rädsla hos föräldern att barnet inte kommer klara sig ute i samhället, i den verkliga världen. Föräldrar vill sina barn väl och det är viktigt för dem att de mår bra. Att vara ute och att socialisera sig med omvärlden är en del i välmåendeprocessen. Att barnen lika gärna kan få denna upplevelse via dator- och tv-spel verkar föräldrar inte tro på.

Den syn föräldrar har idag handlar om en samhällelig acceptans som i grund och botten mycket väl kan vara en generationsfråga. Idag är inte dator- och tv-spel accepterade som en god eller nyttig sysselsättning. En generationsklyfta som är så stor som den vi ser idag kommer vi med sannolikhet

inte stöta på igen. Men precis som att äga ett socialt nätverkskonto blivit allt vanligare bland äldre, är det inte omöjligt att tro att detsamma kommer gälla för intresset i dator- och tv-spel. Allteftersom kommer de intressera sig för dessa digitala medier också. Dessutom kommer kommande generationers föräldrar troligtvis att ha ett annat förhållningssätt till tv-spel, då många av dem växt upp med tv-spel och spenderat flera timmar på att spela. De har erfarenhet från spelens värld och behärskar de tekniska aspekterna. Morgondagens föräldrar har levt och upplevt datorspelens värld vilket inte går att säga om dagens föräldrar. Detta kommer vara avgörande för framtida föräldrars syn på dator- och tv-spel.

En intressant aspekt som blivit tydligt under studiens gång är hur föräldrar idag tycker att det är en självklarhet att datorer ska vara en del av deras barns liv. Det finns en utpräglad syn, som inte funnits tidigare, att tillgång till dator i hemmet är inget som diskuteras, utan är ett måste. Att barnen själva ska ha egna datorer är heller inte konstigt. Samtidigt finns en generell konsensus om att dator- och tv-spel kan vara ohälsosamt. Trots detta känner en stor andel föräldrar ingen oro för den tid som spenderas framför datorn. Anledningen till detta tror jag har ett huvudsakligt skäl. Föräldrar till idrottande barn vet, att eftersom deras barn idrottar så betyder det att de har andra fritidsintressen än enbart tv-spel. De kan därför känna ett annat lugn än andra föräldrar, vars barns liv kanske endast kretsar kring datorn. Vetskapen om att ens barn är ute ur hemmet flera gånger i veckan för att träna, och på så vis samtidigt komma i kontakt med andra barn, minskar upprinnelsen till oro. Dessutom tror jag också att föräldrarna i studien gärna kopplar ohälsa till något fysiskt och inte uppmärksammar att det lika väl kan betyda psykisk ohälsa. Således känner de ingen oro eftersom barnet tränar regelbundet vilket motverkar ett passiviserande beteende som kan leda till en fysisk åkomma. Det vore därför väldigt intressant att vidare forska i om föräldrars brist på oro är kopplat till att barnet idrottar och om rädslan varit större om barnet inte idrottat. Vidare vore det spännande att ta reda på om det finns några belägg för den övertygelse föräldrarna har om att dator- och tv-spel kan leda till ohälsa. Tror de själva att deras egna barn kan drabbas av exempelvis ett beroende och har de några egna erfarenheter som kan validera denna uppfattning eller bygger det hela på en samhällelig diskurs och synsätt.

Referenser

- Aarsand, P-A (2006) *Around the Screen*. LiU-Tryck. Linköping
- Agerberg, M (2010) "Upp och rör på dig!". *Hälsa & Vetenskap*, nr.4, s. 50-54.
- Aspers, P (2007), *Etnografiska metoder*. Liber AB. Malmö
- Bergmark, A & Bergmark, K, (2009) The diffusion of addiction to the field of MMORPGs s. 415-425 *Nordic studies on Alcohol and Drugs*. Vol. 26
- Björk, M (2008), *Game Over!* Addera Förlag. Stockholm
- Brun, M (2005), *När livet blir ett spel*. Tryck 08 Tryck. Stockholm
- Eklund, L & Bergmark, K (2010) *Ungdomars medieanvändning och föräldrakontroll*.
Nedladdat 2010-11-15 från Medirådets hemsida.
http://www.medieradet.se/upload/Broschyren_PDF/pmUngar&Medier2008.pdf
- Erlandsson, H (2006) *Barn, unga och internet – Allt med alla alltid*. WS Bookwell OY. Finland
- Findahl, O. (2010) *Svenskar och Internet*. WII
Nedladdat 2010-11-20 från http://www.iis.se/docs/SOI2010_web_v1.pdf
- IDG, (2007) *Bill Gates begränsar sina barns tid framför datan* IT 24
Nedladdat 2010-12-02 från <http://www.idg.se/2.1085/1.96459>
- Juul, J (2010) *Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. The MIT Press.
London
- Kvale, S (1997), *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Studentlitteratur. Lund
- Linderoth, J & Bennerstedt, U (2007) *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Medierådet, Stockholm
- Linderoth, J & Björk, S & Ivarsson, J & Säfström, O & Wearn, A (2010) "Dold kulturkritik i debatten om spelvåld". DN Debatt. Nedladdat 2011-01-17 från Dagens Nyheters hemsida
<http://www.dn.se/debatt/dold-kulturkritik-i-debatten--om-spelvald>
- May, T (2001), *Samhällsvetenskaplig forskning*. Studentlitteratur. Stockholm
- Mediebarometern, (2009) *Medierna allt starkare på nätet men intresset för 'traditionella' nyheter minskar*. Pressmeddelande. Nordicom

Medierådet, (2010). *Unga & Medier* Davidsson Tryckeri AB. Växjö

Petrovic, P & Olsson, A & Larsson, H & Ingvar, M (2010) "Dataspelsvåld minskar ungas förmåga till empati". DN Debatt. Nedladdat 2010-12-19 från Dagens Nyheters hemsida <http://www.dn.se/debatt/dataspelsvald-minskar-ungas-formaga-till-empati>

Riksidrottsförbundet (2004). *Barn och ungdomars idrottande*
Nedladdat 2010-12-19 från Riksidrottsförbundets hemsida.
http://rf.se/ImageVault/Images/id_188/scope_128/ImageVaultHandler.aspx

Riksidrottsförbundet (2009). *Idrotten vill – Idrottsrörelsens idéprogram*,
Nedladdat 2010-12-19 från Riksidrottsförbundets hemsida.
http://rf.se/ImageVault/Images/id_2808/ImageVaultHandler.aspx

SCB (2009) *Barns Fritid – Levnadsförhållande rapport 116*
Nedladdat 2010-11-24 från
http://www.scb.se/statistik/_publikationer/LE0106_2006I07_BR_LE116BR0901.pdf

Vetenskapsrådet (2001). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Nedladdat 2010-12-22 från <http://codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>.

Hemsidor:

Facebook (2010). *Facebook statistics*
Nedladdat 2010-11-24 från <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

Mediebarn (2010), *9 – 12-åringar Den ålder flest barn spelar dator-/tv-spel*
Nedladdat 2010-11-24 från <http://mediebarn.se/9-12-ar/>

Mediebarn (2010) *Det digitala spelandet – en folkrörelse som drivs av barn och unga?*
Nedladdat 2010-11-24 från <http://mediebarn.se/9-12-ar/onlinespel/>

Bilaga 1. Intervjuguide

Philip Aluko – skriver en C-uppsats på Stockholms universitet om föräldrars syn på deras barns dator och tv-spelande. Syftet med denna intervju är att få en djupare inblick i hur du som förälder ställer dig till dina barns dator och tv-spelande och vilka åsikter du har kring ämnet. Din identitet kommer att vara fullständigt anonym och de svar du ger kommer enbart användas till uppsatsen. Intervjun kommer att, med ditt samtycke, spelas in för att minska chansen för misstolkningar och komma ihåg vad som har sagt. Du har all rätt att när som helst avbryta intervjun.

Hur ser din nuvarande familjesituation ut?

Barn, boende

Hur mycket använder ni datorn hemma?

Antal datorer, huvudfunktion, tid vid datorn

Vad tycker du om tv- och datorspel?

Positivt/negativt, spelar själv

Känner ni oro över ert barns dator- och tvspelande?

Tiden de spenderar framför datan

Hur kontrollerar ni ert barns dator- och tvspelande?

Har du regler? Antal timmar/veckan/dygn? Klockslag på dygnet? Typ av spel/hemsidor?

Hur ställer ni er till idrott?

Är det viktigt? Hur mycket idrottar ert barn? Vad tycker ni om ert barns idrottande?

Hur ser ni på kombinationen idrott – dator- och tvspel.

Påverkas idrottandet av spelandet och vice-versa?

Avslutning:

Fråga om de svarat på den enkät jag skickat ut. Ställer även 3-4 stycken frågor från enkäten om jag anser att jag inte fått de svaren genom intervjun. Läser upp en sammanfattning av mina anteckningar för att ge den intervjuade en chans validera de svar hon/han angett. Ber även den intervjuade om den har några övriga frågor eller funderingar. Frågar även om det är ok om jag får återkomma vid ytterligare frågor, vid behov av klargörande eller om jag glömt något.

Bilaga 2. Enkäten

Hej Philip Aluko heter jag och har tidigare varit kanslist och ungdomsansvarig i idrottsföreningen XXX. Tidigare i höst slutade jag på kansliet och återvände till mina studier på Stockholms universitet. Jag håller för tillfället på med min C-uppsats och skulle uppskatta om du kunde ta dig tiden och svara på en mindre enkät. Enkäten handlar om föräldrars syn på barns dator och tv-spelande och tar max 5min att svara på. All information du lämnar gör du anonymt. Inga namn kommer således att användas i uppsatsen. I slutet av enkäten finns en ruta för övriga kommentarer. Har du några ytterligare tankar går det bra att skriva de där. Skulle du vilja ställa upp i en utförligare intervju, skriv då ner din e-postadress i övriga kommentarer rutan så återkommer jag. Tack på förhand! Med vänliga hälsning, Philip Aluko

Allmän information

Information om respondenten

Är du?

Man Kvinna

Ålder? Ange er ålder i rutan

Vart är du född?

I Sverige Inte i Sverige, men i Europa Utanför Europa

Hur många barn av varje kön har du under 18år?

Hur många barn har du under 18år? (ange även ålder) (Ex: 1 flicka 15 år & 2 pojkar 5 och 7 år)

Nuvarande levnadsförhållande?

Samboende Ensamboende Särbo

Idrottar ditt barn?

Ja Nej

Om ja, hur många ggr/veckan (cirka)?

Hur många datorer har du i ert hushåll?

Har ert barn en dator eller en tv-spelskonsol på rummet?

Ja, både och Ja, en dator Ja, en tv-spelskonsol Nej

Anser du att ditt barns spenderar för mycket tid framför datorn?

Ja Nej

Hur många timmar spenderar era barn framför datorn i veckan? Cirka?

Spelar du själv tv- eller datorspel?

Ja Nej

Om ja, hur ofta?

Varje dag Minst en gång i veckan Någon gång per månad Någon gång per år

Var utförs större delen av ert barns tv- och datorspelande?

Hemma Hos en kompis/bekant Internetcafe Other:

Spelar du och ditt/dina barn tv- och/eller datorspel?

Ja, ofta Ja, ibland Nej, aldrig

Tycker du att ert barns tv- eller datorspelande påverkar ert barns skolarbete?

Ja, väldigt mycket Ja, lite Nej, inte alls

Tycker du att ert barns tv- eller datorspelande påverkar ert barns idrottande?

Ja, väldigt mycket Ja, lite Nej, inte alls Mitt barn idrottar inte

Föräldrakontroll

Har du infört regler i hemmet för att reglera användandet av datorn eller spelkonsolen?

Ja Nej

Har du regler för hur sent på dygnet ert barn får använda datorn eller spelkonsolen?

Ja Nej

Anser du att ni har kontroll över vilka hemsidor ert barn besöker?

Ja, väldigt Ja, för det mesta Nej, ingen alls

Vilken generell effekt anser du att tv- och datorspelande har?

Positiv Negativ Varken eller

Tycker du att ditt barn spenderar alldeles för mycket tid framför datorn?

Ja Nej Vet ej

Delar du och dina barn uppfattning om tv- och datorspelande?

Ja, helt och hållet Ja, till viss del Nej, inte alls

Anser du att ni som föräldrar delar uppfattning om ert barns tv- och datorspelande?

Ja, helt och hållet Ja, till viss del Nej, inte alls

Tror du att för mycket datorspelande kan bidra till ohälsa?

Ja Nej Vet ej

Pratar ni med era barn om de effekter, positiva eller negativa, datorspelande kan ha?

Ja Nej

Känner du oro över den tid ert barn spenderar framför datorn?

Ja, mycket Ja, lite Nej, inte alls

Vilka typer av spel anser du vara ok för en 12-åring att spela? kryssa i de rutor ni anser vara ok

Krigsspel Idrottspel Bil- & racingspel Shoot em up (när man skjuter andra)

Tv- och Datorspelskännedom

För se hur mycket respondenten kan om tv och datorspel

Hur anser du din kunskap om datorer att vara? På en skala 1-5

1 2 3 4 5
Väldigt dålig Väldigt bra

Hur anser du din kunskap om tv- och datorspel att vara? På en skala 1-5

1 2 3 4 5
Väldigt dålig Väldigt bra

Vilka av följande spel har du hört talats om? Kryssa i de alternativ ni känner igen

Call of Duty Grand Theft Auto (GTA) World of Warcraft (W.O.W) Halo Resident Evil
 Super Mario Bros. Tetris Tekken Singstar Farmville

Vilka av följande konsoler har du prövat på? Minst en gång

X-box/ Xbox 360 Nintendo Wii Playstation (I, II eller III) Sega Megadrive Super
Nintendo Nintendo 8-bit Gameboy PSP Ingen av ovanstående

Finns någon av dessa konsoler i ert hem? Kryssa in de alternativ ni har hemma

X-box/ Xbox 360 Nintendo Wii Playstation (I, II eller III) Sega Megadrive Super
Nintendo Nintendo 8-bit Gameboy PSP Ingen av ovanstående

Äger du ett socialt nätverkskonto Exempelvis Facebook, MySpace, Msn-messenger.

Ja Nej Har gjort, men inte längre

Övriga kommentarer?

Tack för din medverkan!