

Spel – en del av ungas nätvardag

Lina Eklund, Uppsala universitet

Introduktion

Den här texten ger en kort introduktion till den breda medieform som digitala spel är. Den försöker visa den positiva roll spel har i många unga spelares liv, den glädje och entusiasm som spel föder hos många, till exempel intresse för teknik och programmering och vänskapsband som skapas kring detta gemensamma intresse. Texten lyfter även olika svåra frågor kring spel så som det sociala livet på nätet och hur ett sätt att se kritiskt på spel är att fundera över de värderingar som regler och berättelser förmedlar. Slutligen handlar texten om hur viktig kunskap om spel är i skolsammanhang och vad skolan kan arbeta vidare med för att stärka barn och unga, och hur spelandet kan vara en resurs i skolmiljön.

Spel och skolans roll

Att sätta sig in i hur spel fungerar är relevant för skolan för att förstå barn och ungas vardag. 59 procent av 9–12-åringar och 50 procent av 13–16-åringar spelar dator- eller TV-spel varje vecka (Statens medieråd, 2021). Digitala spel är en betydande del av många liv, både i skolan och på fritiden. På många skolgårdar skapas lekar från aktuella spel, på fritiden klär entusiaster ut sig till sina favoritkaraktärer, ritar sina egna spel-figurer och gör egna spel i barnanpassade programmeringsmiljöer så som *Scratch* (MIT Media Lab, 2007).

För att undervisning ska stimulera lärande bör vi beakta elevers erfarenheter och kunskaper. Skolan kan ta tillvara den entusiasm och kreativa energi som spel väcker. Att inte låta spel få plats alls i skolmiljön kan riskera att skapa ett utanförskap för de unga som spelar som gör det omöjligt för vuxenvärlden att på ett trovärdigt sätt rycka in när något blir fel. För det finns saker inom spel som är svårt eller problematiskt, till stor del kopplat till att så mycket av aktiviteten sker online.

Skolan måste uppmärksamma spelkulturen – barn och unga behöver stöd

Sedan revideringen av läroplanen 2018 är digital kompetens en tydlig del och här ingår att ”utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik” (Skolverket 2019, sid. 8). Digital kompetens i samband med digitala spel innebär förståelse för programmering, berättande och konst då spelen kombinerar dessa till visuella och ljudbaserade interaktiva upplevelser. Men de är även en kulturform med en viktig roll i

många barn och ungas identitetsskapande, sociala liv, och sätt att förstå världen. Betänkandet av kommittén *Nationell satsning på medie- och informationskunnighet och det demokratiska samtalet*, lyfter att spelkunnighet, som en del av medie- och informationskunnighet, ofta saknas i undervisning och pedagogiska material (Statens offentliga utredningar 2020:56, s. 179) och föreslår kompetensutveckling inom området.

Kunskap om spel inkluderar en förståelse för spelen själva och då särskilt hur underliggande digitala strukturer i kombination med berättelser fungerar och kan förmedla normer. För att förstå spel på djupet ingår även en förståelse för spelkulturen och den entusiasm och kreativitet som spelare där får utlopp för och hur spel är sociala arenor. Men värt att betona är även att kränkande särbehandling är en del av många onlinemiljöer där barn och unga vistas, så även i spel och det är en del av skolans ansvar att värna om elevernas egenart även i miljöer utanför skolan (Skolverket, 2019).

När det kommer till spel och oro så dyker det hela tiden upp nya spel och spelfenomen som hamnar i mediernas rampljus som potentiellt skadligt för barn och unga. I stället för att fastna i den senaste trenden är det viktigt att skolan kan se på helheten och aktivt diskutera spel, spelkultur samt de normer och värden som dessa förmedlar. Barn och unga behöver stöd om de skall kunna ifrågasätta saker de möter genom spelandet.

Ur ett elevperspektiv kan en ökad kunskap om spel leda till en större digital kompetens och förståelse för teknik samt att få stöd och hjälp i att utveckla ett kritiskt förhållningssätt till spel och spelkultur, samtidigt som fenomenet inte fördöms. Spel är en viktig och för det mesta positiv del av många barn och ungas liv och det behöver vuxenvärlden en ökad förståelse och respekt för.

Vad är digitala spel och hur fungerar de?

Spel och lek

Lek och spel har alltid varit viktiga i mänsklig samvaro (Huizinga, 1950). Det märks till exempel i att arkeologer ofta hittar lämningar av spel och spelande när de gör utgrävningar och spel och lek är en central del i många olika kulturer (Caillois, 1961), tänk bara på fotbollens roll i Europa. I vår digitaliserade värld är det därför inte underligt att vi har flyttat delar av vår lek och vårt spelande till nya digitala teknologier. Idag spelas det på mobiltelefoner, speldatorer, surfplattor och mediekonsoler och en mängd olika spelupplevelser är möjliga. Spelare samarbetar i stora världar online, de samlar figurer med sina mobiltelefoner i staden, eller tävlar tillsammans hemma i vardagsrummet.

Digitala spel är mer än själva spelen, det finns en spelkultur där många andra digitala plattformar spelar roll. Som *Youtube* (Google, 2005) och *Twitch* (Amazon, 2011), där

unga tittar på videor av andra som spelar, många olika forum där spelfrågor stöts och blöts, det är TV-serier, filmer och bokserier som utspelar sig i spelvärldar, med mera. Genom historien har nya medieformer skapat nya former av barn- och ungdomskultur och idag är digitala spel en del av denna. Något som påverkar hur barn och unga förhåller sig till världen och till varandra, till exempel diskuteras spel på raster i skolan (Eklund and Roman, 2018). Trots detta har vuxenvärlden varit sen på att räkna barns och ungas spelande som en del av barnkulturen, spel har istället setts som en kommersiellt driven aktivitet, otillgänglig och svårförstådd för de som inte spelar (Sjöblom, 2014).

Samtidigt menar forskare att vi behöver förstå spelen i sig, spelandet och hur spelare interagerar med spelen för att kunna förstå vad som lockar barn och unga (Eklund and Helmersson Bergmark, 2013; Linderöth, 2004). Det faktum att spel och spelande fortfarande kämpar med social och samhällelig acceptans (Muriel and Crawford, 2018) påverkar hur vuxenvärlden ser på denna form av media. Även om spel nu är en del av populärkulturen ses spel ofta med skepsis av mer etablerade kulturella institutioner (Eklund, Sjöblom and Prax, 2019).

Spel som en kombination av regler och berättelser

När vi diskuterar digitala spel bör vi vara medvetna om att de har många saker gemensamt med sina icke-digitala föregångare. Även om digitala spel använder dator- och kommunikationsteknologi är de fortfarande spel. Spelforskaren Jesper Juul menar att alla spel består av både regler och berättelser/fiktiva världar, som ger reglerna mening (Juul, 2005). När vi spelar interagerar vi med spelreglerna såväl som berättelsen och detta gäller ett analogt spel som schack, där reglerna säger hur pjäserna får röra sig och den enkla berättelsen representerad av reglerna, spelets mål och den grafiska formgivningen som visar två länder, vit och svart, i krig med varandra där målet är att förgöra den andra spelarens pjäser och tillfångata kungen.

På samma sätt fungerar ett modernt digitalt spel. Reglerna bestämmer vad en spelare kan göra och inte göra och berättelsen i vid bemärkelse ser till att dessa regler verkar rimliga och får ett sammanhang. Till exempel, om en spelare inte kan gå rakt fram, kan berättelsen sätta en vägg där och förklarar med grafik och/eller ord att vi är inne i en byggnad och orsaken till detta. Berättelsen, länder i krig eller rörmokaren Mario som skall rädda en prinsessa, förklarar spelets regler och mål för oss. Det känns rimligt för oss att en häst kan gå längre än en bonde till fots i schack eller att vi måste ta oss till banans slut där vi kan rädda prinsessan. Så regler och berättelse hänger ihop och formar tillsammans spelupplevelsen och kan ibland vara svåra att förstå var för sig.

Det som skiljer digitala spel från sina icke digitala föregångare är att datorn håller reda på reglerna och målar upp världen åt oss. Eftersom datorn kan ”komma ihåg” reglerna åt

oss är det möjligt med oändligt mer komplexa regler såväl som mer invecklade spelvärldar och berättelser (Juul, 2005). Som ett exempel, så gör dessa komplicerade världar att många moderna spel innehåller mycket läsande på engelska. Till exempel så innehåller ett populärt fantasyrollspel som *Dragon Age: Origin* (Bioware, 2009) 950.000 ord i dialoger och beskrivande text, där en vanlig bok ligger runt 64.000.

Spel förmedlar även normer och värderingar både genom regler och berättelse. Schackspelets berättelse ger spelfigurerna roller och reglerna berättar att dessa är olika värda, som att bönder är utbytbara och många, medan adel, präster och kungligheter är mer värda. På så sätt speglar schack klassamhället så som det såg ut under 1400-talet i Europa när schack i sin nuvarande form blev populärt. Även om spelet ursprungligen är från Indien där Shah, betyder kung. Spels regler och berättelse förmedlar normer och värderingar samt speglar vårt samhälle. Detta är även fallet för digitala spel, till exempel är det i stort sett alltid en kvinnlig prinsessa som skall räddas i *Super Mario* spelen (Nintendo, 1985-), och en manlig hjälte som räddar henne. Ett annat exempel är hur naturen ofta representeras som en konstant förnybar resurs till för att konsumeras av människor. Spel förmedlar alltså genom sina regler värden om hur vi ser på naturen. Ett ytterligare exempel är att fiskar ofta kan dödas även i icke-våldsamma spel, vilket visar på olika moraliska värderingar av vilka djur som vi har etiskt ansvar för (van Ooijen, 2018).

Vidare är spel för många barn och unga den medieform där de kommer i kontakt med historieber beskrivningar och världspolitik genom historiska simulatorer eller krigsspel så som Svenska *Battlefield* serien (DICE, 2002-). Dessa spel visar ofta högst förenklade versioner av verkliga krig och konflikter (Chapman, 2016). En fråga som debatterats flitigt är hur olika minoritetsgrupper representeras i spel (Malkowski and Russworm, 2017), så som i fallet med *Super Mario*. Exempelvis vet vi att kvinnliga spelkaraktärer oftare har begränsat handlingsutrymme, till exempel att de skall räddas och inte är spelbara. Liknande problematik finns för andra grupper, som till exempel svarta, som ofta får negativa, stereotypiska egenskaper i spel (Malkowski and Russworm, 2017).

Spel – en del av vår kultur

Spel är en del av vår mänskliga kultur. Att spela är något människor alltid har gjort och alltid kommer att göra. Det är viktigt att komma ihåg när vi tittar på digitala spel. Spel är en mer organiserad form av lek och fyller många viktiga sociala och utvecklingsmässiga funktioner hos både barn och unga som hos vuxna (Huizinga 1950; Caillois, 1961).

Lekforskaren Brian Sutton-Smith (1997) har visat på alla de funktioner lek har, som är nödvändiga för barns utveckling och relationsskapande (se även Jensen och Harvard 2009). Det digitala spelandet i dag fyller på samma sätt många olika funktioner för de

som spelar: det är underhållning och tidsfördriv, det är relationsskapande och det är en arena för att utveckla förmågor och känna sig kompetent.

Spel är i dag mer än en hobby, och många unga drömmer om en karriär inom spelutveckling. År 2019 sysselsatte den svenska spelbranschens cirka 450 företag fler än 9 000 anställda (Dataspelsbranschen, 2020), och 2016 sökte drygt 6 000 personer till spelutvecklarutbildningar vid svenska universitet (Dataspelsbranschen, 2017).

Bland dem som antogs till dessa utbildningar 2015 uppgick andelen kvinnor bara till 18,7 procent, vilket i stort också motsvarar könsfördelningen inom spelindustrin (Berg Marklund, 2016). Andra unga tävlar på internationell nivå i e-sport, numera en etablerad sport (Taylor, 2012) där spelare tävlar i olika datorspel och där Sverige har rönt många framgångar.

Det sociala livet i och kring spelen

Internet har gjort det enkelt att spela tillsammans med andra eftersom vi kan spela gemensamt utan att vara på samma plats. Just detta, att spela tillsammans med andra, är viktigt för att förstå digitalt spelande. Det första kända digitala spelet, *Pong* (Atari, 1972), var i huvudsak ett spel där två spelare tävlade i en tennisliknande miljö. Det sociala samspelet, samarbete eller tävlan, är centralt i många digitala spel (Eklund, 2012).

I Sverige är det vanligt att spela tillsammans med andra. I huvudsak spelar svenskarna med vänner och familjemedlemmar men också med främmande människor över internet (Eklund, 2015). Bland spelare över 16 år är det vanligare att de som spelar mycket spelar med andra, medan de som bara spelar ibland i större utsträckning spelar ensamma (ibid.). Digitalt spelande är en social aktivitet för många och då särskilt unga som lägger mycket tid på spel. Forskning visar att onlinespelet kan vara en väg till givande vänskap och social interaktion, särskilt för människor som är blyga och har svårt för socialt samspel (Kowert, Domahidi and Quandt, 2014).

När unga börjar en ny skola är spelintresse en av de saker som påverkar vem som blir vän med vem. Som med andra gemensamma fritidsintressen blir unga som identifierar sig som spelare, eller *gamers*, oftare vänner med varandra (Eklund and Roman, 2017). Spel är något som diskuteras på fritiden och i skolan på raster. På samma sätt som det är viktigt för det sociala livet i skolan att hålla reda på vem som vann melodifestivalen eller vad som är populärt på *Tiktok* (Bytedance, 2016) så är det viktigt att veta något om det senaste digitala spelet (Eklund and Roman, 2018). Spel är helt enkelt en del av det sociala och kulturella livet för många unga, även i skolan.

Sociala utmaningar och problematik

Baksidan av spelens sociala sida är förekomsten av kränkande behandling. I och runt spelen på nätet finns en delvis mycket negativ social kultur där det är vanligt med trakasserier, både i text, prat och spelhandlingar. Särskilt dåligt rykte har de så kallade MOBA-spelen (Multiplayer online battle arena). Här räknas bland annat *League of Legends* (Riot Games, 2009) och *DoTA* (Valve, 2003/2020). I dessa spel, där spelare i lag samarbetar mot andra spelarlag, är hårda ord och utskällningar vanliga när någon kanske inte spelar som de andra i laget tänkt. Just spelformen där spelare som inte känner varandra ska samarbeta och är beroende av att andra gör sitt bästa, har visat sig leda till ett mycket negativt socialt klimat. Det är alltså något i själva speldesignen som lättare framkallar detta beteende. Ofta ser unga spelare själva inga problem med dessa miljöer, kanske för att de anser att det är så det är och att det anses lika för alla (Beres et al. 2021). Det är dock tydligt att vissa grupper är mer utsatta än andra, både i dessa spel och i spelvärlden i stort. Tjejer som spelar har ofta upplevt könade trakasserier och spelvärlden har både i dag och historiskt sett varit en svår miljö för många kvinnliga spelare (Fox et al. 2017).

Det finns skillnader i hur framför allt tonåringar spelar. Runt 5 procent av 9–18-åriga tjejer spelar mer än 3 timmar per dag medan motsvarande siffra för pojkar är 15 procent (Statens medieråd, 2019b). I statistiken glöms det ofta bort att många tjejer faktiskt spelar, även om spelvärlden ofta verkar exkluderande med till exempel få kvinnliga huvudkaraktärer och ett fokus på vad vi i Sverige ofta kategoriserar som ”manliga” intressen som krig, racing och annan sport.

I spelvärlden har en lång kamp pågått för att göra spel mer inkluderande och inte endast representera unga, vita, heterosexuella män. I dag är spelen mycket bredare än under tidigare decennier. I dag finns det spel som vill representera minoritetsgrupper (t.ex. Inuiter i huvudrollen i *Never Alone*, 2014) eller spel som hanterar svåra ämnen (t.ex. *That Dragon, Cancer*, 2016). Men det har inte varit en lätt utveckling. #Gamergate är en av de mer kända samtida backlash-rörelserna mot jämställdhet som under mitten av 2010-talet gjorde livet väldigt svårt för många kvinnor inom spelvärlden. I #gamergate rekryterades i huvudsak ensamma, vita män som hade sin identitet knuten till att de var *gamers*. De krävde att spelvärlden skulle stå emot krav på inkludering och representation av minoriteter. Kvinnor sågs som några som försökte förstöra vad spel var och alltid hade varit och som ett hot mot själva spelidentiteten (Massanari, 2020).

I spelkulturen har dessa typer av värderingar fått stå oemotsagda länge. Spelmediet har varit en mansdominerad arena där industri och kultur värnat om *gamern* som en exkluderande identitet. Samtidigt är värderingarna inte unika för spel. #Gamergate var på många sätt typisk för vår tid och representerar de politiska svängningar vi ser i dag när det gäller motstånd mot jämställdhet, motstånd mot homosexuellas rättigheter och

motstånd mot andra kulturer. Spel är en arena för dessa politiska krafter, och en arena där barn och unga ibland är dåligt rustade för att kritiskt kunna granska och stå emot de budskap de möter.

Spel kan både roa och oroa

Spel roar och engagerar, men samtidigt oroar det även både barn och vuxna. Statens medieråd har visat att många vuxna oroar sig för att spela för mycket. Även barn oroar sig över sitt eget spelande, men i mycket mindre utsträckning (Statens medieråd, 2019a). Forskning har även visat att unga inte har särskilt mycket förtroende för att föräldrar och vuxenvärlden förstår spel, och att de därför inte går till vuxna i sin närhet när något händer. I stället vänder sig unga spelare till sina vänner eller till olika internetforum när de behöver hjälp (Eklund and Helmersson Bergmark 2013; Fromme 2003).

Från våldsdebatt till beroendedebatt

Under de årtionden som spel varit en del av ungas liv har olika frågor debatterats av vuxenvärlden. Från arkadhallarna på 1970–80-talet där oron handlade om lämpligheten för barn och unga att röra sig i dessa miljöer. Efter att arkadhallarna stängdes ner från politiskt håll flyttade spelkonsolerna in i hemmen och nya frågor blev aktuella. Under 1980–90-talet började videovåldsdebatten som pågått att handla också om digitala spel. Det fanns till exempel en samhällsoro för spel som det våldsamma slagsmålspelet *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992). Det ledde till att man införde åldersgränser för spel. Åldersgränserna var tänkta att skydda barn och unga från vålds- och sexskildringar. Dock indikerar forskning att barn spelar spel trots åldersgränser (Nikken and Jansz, 2007). Även om det finns mycket forskning, har det visat sig svårt att se något samband mellan att konsumera våldsam media och våldsamt beteende (Ferguson, 2007).

Under 2000-talet har våldsdebatten ersatts av en debatt om beroende, i samband med att beroendebegreppet har börjat användas för att beskriva mycket mer än drogberoende (Helmersson Bergmark and Bergmark, 2009). År 2018 antog Världshälsoorganisationen (WHO) *gaming disorder* i sin klassifikation av sjukdomar (World Health Organization, 2018). I samband med det publicerade en stor grupp forskare en skrift med budskapet att vi ännu vet för lite för att kunna säkert tala om att spelare kan bli beroende (Rooij et al. 2018). De menade att vi även behöver titta på potentiella underliggande problem, till exempel depression eller social ångest, som kan vara anledningen till att en del människor stänger in sig i digitala spel (Rooij et al. 2018). Vi vet alltså ännu inte om spel är en orsak till eller ett sätt att hantera underliggande problem. Vad som är klart är att frågan om hur mycket tid barn och unga lägger på spel, snarare än vad spelen innehåller, är en orsak till konflikt i många svenska hem – även där det kanske inte är ett allvarligt problem (se statistik hos Statens medieråd 2019b). Viss forskning har även visat att väldigt mycket spelande kan leda till sämre betyg i skolan (Gnambs et al. 2020).

Det vanligaste är att föräldrar förbjuder eller begränsar spelandet. Forskning rekommenderar däremot att spelandet diskuteras eller att barn och föräldrar spelar tillsammans (Eklund and Helmersson Bergmark, 2013; Statens medieråd, 2019b; Wang, Taylor, and Sun, 2018). Forskning har dock visat på att spelandet ofta minskar i tonåren när unga försöker lära sig att hantera sin tid på ett bra sätt (Eklund and Roman, 2018). Men vissa unga verkar ha svårare än andra att själva hitta och lära sig strategier för att balansera olika intressen och ansvarsområden i livet än andra. Här behövs ett aktivt stöd från vuxenvärlden.

Referenser

- Beres, Nicole A, Julian Frommel, Elizabeth Reid, Regan L Mandryk, and Madison Klarkowski. 2021. "Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming." In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–15. CHI '21. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445157>.
- Berg Marklund, Björn. 2016. "Swedish Game Education: 2001-2016: An Overview of the Past and Present of Swedish, Academic, Game-Related Educations." Interreg. Öresund- Kattegat-Skagerrak: A report from the 'EU Interreg Öresund- Kattegat-Skagerrak' funded project GameHub Scandinavia.
- Caillois, Roger. 1961. *Man, Play, and Games*. Illinois: University of Illinois Press.
- Chapman, Adam. 2016. "It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames." *Game Studies* 16 (2). <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- Dataspelsbranschen. 2017. "Nordic Game Education Index 2016-2017." Stockholm: Dataspelsbranschen. https://dataspelsbranschen.se/s/Game_Education_Index_2016.pdf.
- . 2020. "Spelutvecklarindex, 2020." Stockholm: Dataspelsbranschen. https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/602fae56aea7ce6248642ed2/1613737581538/14122020_Spelutvecklarindex_SWEr2_52p_digital_s_below20.pdf.
- Eklund, Lina. 2012. *The Sociality of Gaming a Mixed Methods Approach to Understanding Digital Gaming as a Social Leisure Activity*. Stockholm: Acta Universitatis Stockholmiensis. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-83163>
- . 2015. "Playing Video Games Together with Others: Differences in Gaming with Family, Friends and Strangers." *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 7 (3): 259–77. https://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.259_1.

- Eklund, Lina, and Karin Helmersson Bergmark. 2013. "Parental Mediation of Digital Gaming and Internet Use." In , 63–70. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-90033>.
- Eklund, Lina, and Sara Roman. 2017. "Do Adolescent Gamers Make Friends Offline? Identity and Friendship Formation in School." *Computers in Human Behavior* 73 (August): 284–89. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.035>.
- . 2018. "Digital Gaming and Young People's Friendships: A Mixed Methods Study of Time Use and Gaming in School." *YOUNG*, March, 1103308818754990. <https://doi.org/10.1177/1103308818754990>.
- Eklund, Lina, Björn Sjöblom, and Patrick Prax. 2019. "Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage?" *Cultural Sociology* 13 (4): 444–60. <https://doi.org/10.1177/1749975519852501>.
- Ferguson, Christopher John. 2007. "The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-Analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games." *Psychiatric Quarterly* 78 (4): 309–16. <https://doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9>.
- Fox, Jesse, Wai Yen Tang, Rachel Kowert, and Thorsten Quandt. 2017. "Sexism in Video Games and the Gaming Community." In *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming*, 1st ed., 1–21. Routledge.
- Fromme, Johannes. 2003. "Computer Games as a Part of Children's Culture." *Game Studies* 3 (1).
- Gnamb, Timo, Lukasz Stasielowicz, Ilka Wolter, and Markus Appel. 2020. "Do Computer Games Jeopardize Educational Outcomes? A Prospective Study on Gaming Times and Academic Achievement." *Psychology of Popular Media* 9 (1): 69–82. <https://doi.org/10.1037/ppm0000204>.
- Helmersson Bergmark, Karin, and Anders Bergmark. 2009. "The Diffusion of Addiction to the Field of MMORPGs." *Nordic Study of Alcohol and Drugs*, no. 26: 415–26.
- Huizinga, Johan. 1950. *Homo Ludens: A Study of Play-Elements in Culture*. Boston, MA: Beacon.
- Jensen, Mikael, and Åsa Harvard. 2009. *Leka för att lära : utveckling, kognition och kultur*. Studentlitteratur. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hb:diva-3586>.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA, US: MIT Press.
- Kowert, Rachel, Emese Domahidi, and Thorsten Quandt. 2014. "The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17 (7): 447–53. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656>.

- Linderoth, Jonas. 2004. *Datorspelandets Mening. Bortom Idén Om Den Interaktiva Illusionen*. Vol. 211. Göteborg Studies in Educational Sciences. Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis.
https://scholar.google.se/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=KX50jiEAAA&AJ&citation_for_view=KX50jiEAAA&u-x6o8ySG0sC.
- Malkowski, Jennifer, and TreaAndrea M. Russworm. 2017. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press.
- Massanari, Adrienne L. 2020. "Gamergate." In *The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication*, 1–5. Wiley Blackwell.
<https://doi.org/10.1002/9781119429128.iegmc014>.
- Muriel, Daniel, and Garry Crawford. 2018. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge.
<https://www.routledge.com/Video-Games-as-Culture-Considering-the-Role-and-Importance-of-Video-Games/Muriel-Crawford/p/book/9781138655119>.
- Nikken, Peter, and Jeroen Jansz. 2007. "Playing Restricted Videogames." *Journal of Children and Media* 1 (3): 227–43. <https://doi.org/10.1080/17482790701531862>.
- Ooijen, Erik van. 2018. "The Killability of Fish in The Sims 3: Pets and Stardew Valley." *The Computer Games Journal* 7 (3): 173–80. <https://doi.org/10.1007/s40869-018-0055-x>.
- Rooij, Antonius J. van, Christopher J. Ferguson, Michelle Colder Carras, Daniel Kardefelt-Winther, Jing Shi, Espen Aarseth, Anthony M. Bean, et al. 2018. "A Weak Scientific Basis for Gaming Disorder: Let Us Err on the Side of Caution." *Journal of Behavioral Addictions* 7 (1): 1–9. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.19>.
- Sjöblom, Björn. 2014. "Att Förstå Kvalitet i Datorspelande." In *Mycket Väl Godkänd: Vad Är Kvalitet i Barnkulturen?*, edited by K Helander, 99–112. Stockholm: Centrum för barnkulturforskningens skriftserie.
- Skolverket. 2019. "Läroplanen För Grundskolan, Förskoleklassen Och Fritidshemmet 2011 Reviderad 2019." Sjätte upplagan. Stockholm: Skolverket.
- Statens medieråd. 2019a. "Föräldrar Och Medier 2019." Stockholm: Swedish Media Council.
- . 2019b. "Ungar & Medier 2019." Stockholm: Statens Medieråd.
- Statens medieråd. 2020. "Ungar och Medier 2020." Stockholm: Swedish Media Council.
- Statens offentliga utredningar. 2020. "Det Demokratiska Samtalet i En Digital Tid - Så Stärker vi Motståndskraften Mot Desinformation, Propaganda Och Näthat." 2020:56. Stockholm: Kulturdepartementet.
- Sutton-Smith, Brian. 1997. *The Ambiguity of Play*. The Ambiguity of Play. Cambridge, MA, US: Harvard University Press.

Taylor, T. L. 2012. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.

Wang, Bingqing, Laramie Taylor, and Qiusi Sun. 2018. "Families That Play Together Stay Together: Investigating Family Bonding through Video Games." *New Media & Society* 20 (11): 4074–94. <https://doi.org/10.1177/1461444818767667>.

World Health Organization. 2018. "International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics." 11th Revision. World Health Organization.

Spel och programvara

Battlefield serien (2002-) DICE, Stockholm, Sweden

Dragon Age: Origin (2009) Bioware; Montreal, Canada

DoTA (2003/2020) Valve; Bellevue, Washington, U.S.

League of Legends (2009) Riot Games ; Los Angeles, California, U.S.

Mortal Kombat (1992) Midway Games; Chicago, Illinois, U.S.

Never Alone (2014) Upper One Games; E-Line Media: Pheonix, Arizona. U.S.

Pong (1972), Atari; Sunnyvale, California, U.S

Scratch (2007-) MIT Media Lab.; Cambridge, MA, U.S.

That Dragon, Cancer (2016) Numinous Games, NA.

Tiktok (2016) Bytedance; Haidian District, Beijing, China

Twitch (2011) Amazon; Seattle, Washington, U.S.

Youtube (2005) Google; Mountain View, California, U.S.