



E-sport – ”Jag ser den som vilken idrott som helst”

- En kvalitativ studie om utbildning med E-
sportprofil i svensk gymnasieskola

Adam Petersson & Milos Bestic

GYMNASTIK- OCH IDROTTSHÖGSKOLAN
Självständigt arbete avancerad nivå 81:2018
Ämneslärarprogrammet 2014-2019
Handledare: Bengt Larsson
Examinator: Jane Meckbach



E-sport – ”I see it as any sport”

- A qualitative study on education with E-sport in
Swedish upper secondary school

Adam Petersson & Milos Bestic

GYMNASTIK- OCH IDROTTSHÖGSKOLAN
Independent work advanced level 81:2018
Subject Teacher Program 2014-2019
Supervisor: Bengt Larsson
Examiner: Jane Meckbach

Sammanfattning

Syfte och frågeställningar

Syftet med denna studie är att undersöka hur E-sportprofiler på svenska gymnasieskolor ser ut i förhållande till vilket lärande som sker genom datorspelande, hur skolorna och utbildningen arbetar med spelproblematik och hur utbildningens utformning ser ut.

- På vilket sätt involverar lärare spelproblematik i sin undervisning?
- Vad innebär och innefattar fenomenet E-sport som inriktning i svensk gymnasieskola?
- Hur talar lärare kring vilket lärande och vilka lärprocesser som sker inom E-sportutbildningen?

Metod

Denna studie har genomförts med en kvalitativ ansats där semistrukturerade intervjuer gjorts med 6 lärare som arbetar på E-sportprofilerade skolor i Sverige. Intervjuerna genomfördes utifrån en intervjuguide där följdfrågor lades till för att komma så nära ämnet i fråga som möjligt. Ett teoretiskt ramverk i form av det sociokulturella perspektivet på lärande har använts som analysverktyg.

Resultat

Samtliga skolor arbetar i olika hög grad med spelproblematik, vilket inkluderar ett förbyggande perspektiv. Utbildningen skiljer sig åt mellan skolorna då profilen går under olika kurser eller helt utan kurs. En bidragande faktor till detta är att Skolverket inte har någon utformad kursplan för en E-sportprofil. Samtliga skolor hade ett bestämt och begränsat urval av spel för att effektivisera undervisningen. Lärarna talade kring många saker som lärs på utbildningen. Det som var gemensamt för samtliga var de kommunikativa och sociala vinningarna som elever får genom E-sport för deras framtida liv.

Slutsats

Utbildningens skillnader mellan skolorna beror på avsaknad av ämnesplan med inriktning E-sportprofil. Då E-sporten innefattar mer än bara spelande finns lärdomar som berör social interaktion, kommunikation och samarbete vilket kommer till nytta för elevers framtid. Spelproblematik behandlas av samtliga lärare men med olika innehåll, vilket ger olika typer av kunskap för eleverna.

Summary

Purpose and questions

The purpose of this study is to investigate the new phenomenon of E-sport in Swedish upper secondary school. We intend to look more closely at how the education is shaped and which courses it includes. It is our intention to find out which learning takes place in this education and how teachers talk about it. This is in relation to the qualities that pupils can take with them from the education in their future life. The last thing we intend to investigate is whether and, if so, how gaming problems are highlighted and taught for preventive purposes.

- What means and contains the phenomenon E-sport in the Swedish upper secondary school?
- How do teachers talk about what learning and learning processes take place in E-sports education?
- In what way do teachers involve gaming problems in their teaching?

Method

This study has been carried out with a qualitative approach where semi-structured interviews were conducted with 6 teachers who work at E-sport profiled schools in Sweden. The interviews were conducted on the basis of an interview guide where follow-up questions were added to get as close as possible to the subject in question. A theoretical framework in the form of the sociocultural perspective on learning has been used as an analysis tool.

Results

All schools work to varying degrees with gaming problems, which includes a preventive perspective. The education differs between the schools as the profile goes under different courses or completely without course. One contributing factor to this is that the National Agency for Education has no designed curriculum for an E-sport profile. All schools had a definite and limited selection of games to make the teaching more efficient. The teachers talked about many things that are taught in the education. What was common to all was the communicative and social gains that students receive through E-sports for their future lives.

Conclusion

The differences between the schools are due to the lack of a curriculum with an E-sport profile. As the E-sport involves more than just gaming, there are lessons that concern social interaction, communication and collaboration, which will benefit the students' future. Gaming problems are dealt with by all teachers but with different content, which gives different types of knowledge to the students.

Innehållsförteckning

1 Inledning	1
2.1 Bakgrund.....	2
2.1.1 Spel från dåtid till nutid.....	2
2.1.2 Vad är E-sport?.....	3
2.1.3 Begrepp i relation till datorspel	4
2.1.4 Idrottsspecialisering, träning- och tävlingslära samt idrott och hälsa specialisering.....	6
2.1.5 E-sportgymnasium i Sverige och vad som erbjuds?.....	7
2.1.6 Datorspelsberoende.....	8
2.2 Tidigare forskning	10
2.3 Teori.....	15
2.4 Syfte och frågeställningar	16
3. Metod.....	17
3.1 Arbetsprocess och datainsamlingsmetod	17
3.2 Urval	18
3.3 Etiska aspekter.....	18
3.4 Tillförlitlighet	19
4. Resultat	20
4.1 Spelproblematik.....	20
4.2 Utbildningens utformning	23
4.3 Lärares tal kring vilket lärande som sker vid E-sportutbildning	30
4.3.1 Kursinnehåll.....	30
4.3.2 Gruppdynamik och samarbete	30
4.3.3 Social interaktion	32
4.3.4 Uppförande	32
4.3.5 Att sätta upp mål	33
4.3.6 Hälsaspekter.....	33
4.3.7 Analys.....	34
5 Diskussion.....	35
5.1 Ämnesplanens betydelse för lärarprofessionen.....	35
5.2 Lärande genom datorspel och dess effekter	36

5.3 Spelproblematik.....	38
6.4 Metoddiskussion.....	39
5.5 Vidare forskning.....	40

Käll- och litteraturförteckning

Bilaga 1 Litteratursökning

Bilaga 2 Intervjuguide

1 Inledning

I januari 2015 trycktes en debattartikel i Aftonbladet om att Arlandagymnasiet bestämt sig för att starta Sveriges första E-sportutbildning för den svenska gymnasieskolan. Tanken var att utbildningen skulle likna resterande idrottsutbildningar som redan existerade, trots att E-sport i sig inte är klassat som en idrott enligt Riksidrottsförbundet. Teknik, speluppfattning, idrottspsykologi och taktik är några av de delar som utbildningen kommer innefatta (Engstrand 2015). Detta uppmärksammades i hög grad både av kritiker och fanatiker, de sökande var betydligt fler än erbjudna platser och denna utbildning kom att bli starten på ett nytt populärt fenomen i svensk skola. På tre år har E-sportutbildningen växt till att nu 2018 finnas på ett flertal skolor runt om i Sverige.

Fenomenet E-sport växer mycket snabbt och på regeringens hemsida kan man läsa att det är den snabbast växande rörelsen vi har i Sverige, ”Rörelsen är mångfacetterad och består av människor i alla åldrar, nationaliteter och kön” (Nordin 2017, s.2). Utöver detta har det tagits fram statistik på att cirka 80 procent av Sveriges befolkning ägnar sig åt någon form av digitala spel. Detta skrivs i samband med att E-sporten under 2018 eller 2019 troligen kommer att accepteras som en uttalad idrott enligt muntlig överenskommelse med Riksidrottsförbundet (Svenska e-sportsförbundet 2018). Motiveringen för detta är att E-sport i sig är lättillgängligt och passar för alla oavsett fysiska förutsättningar samtidigt som fördelar som kognitiv förmåga, samarbetsförmåga och sociala funktioner gynnas (Nordin 2017). Med denna starka framväxt följer även risker menar bland annat Richard Nordin (C) på Svenska Dagbladet. För att nå till toppen i en datorspeleskarriär krävs många timmar av stillasittande framför skärmen. Försenad språkutveckling, allvarliga hälsoproblem och påtaglig risk att utveckla spelberoende (Nordin 2015) är några av de negativa sidor som Nordin nämner. ”Bieffekter” av ett överdrivet datorspelande går att diskutera men det kan inte ses som en generell förklaring för alla utövare. Hur ser lärarna på dessa negativa sidor av E-sporten? Detta i förhållande till WHO:s nyligen tryckta rapport om att datorspelesberoende nu klassas som en sjukdom vilket det inte gjort tidigare. (WHO 2018) Vi ställer oss frågan om skolor med E-sportinriktning hanterar problematik kring överdrivet spelande och/eller hygienaspekter? Precis som en gymnasieutbildning med specialidrotten fotboll generellt hanterar skaderisker och kostvanor i sin utbildning kanske ett E-sportgymnasium hanterar spelproblematik och hygienaspekter, detta är vi nyfikna på att undersöka.

Kritik mot dessa inriktningar finns och någonting som E-sport och Counter-strike legendaren Tommy Ingemarsson efterlyser är avsaknaden av profession inom området. I en artikel i Aftonbladet skriver han att kompetensen på flera av skolorna är för låg för att legitimera en utbildning inom området. Ingemarsson säger att ”Jag tycker det är sjukt hur många skolor som öppnar esport-utbildning men som inte har någon kompetens och inte bygger utbildningen professionellt” (Engstrand 2016, s.1). Han fortsätter att diskutera hur skolor lockar elever med en populär utbildning utan att ha det som krävs för att undervisa framtida stjärnor (Engstrand 2016). Genom denna artikel väcks tankar kring utbildningskvalitet och i föreliggande studie vill vi belysa vilket lärande som sker på en utbildning med E-sportinriktning och hur lärare talar kring det.

2.1 Bakgrund

2.1.1 Spel från dåtid till nutid

Gee (2003) förklarar i boken *what video games have to teach us about learning and literacy* om begreppet onlinespel som är en stor faktor inom E-sport och är samlingsbegreppet för alla tävlingar inom datorspel. Även Rollenhagen (2013) diskuterar E-sport och förklarar för att Sydkorea har varit ett av de viktigaste länderna för E-sportens framfart då det är oerhört populärt i landet.

Människan har under hela sin levnadstid roat sig med olika typer av spel, det är allt från backgammon som spelades långt före Kristus och schack som uppfanns kring 500-talet till dagens avancerade datorspel som Fortnite och League of legends. Kan man då jämföra dessa äldre spel med nutiden moderna datorspel? Man kan hitta flera tydliga likheter mellan exempelvis schack och League of legends. I de båda spelen gäller det att ha ett strategiskt tänkande för att nå framgång, man är tvungen att lista ut motståndens drag för att sedan kunna göra en egen motaktion. (Gee 2003)

I dagens samhälle spelas det spel i princip hela tiden, det spelas på datorer, konsoler och på smartphones. Folk spelar så pass mycket att man nu till och med spelar utanför sina hem, man har börjat spela på jobbet, på skolan, när man reser och under tiden man väntar i en kö (Rollenhagen 2013). Vi tycks ständigt hitta tillfällena att ha tid för lite spelande mellan våra

dagliga rutiner. Det är inte bara spelandet som nu finns överallt i vår vardag, vi kan även se att spelutveckling och spelande fått sin plats i svenska gymnasieskolor och på högskolor (Gymnasium 2018). Gee (2003) menar här att all den tid som datorspelare lagt ner nu blivit en investering eftersom deras kunskaper kommer till nytta i vardagliga situationer samt i utbildningar av olika slag.

Bland de första kommersiella spelen som omtalats är spelen i arkadhallar, såsom Pacman, Spaceinvaders och Froggers. Spelen blev snabbt mycket populära och spreds världen över (Gee 2003). Vidare nämner Gee (2003) olika spel som tagit världen med storm som bland annat Fifa, Grand theft auto, Counter-strike och World of warcraft. Det har skett en kraftig utveckling av spelen från att vara tvådimensionella till att man idag springer omkring i dator världar där spelet inte ses ha något slut. År 2011 fastställdes att datorspelsbranschen var den snabbast växande nöjesindustrin i världen och som den miljardindustri som den är utvecklade spel i hög hastighet och användarna blir fler och fler för var dag som går (Rollenhagen 2013).

Nedan följer statistik enligt en undersökning som Rollenhagen (2013) nämner i sin bok angående svenskarnas attityder gentemot datorspel och även en procentuell redovisning av antalet utövare. 62 procent av Sveriges online-befolkning i åldrarna 16-64 spelar datorspel, varav 47 procent kvinnor och 53 procent män. 47 procent av föräldrarna spelar med sina barn. Att spela på en smartphones visade sig vara den vanligaste spelmetoden och 76 procent spelar online. (Rollenhagen 2013)

2.1.2 Vad är E-sport?

E-sport är samlingsnamnet för alla tävlingar inom den virtuella miljön. Förkortningen står för ”elektronisk sport” och kommer ursprungligen från Sydkorea. De senaste åren har E-sport blivit en självutnämnd nationalsport i just Sydkorea (Evans 2015). I Sverige klassas inte E-sport formellt som en idrott än så länge, men det pågår en diskussion för att det ska bli det. Svenska E-sport förbundet (SESF) har under årsstämman 2017 beslutat att arbeta för att Riksidrottsförbundet ska godkänna E-sport som en idrott under 2019. Varför den tidigare inte blivit accepterad är på grund av Riksidrottsförbundets beskrivning av vad en idrott är, en fysisk aktivitet som utförs för att må bra, ha roligt och prestera mera. Att E-sport innefattar de tre sistnämnda är det ingen som ifrågasätter, dock huruvida e-sport är en fysisk aktivitet eller inte finns det delade meningar kring. Det som SESF menar talar för att E-sport är en fysisk aktivitet är elitspelares höga aktivitetsgrad under spelen. Elitspelare utför fler än 400 beslut

och knapptryckningar under en minut och en matchserie kan ta allt från en timme till upp till fem timmar. Detta kräver uthållighet och koncentrationsförmåga för att kunna utföra aktioner under en längre tid. Elitspelarna menar att de måste vara aktiva och motionera vid sidan om spelandet för att kunna prestera på topp. Något som även talar för E-sporten som idrott är att den är godkänd som idrott i fler än 20 andra länder. (Svenska e-sportsförbundet 2018)

Hur stor E-sporten verkligen har blivit är svårt att säga då få undersökningar gjorts. Något som dock är tydligt är att E-sporten växer och intresset ökar. Idag sänds E-sport av stora mediabolag såsom SVT, Aftonbladet, TV4 och Viasat. Det finns även data som visar att E-sport växt sig till ett världsfenomen där omkring 191 miljoner människor antingen spelar eller följer E-sport mer än fyra dagar i veckan. (Svenska e-sportsförbundet 2018)

2.1.3 Begrepp i relation till datorspel

Inom E-sport finns många olika typer av spelgenrer som man tävlar inom. Nedan kommer de mest relevanta begreppen att förklaras lite mer ingående för att skapa en större förståelse kring just datorspel och E-sport.

MMorpg – Massive multiplayer online role-playing game

Dessa spel utspelar sig oftast i en fantasy-värld innehållandes troll, alver, orcher och flera magiska varelser. Spelarens personliga karaktär/avatar skapas oftast helt från grunden där man får välja allt från vilken typ av figur till ögon- och hårfärg. Med denna karaktär deltar man i uppdrag med tusentals andra spelare för att gemensamt nå ett mål. Dessa spel har inget slut utan fortgår ständigt och målet är att utveckla sin egen karaktär. Det mest kända spelet inom denna genre är World of Warcraft, som blivit så pass stort att filmbolagen börjat göra filmer om de mest kända karaktärerna från spelen. (Statens medieråd 2015)

RTS – Real time strategy game

Spelen inom denna genre utmärks genom deras fågelperspektiv över spelkartan. Vanligaste spelsättet är att man samlar material av olika slag för att kunna bygga upp sin bas som sedan kan producera krigare till ens arme som både ska skydda ens bas och attackera andra spelare. En spelomgång kan vara mellan tio minuter till upp till en timme och vinnaren blir den spelare som sist är kvar på kartan. Ett exempel på spel i denna spelgenre är det världskända

spelet Starcraft, där över sju miljoner kronor delats ut i prispengar vid de största turneringarna. (Statens medieråd 2016)

MOBA – Multiplayer online battle arena

Denna spelgenre tillsammans med first person shooter (FPS) är den som framträder mest inom E-sport. I denna genre spelar man tillsammans i ett lag om tre eller fem spelare.

Liknande de två tidigare nämnda genrererna så har man även här ett fågelperspektiv över kartan som i RTS men även en egen personliga karaktär som i MMorpg. Under spelomgången möter man ett annat lag med lika många spelare och målet är att utveckla sin egen karaktär samt strategiskt tillsammans med laget försöka överta det andra lagets bas. Inom denna genre faller världens mest spelade spel just nu League of legends, som har över 27 miljoner aktiva spelare varje dag. (Statens medieråd 2016)

FPS – First person shooter

First person shooter innebär att man ser spelet från karaktärens synfält med vapen i händerna. I dessa spel antar man oftast rollen som en soldat i en krigsmiljö, där målet är att tillsammans med sitt lag besegra motståndarna. Till skillnad från de andra genrererna så krävs här en hög koordinations- och reaktionsförmåga för att kunna nå elitnivå. Ett av de mest välkända är Counter-strike inom denna genre. År 1999 kom Counter-strike som en modd till det redan befintliga spelet Half-life. Spelet har utvecklats med åren och är än idag ett av det största E-sport spelen som spelas. (Statens medieråd 2016)

Idrott och Sport

Enligt Nationalencyklopedin (2019, s.1) innebär begreppet ”organiserade kroppsövningar för motion eller tävling [...] de flesta idrotter innehåller mätbara prestationer av något slag”.

Inledningsvis skriver Nationalencyklopedin (2019) att sport är ”numera ungefär detsamma som idrott”. Vidare förklaras det att det historiskt sett finns skillnader och att begreppet sport användes mer lättamt men idag är inte så fallet. Begreppen idrott och sport kommer vi således använda likvärdigt och med samma innebörd.

2.1.4 Idrottsspecialisering, träning- och tävlingslära samt idrott och hälsa specialisering

På de skolor där våra intervjuer ägt rum följer E-sportinriktningarna ämnesplanen för följande kurser idrottsspecialisering, träning- och tävlingslära samt idrott och hälsa specialisering.

Nedan kommer utvalda delar av kurserna att presenteras för att redogöra vad skolan har för skyldigheter att behandla i undervisningen för inriktningen E-sport.

De två förstnämnda kurserna ligger under ämnesplanen i specialidrott som beskrivs på följande vis, ”Ämnet specialidrott möjliggör en hälsosam idrottskarriär och prestationsutveckling inom en vald idrott” (Skolverket 2011). Det framkommer därefter att denna utbildning enbart får förekomma vid idrottsutbildningar på nationellt godkända gymnasier i Sverige. Vidare beskrivs bland annat hur specialidrotten syftar till att utveckla och främja den idrottsliga förmågan, hur saker som idrottspsykologiska faktorer, kost och kroppens funktion påverkar den egna utvecklingen samt prestationen (Skolverket 2011). Ledarskap inom idrottsrörelsen och kunskaper som har betydelse för idrottens utveckling och betydelse för samhället är också aspekter som lyfts fram under syftet (Skolverket 2011).

Under rubriken ”undervisningen i ämnet specialidrott ska ge eleverna förutsättningar att utveckla följande” följer åtta punkter som undervisningen skall främja, dessa återges nedan.

1. Förmåga att utöva specifik idrott på elitnivå.
2. Kunskaper om hur den egna kroppen fungerar i tränings- och tävlingssammanhang utifrån biomekaniska, idrottspsykologiska, idrottsfysiologiska och näringsfysiologiska teorier.
3. Kunskaper om samt förmåga att använda och utvärdera träningsmetoder för att utveckla prestationsförmågan.
4. Kunskaper om idrotts- och träningsmiljöers betydelse för prestationsutveckling.
5. Kunskaper om hur skador och ohälsa förebyggs och behandlas.
6. Kunskaper om ledarskap och idrottsrörelsens organisation.
7. Kunskaper om olika värderingar i tränings- och tävlingssammanhang samt förmåga att anpassa träning till etiska normer och regler för träning och idrottsliga aktiviteter.
8. Kunskaper om människors sätt att samverka och kommunicera i tränings- och tävlingssammanhang samt förmåga att leda, kommunicera, samarbeta och samverka.

(Skolverket 2011, s.1).

Kursen idrott och hälsa specialisering ligger under ämnet idrott och hälsa. Kursens innehåll påminner mycket om idrottsspecialiseringen. Ämnet idrott och hälsa har sju punkter som är tänkta som riktlinjer för elevers utveckling där kursen idrott och hälsa specialisering riktar in sig på punkt 1 samt 3-6, dessa återges nedan.

1. Förmåga att planera och genomföra fysiska aktiviteter som befäster och vidareutvecklar kroppslig förmåga och hälsa.
2. Förmåga att genomföra och anpassa utövningar utifrån olika förhållanden och miljöer.
3. Kunskaper om betydelsen av fysiska aktiviteter och naturupplevelser för kroppslig förmåga och hälsa.
4. Förmåga att hantera säkerhet och nödsituationer i samband med fysiska aktiviteter.
5. Kunskaper om kulturella och sociala aspekter på fysiska aktiviteter och naturupplevelser.
6. Förmåga att etiskt ta ställning i frågor om könsmönster, jämställdhet och identitet i relation till idrotts- och motionsutövande.
7. Kunskaper om de krav som olika situationer ställer på ergonomisk anpassning av rörelser. Förmåga att ergonomiskt anpassa sina rörelser till olika situationer och att bedöma hur miljöer ergonomiskt kan anpassas till människan.

(Skolverket 2011, s.1)

2.1.5 E-sportgymnasium i Sverige och vad som erbjuds?

”Tv- och datorspelen har gått från att vara underhållning till att även bli seriöst allvar genom fenomenet E-sport” (Gymnasium 2018, s.1). Genom detta har det öppnats flera nya möjligheter till utbildning i Sveriges gymnasieskolor, man kan nu söka till E-sportutbildningar för professionell träning eller för att senare arbeta inom området. E-sport på gymnasiet är en ny utbildning och den första gymnasiala utbildningen i Sverige startade under hösten 2015. Efter det har fler skolor hakat på trenden och nu finns ett stort antal gymnasieskolor som erbjuder inriktningen E-sport. Trenden växer snabbt och klassas som en av världens snabbast växande sporter, anledningen till detta kan vara att turneringar runt om i världen sponsras med flera hundratals miljoner kronor som spelare kan vinna. I takt med detta ökar även trycket på utbildningarna vilket skapar en hård konkurrens om platserna på de gymnasier som erbjuder E-sport som inriktning. (Gymnasium 2018).

E-sport är en bred genre och innehåller många olika typer av spel vilket gör utbildningen lite diffus för en person som inte är insatt. Precis som de finns olika sporter som ishockey, fotboll, innebandy och golf så finns det olika spel inom E-sporten som bland annat Counter-strike, League of legends, Starcraft och Fortnite. Den stora variationen gör att utbildningen kräver olika specialiseringar och taktiker beroende på vilket spel man är intresserad av. När man väl blivit antagen så sker träningen precis som i andra specialidrotter, man siktar mot att bli en elitspelare och träningen sker tillsammans med klasskamrater med samma inriktning för att utveckla taktiker och strategier för att besegra motståndarna. (Gymnasium 2018).

För att skapa en gedigen utbildning har flera skolor en ständig kontakt med Area Academy som är världsledande inom pedagogiska strukturer för E-sport. Verksamheten bygger på kompetenta människor som har rötterna i E-sporten och som kan ge pedagoger de nycklar som kan utveckla eleverna. (Area Academy 2018)

2.1.6 Datorspelsberoende

Brian och Wiemer-Hastings (2005) skriver om risker med ett överdrivet datorspelspelande och det beroende som kan växa fram ur det. Forskarna menar att det ofta växer fram gradvis under en längre tid, samtidigt som individuella förutsättningar kan komma att påverka hur detta utspelar sig. Brian och Wiemer-Hastings (2005) pratar om olika faktorer som har olika påverkan för ett eventuellt utvecklande av ett datorspelsberoende. Den första faktorn är tillgång, som förklaras vara förutsättningen för ett beroende. Alltså möjligheten att spela, vilket idag är ett faktum då spel finns överallt på Internet och majoriteten av dessa är gratis och lättillgängliga. Attityd och gruppsytryck är den andra faktorn som benämns och med denna menas individens omgivnings attityd till datorspelande. Vänner och familjens inställning till hur mycket en individ spelar menar forskarna har en stark påverkan för om ett spelberoende kan komma att utvecklas. De skriver att om din omgivning och dina vänner spelar mycket blir det ett måste att själv hoppa på det tåget för att inte hamna utanför gemenskapen. Att tiden bara flyger förbi är ett vanligt tecken på att ett spelberoende håller på att utvecklas, forskningen visar att de som är spelberoende har svårt att uppskatta hur länge de spelar samt att när man försöker dra ner på speltiden så blir det ständigt ett misslyckande. Innebörden att tiden flyger betyder precis vad som sägs, att spelandet gör att tiden bara försvinner och att individen själv tappar uppfattningen om hur mycket hen faktiskt spelar. Flykt eller att fly sin verklighet är även det en omständighet som har betydelse för utvecklingen av ett

spelberoende. Den sistnämnda faktorn som Brian och Wiemer-Hastings (2005) beskriver är känslorna av ett spelberoende. Att spelandet kan ge kraftiga känsloupplevelser med exempelvis spänningsmoment i spelet som fungerar som triggers för individen. (Brian & Wiemer-Hastings 2005).

I mitten av 2018 släppte världshälsoorganisationen (WHO) sin 11:e revision för klassificeringar av sjukdomar. Spelberoende eller spelstörning är nu en del av deras definition vilket innefattar videospel och digitala spel på datorer och konsoler. Att datorspelande och att spendera mer tid framför skärmar är allmänt känt för dagens ungdomar idag och det diskuteras ofta som ett växande problem i samhället. Ny forskning visar att barn och unga rör sig i allt mindre utsträckning. Centrum för idrottsforskning är en organisation som på uppdrag från regeringen undersökt frågan om barn och unga rör på sig för lite och deras resultat visar att unga sitter stilla i genomsnitt nio timmar per dag (Philblad 2017). I undersökningen visar det sig också att stillasittandet ofta förekommer framför skärmar och både bland flickor och pojkar där siffran är något högre bland flickorna (Philblad 2017). Det finns därmed ett samband mellan skärmtid och stillasittande och det är genom denna information som vi intresserat oss för att titta närmre på spelandet som fenomen och dess påverkan på skolelever i Sverige.

Via denna information blir vi intresserade av skolans roll i detta fenomen och hur lärare uppfattar problematiken för elevers hälsa genom ökat datorspelande. Enligt Skolverket (2011) skall elever ges möjligheter att skapa förutsättningar och goda levnadsvanor, genom kunskaper om hur fysisk aktivitet förhåller sig till psykiskt välmående. Skolverket (2011) förklarar hur aktiviteter tillsammans med kost och andra faktorer påverkar hälsan där beroendeframkallande medel och ohälsa är en punkt som specifikt berörs. Detta innehåll ifrån styrdokumentet vill vi argumentera för har en direkt koppling till den nya sjukdomen som WHO nyligen framställt. Med tanke på att det är ny framtagen forskning som ligger bakom beslutet att för mycket datorspelande kan klassas som en sjukdom är det inte säkert att lärare runt om i Sverige har hunnit anpassa undervisningen i hälsa och idrott efter detta ännu. Det är detta som vi nu vill titta närmre på och ta reda på vad skolan gör/kan göra för elever med ett datorspelsberoende och om problematiken är uppmärksamrad. (Skolverket 2011)

2.2 Tidigare forskning

I en studie från 2015 diskuterar sex experter datorspel i förhållande till sociala relationer och datorspelandets effekter på individers hjärnor. Utgångspunkten för studien sammanfattas i inledningen där de förklarar att tidigare forskning inom området ofta använder sig av rubriker som Datorspelande skadar hjärnan eller Datorspelande är bra för hjärnan, och dessa rubriker ger inte en rättvis bild av fenomenet (Bravelier et al 2015).

Inledningsvis ställs frågan vilka möjliga fördelar det finns för lärande av att spela datorspel. Informanterna var tidigt ute med att förklara att begreppet datorspel är relativt komplicerat då det innefattar så mycket. Det handlar inte bara om en viss typ av spel eller en specifik genre. Därför blir det svårt att ge några konkreta svar på vilka effekter ett datorspelande kan ha på en individ. För att specificera frågan riktade informanterna och författarna in sig på actionspel och FPS-spel. När detta slagits fast blev svaren tydligare och det visade sig finnas studier som tydde på att den utövande individen fick förbättrad visuell kontroll i sitt vardagliga liv. Likaså har man sett förbättrad reaktionsförmåga samt förmåga att fatta snabba beslut (Bravelier et al 2015). Dessa effekter som påvisas vill informanterna som både är professorer inom bland annat psykologi och neurologi dock förtydliga att de har kunnat se samma utveckling hos individer som inte spelar spel genom andra fysiska aktiviteter. Problemlösning och nyfikenhet kan också vara en positiv effekt av datorspelande. Genom problemlösning i spelen utvecklas en vilja att testa och lösa problem i det vardagliga livet också (Bravelier et al 2015).

Uppmärksamhet och fokusering hade enligt studierna också visat sig utvecklas i positiv bemärkelse hos individer som spelade actionspel. Att förtydliga är att detta är studier gjorda under kontrollerade förhållanden där testpersonerna inte fick spela hur mycket som helst utan i en mängd som man hypotetiskt trodde skulle vara mest gynnande. Kognitiv utveckling har också visat sig få positiva resultat genom datorspelande då man uppmärksammat en högre andel nerver som aktiveras i hjärnan då ett spelande sker (Bravelier et al 2015). Enkelt sagt så förklarar en av professorerna att beroende på vad spelet kräver av utövaren så kommer olika specifika delar att få utveckling i positiv bemärkelse. Exempel på detta kan vara om man utmanas i problemlösning och snabba beslut så har man hittat neurologiska förändringar i hjärnan som bearbetar problemlösning (Bravelier et al 2015). Det finns få studier som undersökt hur förändringar i det sociala beteendet påverkas av actionspel. Det har gjorts studier som visar att kortsiktiga resultat påträffats då individer spelat spel med fokus på samarbete som sedan speglats i andra sociala sammanhang, att individer blir mer hjälpsamma

(Bravelier et al 2015). Noterbart är att i samma studie visade det sig att våldsamma spel hade en påverkan på individen och man kunde se resultat av ett mer våldsamt förhållande till sin sociala omgivning (Bravelier et al 2015).

Nästa del i studien behandlar datorspelandets negativa effekter på hjärnan. Det är känt att man påträffat en högre grad av aggression och våldsamma beteenden och tankar hos individer som i hög grad spelar datorspel med våldsam karaktär (Bravelier et al 2015). Det nämns tidigt inom detta ämne att det är osannolikt att ett barn eller ungdom som spelar våldsamma spel tenderar att bli direkt våldsam. Det handlar istället om att andra faktorer i ett barn eller ungdoms liv i samband med våldsamma datorspel kan få en negativ effekt på dess uppförande, alltså inte datorspelet som ensam faktor (Bravelier et al 2015). Det finns forskning som visar att uppmärksamhet och tålamod kan få en negativ effekt, att hålla uppmärksamheten uppe på till exempel lektionstid, hålla fokus på en uppgift som inte löser sig snabbt samt att när skärmtiden blir överdriven så påverkar det hjärnan på ett negativt sätt (Bravelier et al 2015). Spelberoende diskuteras och professorerna menar att det inte finns några kopplingar mellan psykologiskt beroende och datorspel. De förklarar att det nu görs forskning inom området och det finns indikatorer på att deras uppfattning kommer att förändras (Bravelier et al 2015). Studier visar också att datorspelande kan ha negativa effekter på utövarens sociala omgivning då ensamhet och depression har visat sig förekomma (Bravelier et al 2015).

Enligt Granic, Lobel och Engels (2013) så är tv- och datorspel en närvarande del i livet hos nästan alla barn och ungdomar i USA. 97 procent av dessa spelar spel minst en timme om dagen. Största delen av all forskning inom området gaming och dess effekter har visat på negativa effekter som bland annat våld, spelberoende och depression. Med denna artikel vill forskarna förmedla ett mer balanserat perspektiv på gaming och visa att det även finns potentiella fördelar med att spela spel. Forskarna menar att det är viktigt att se över detta på grund av att spelen har genomgått en dramatisk förändring under det senaste decenniet, då de har blivit allt mer komplexa, mångsidiga, realistiska och fått en allt tydligare social interaktion. Man hänvisar även till teoretikerna Piaget och Vygotskji som hade starka teorier om lek/spel och den sociala utvecklingen. (Granic, Lobel & Engels 2013)

Granic, Lobel och Engels (2013) har sammanställt undersökningar som visar positiva effekter och fokuserat på fyra huvudområden; kognition, motivation, känslor och social interaktion.

Bland annat kan man se att spelande främjar ett brett spektrum av kognitiva färdigheter, speciellt spel inom FPS genren. De mest övertygande resultaten har visats när personer som inte tidigare spelat FPS spel deltagit i en studie där effekter på FPS spel skulle undersökas. Studien visade på snabbare och en mer exakt uppmärksamhetsförmåga och en tydligare visuell rumsuppfattning. Studien visar även att färdigheterna inte är kortsiktiga utan följer med individen en lång tid och kan appliceras på andra aktiviteter. Inom området motivation diskuteras spelutvecklarnas förmåga att fånga in spelare i alla åldrar. Genom att ständigt ha lagom svåra utmaningar i spelen söker sig spelarna tillbaka till spelet och vill klara av nya saker. Genom att ha belöningar i spelet vid precis rätt tillfälle så känner spelaren mer lust att fortsätta spela. Ordet "sweet spot" är vad forskarna kallar detta och förklaras på följande sätt:

Immediate and concrete feedback in video games (e.g., through points, coins, dead ends in puzzles) serves to reward continual effort and keep players within what Vygotsky coined the zone of proximal development. This motivational sweet spot balances optimal levels of challenge and frustration with sufficient experiences of success and accomplishment. Importantly, in the best games available on the market this 'sweet spot' is so effective because it adjusts itself dynamically; the difficulty level is continuously being calibrated to players abilities through increasingly more difficult puzzles demanding more dexterity, quicker reaction times, and more clever and complex solutions.

(Granic, Lobel & Engels 2013, s.6)

Artikeln menar att denna "sweet spot" är överförbar på andra delar i livet som till exempel skola och arbete. Spelarna lär sig att man behöver kämpa lite extra för att få en belöning, vilket stämmer bra överens på många andra områden som man stöter på i livet. Det tredje huvudområdet handlar om känslomässiga fördelar med att spela spel. Tidigare forskning visar att en av de främsta anledningarna till att man använder sig av olika former av media är att man hanterar och förbättrar sitt känslomässiga tillstånd, där spelet är ett av de effektivaste sätten inom området. Flertal studier har visat samband mellan att spela spel och få förbättrat humör och ökade positiva känslor. Spelarna förklarar sin känsla som "flow", vilket kan återspeglas till psykologin där "flow" upprepade gånger kopplas till positiva resultat för ungdomar när det gäller engagemang och prestation i skolan. Artikeln påstår att upplevelsen av "flow" kan leda till att man får liknande positiva känslor i andra delar av livet, dock är detta en hypotes som ännu inte har prövats. Avslutningsvis i artikeln så diskuteras den kanske

största skillnaden inom spel om man jämför med för 10-20 år sedan, den sociala interaktionen. Tidigare satt man själv och spelade spel i sin soffa och spelarna gick ofta under stämpeln nördar eftersom de satt flera timmar om dagen helt själva. I dagsläget spelas över 70 procent av spelen med vänner, antingen tillsammans eller konkurrerandes mot varandra. I den virtuella världen där sociala konstellationer skapas måste spelaren agera snabbt om vem man ska lita på eller inte samt hur man på bästa möjliga vis ska klara av uppgiften tillsammans i grupp. I och med denna sociala kontext menar artikelförfattarna att spelare snabbt lär sig sociala färdigheter och socialt beteende som kan överföras till kamrat- och familjerelationer utanför spelmiljön. Studier visar att spelare skaffar sig sociala färdigheter när man spelar spel som specifikt är uppbyggda för att belöna ett effektivt samarbete. (Granic, Lobel & Engels 2013)

Brun är författare och anses vara en expert inom datorspelsområdet, han föreläser på skolor om spelproblematik och datorspelandets effekter på ungdomar. I sin bok *När livet blir ett spel* finns ett kapitel som heter en djupdykning i forskningen. Texten behandlar resultat från studier framtagna av framförallt forskaren Griffith, Bushman och Andersson på spelandets positiva och negativa effekter på utövaren, nedan kommer vi att visa en sammanställning av dessa (Brun 2005).

Positiva effekter (Vid ej överdrivet spelande)

- Datorspelaren lär sig språk, framförallt engelska
- En förbättrad öga-hand-koordination och reaktionsförmåga
- En förbättrad spatial förmåga, förmågan att orientera sig upp
- Ny social umgängeskrets/vänner som ofta finns tillgängliga
- Ta del av nya kunskaper och öva in nya färdigheter

Negativa effekter (Vid överdrivet spelande)

- Barn som utsätts för spel ämnade för äldre riskerar att få obehag av otäcka bilder
- En liten grupp kan få problem med att hålla igen aggressivt beteende
- Exponering av våldsamt innehåll (Beroende på spel)
- Försämrade fysisk form och förslitningsskador
- Ensidig träning av hjärnan
- Risk för försämrade sociala förmågor och ensamhet
- Sömnproblem

(Brun 2005, s. 69-71)

Griffith förklarar att det finns sex kriterier som skall uppfyllas för att ett spelande kan kallas för ett beroende. Fixering är den första punkten som innebär att utövaren har dominerande tankar kring spelet även när hen inte spelar och att det är den viktigaste betydande aktiviteten för individen. Kriteriet för den andra punkten är förändrad sinnesstämning, att utövaren får en kick av spelandet eller att spelandet har en lugnande effekt. Det tredje kriteriet innebär att det med tidens gång krävs en större mängd spelande för att uppnå samma tillfredsställelse eller känsla av ett lugn, vilket förklaras som förhöjd tolerans. Det fjärde kriteriet förklaras som en känsla av obehag då spelandet måste avbrytas, det kan innebära att utövaren tappar humöret och blir irriterad. Konflikt som är det femte kriteriet innebär att det uppstår konflikter som följd av spelandet, ofta drabbar det områden som arbete eller sociala relationer. Det sista kriteriet kallar Griffith för återfall, vilket innebär att man efter en period av avhållsamhet åter faller tillbaka i gamla spelmönster (Brun 2005).

Sherry gjorde år 2001 en meta-analys på området *Effects of violent video games on aggression*. Meta-analysen gjordes för att det fortfarande fanns oklarheter kring huruvida spel har effekter på aggression eller inte. I studien sammanställdes 20 olika studier. Sherry har delat upp resultatet i tre olika områden; övergripande effekter, grafiskt våld och speltid. De övergripande effekterna man har sammanställt visar att det finns en korrelation mellan spel och aggression, dock så visar siffrorna även att denna korrelation är mindre än vad den är mellan tv-tittande och aggression. Under området grafiskt våld nivå finns det tydliga skillnader på vilka spelare som kan påverka aggressionen. Spel innehållandes fantasy och mänskliga karaktärer som deltar i olika våldsrelaterade områden har betydligt större påverkan på aggressionen än om våldet var mer sportrelaterat som i exempelvis boxningsspel och hockeyspel. Detta mönster tyder på att spelarna reagerar på våldets kulturella mening som skiljer sig åt i de olika spelen. Man diskuterar även huruvida det kan vara den grafiska nivån på spelen som kan vara skillnaden, där fantasy- och människospel väldigt ofta är välgjorda spel där grafiken nästintill ser verklig ut gentemot vissa sportspel där tanken kring spelen ligger mer på att göra ett väl fungerande spel än att grafiken ska vara välgjord. Ett av de största fynden i studien är dock kring området speltid. Det finns tydliga negativa effekter vid ett överdrivet spelande. Sherry (2001) menar att spelande över 75 minuter kan övergå från att vara roligt och ge positiva känslor till att man känner tristess och trötthet av att ständigt göra liknande saker i spelet. Studien visar även att ett överdrivet spelande går ut över andra delar i livet så som sömn, hygien, mat och relationer. (Sherry 2001)

2.3 Teori

I denna uppsats har vi valt att använda oss utav det sociokulturella perspektivet på lärande som har sina rötter i Lev Semenovich Vygotskijs teori. Begreppet sociokulturellt perspektiv är kopplat till lärande och Vygotskij hade själv fokus på just skolutveckling och lärande (Lundgren & Säljö 2014). Lundgren och Säljö (2014) beskriver det sociokulturella perspektivet som att människor lär via interaktion med andra och utvecklar egenskaper som exempelvis att räkna, skriva och läsa. Säljö (2010) menar också att "Mänskliga handlingar är situerade i sociala praktiker" (Säljö 2010, s.128). Detta innebär att individer handlar efter egna erfarenheter och det är genom erfarenheterna som man bearbetar och uppfattar information av andra vid reella möten. Genom detta antagande ges människor möjlighet att tolka situationer utifrån sin personlighet och sina erfarenheter. Beroende på vem som säger vad i vilken situation så kan den uppfattas på olika sätt och betyda olika saker (Säljö 2010).

Mediering är ett begrepp som behandlas i Lundgren och Säljö (2014) bok *Lärande, skola och bildning*. Det förklaras genom att människans kommunikation med andra och djupare förståelse grundar sig i kulturella redskap. Exempel på detta kan vara gamla mätsystem som fot och tum vilket idag skulle kunna jämföras med digitalisering och datoranvändning (som undersöks i denna uppsats). Språket som redskap handlar Vygotskijs mest djupgående arbete om, han menar att kommunikationen mellan människor främst sker via ett språk eller någon form av kommunikation (Lundgren & Säljö 2014). Inte alltid via nationella talade språk utan tecken i skrift eller det talade språket som används för att "etablera en gemensam förståelse för våra medmänniskor" (Lundgren & Säljö 2014, s.301). Som fortsättning på Vygotskijs teori om kommunikation via språk och skrift fortsätter Lundgren och Säljö (2014) på detta spår och diskuterar digitaliseringen i dagens samhälle. Genom digitaliseringen ges möjlighet för människor att kommunicera via Internet med både bilder, videos, text och emojis vilket öppnar för helt nya kommunikationsalternativ som gör det möjligt för oss att uttrycka oss och förstå varandra (Lundgren & Säljö 2014).

Vygotskij understryker även lekens betydelse för barn och ungdomarnas lärande. I andra studier kan man läsa om hur forskare drar paralleller kring Vygotskijs teorier om vad leken kan erbjuda i ett lärande till spelandet av spel och vad det kan erbjuda i ett lärande (Squire 2008). Som tidigare nämnts menar Vygotskij att ett lärande förstärks genom ett socialt samspel mellan flera aktörer, detta menar Vygotskij sker väldigt ofta i lek. Exempelvis kan

barn i den fria leken visa prov på fantasi och olika fiktiva tolkningar av miljön, samt i den mer stängda leken med regler kan de lära sig ansvarstagande, turtagande och deltagande.

(Vygotskij 1995)

I boken *Fantasi och kreativitet i barndomen* (Vygotskij 1995) förklaras leken som ett kreativt stadie där man skapar något nytt antingen i den verkliga eller i den fiktiva världen. ”Hjärnan är inte bara ett organ som bevarar och reproducerar våra tidigare erfarenheter, den är också ett organ som kombinerar, som kreativt bearbetar och skapar nya situationer och ett nytt beteende av element ur dessa tidigare erfarenheter”. – Vygotskij (1995, s.13). Man menar att lekens kreativitet inte bara återskapar gamla minnen utan även ger liv åt nutid och framtid vilket i sin tur kan skapa revolutionerade och banbrytande idéer kring den verkliga världen. (Vygotskij 1995)

Sociokulturellt perspektiv på lärande berör både social interaktion och kommunikation, av dessa skäl är vår uppfattning att teorin kan fungera som analysverktyg för att förstå de eventuella hinder och möjligheter som ges via organiserat datorspelande i skolmiljö. Kan datorspelande och E-sportprofilen påverka sättet att socialt interagera samt vilka möjligheter ges att kommunicera genom datorspel utifrån den teoretiska utgångspunkten? Denna teoretiska utgångspunkt är omfattande och kan tala/svara för på vilket sätt som det som förklaras för ovan aktualiseras och sätts i förhållande till vår frågeställning.

2.4 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna studie är att undersöka hur E-sportprofiler på svenska gymnasieskolor ser ut i förhållande till vilket lärande som sker genom datorspelande, hur skolorna och utbildningen arbetar med spelproblematik och hur utbildningens utformning ser ut.

Frågeställningar:

- På vilket sätt involverar lärare spelproblematik i sin undervisning?
- Vad innebär och innefattar fenomenet E-sport som inriktning i svensk gymnasieskola?
- Hur talar lärare kring vilket lärande och vilka lärprocesser som sker inom E-sportutbildningen?

3. Metod

3.1 Arbetsprocess och datainsamlingsmetod

Målet för denna uppsats var att få tag i minst sex informanter, ett uppdrag som visade sig vara svårare än vad vi förväntade oss. Eftersom E-sport som fenomen fortfarande är relativt litet i den svenska skolan och bara finns på ett fåtal platser runt om i landet begränsade det våra möjligheter att få kontakt med lärare på dessa skolor. Det finns fem skolor i närområdet där fyra lärare ställde upp för intervju, detta innebar att vi bara kunde göra intervjuer i ett reellt möte med dessa fyra och resterande två hade vi skype- och telefonintervjuer. Vårt mål var att göra intervjuerna på plats med informanterna framför oss på deras arbetsplats för att ge en trygghetskänsla och för att få en uppfattning av miljön som undervisningen utspelar sig i. En intervju via telefon eller dator kan bli lite annorlunda eftersom den kräver en mer strikt tydlighet vid frågeställningen. Vi anser dock att dessa intervjuformer har fungerat bra och har inte varit ett hinder på något sätt. E-sport har hittills inte fått så mycket plats i forskningen och framförallt uppsatsskrivande vilket vi anser vara en positiv aspekt i sökande efter informanter. De personer som vi kontaktat har varit varmt välkomnande och varit direkt intresserade av att ställa upp. Vi tror att det kan ha att göra med att lärarna och rektorerna ser en chans att ge en bredare och mer nyanserad bild av vad E-sport innebär. Då det finns mycket kritik riktad mot E-sport och datorspelande överlag när det kommer till hälsoeffekter etcetera ges E-sporten via dessa intervjuer en möjlighet att visa andra sidor än de mest omskrivna i tidningar och på Internet.

Samtliga lärare och rektorer fick ta del av syftet och intervjufrågorna innan intervjun ägde rum för att få en känsla av vad vi ämnade att undersöka och för att få en möjlighet att fundera kring de frågeställningar vi valt. Detta gjorde vi för att visa för informanterna att vi inte hade för avsikt att enbart undersöka negativa effekter av datorspelande. Intervjuerna spelades in genom både dator och telefon och tog mellan 30-45 minuter vardera. Intervjuerna transkriberades sedan hemifrån med hjälp av word.

Under analysprocessen av intervjuerna har vi använt oss av Glaser och Strauss grundad teori som de lanserade 1967. Boelsen (2007) beskriver teorin som data som är systematiskt insamlade och analyserade i en forskningsprocess där kodningsprocedurerna är de

grundläggande. De kodningsprocedurer som grundad teori omfattar utgör tillsammans en stark analytisk teknik. Boolsen (2007) nämner att en öppen kodning är lämplig att börja med och sedan beroende på problemet så kan andra kodningsprocedurer komma till användning. Vi har efter den öppna kodningen använd oss av en axialkodning där vi haft ett flertal underrubriker till våra huvudrubriker för att på ett lätt och smidigt sätt kunna kategorisera det insamlade datamaterialet.

3.2 Urval

E-sportutbildningen finns endast på ett fåtal platser i Sverige och därför har vi valt att göra ett slumpmässigt stickprov där informanterna representerar den lilla populationen (Eljertsson 2012). Många av de skolor som deltar i studien är privatägda och har ett flertal skolor i hela landet vilket gör informanterna mer representativa för populationen. Nedan kommer vi ge kort information om informanterna i punktform.

- Lärare 1 är en utbildad lärare i medelåldern och jobbar på en privatägd skola. Hen har jobbat som lärare i 4 år.
- Lärare 2 är en utbildad lärare i medelåldern och jobbar på en privatägd skola. Hen har jobbat som lärare i 11 år.
- Lärare 3 är inte utbildad lärare i medelåldern och jobbar på en privatägd skola. Hen har jobbat som lärare i några månader.
- Lärare 4 är en utbildad lärare i medelåldern och jobbar på en privatägd skola. Hen har jobbat som lärare i 2 år.
- Lärare 5 är en utbildad lärare i medelåldern och jobbar på en privatägd skola. Hen har jobbat som lärare i 8 år.
- Lärare 6 är en utbildad lärare i medelåldern och jobbar på en kommunalskola. Hen har jobbat som lärare i 4 år.

3.3 Etiska aspekter

Studien tar hänsyn till vetenskapsrådets etiska aspekter. När det gäller informationskravet var vi tydliga med vad denna studie ämnar undersöka vilket Patel och Davidsson (2011) menar är någonting som forskaren skall fundera kring vid en undersökning. Intervjuguiden (bilaga 2) fick informanterna därför ta del av innan intervjun ägde rum som förberedelse och förståelse för vad studien ämnade undersöka. Samtliga informanter ställde upp frivilligt genom en mejlförfrågan vilket då med enkelhet gjorde att samtyckeskravet uppfylldes. Informationen som samlas in under intervjuerna kommer enbart att sammanställas i denna studie och inga

utomstående eller obehöriga kommer att få ta del av denna information, på detta vis följer vi nyttjandekravet. Detta leder till att vi uppfyller konfidentialitetskravet som handlar om anonymitet och att vi klargör vem som kommer att få tillgång till informationen och varför (Gillham 2008).

3.4 Tillförlitlighet

För denna studie har vi valt att använda oss utav en kvalitativ ansats med semistrukturerade intervjuer. Den kvalitativa ansatsen appliceras oftast på samhällsvetenskaplig forskning där man har för avsikt att på ett mer djupgående sätt analysera en människas ord och tal kring valda forskningsfrågor (Bryman 2015). Genom den kvalitativa forskningen ges det också möjlighet att använda sig av en teoretisk utgångspunkt vilken i vårt fall är det sociokulturella perspektivet för att analysera de data som samlas in. Bryman (2015) skriver om hur validitet och reliabilitet är betydande för den kvalitativa forskningen och fungerar som en måttstock för den faktiska kvaliteten på studien. Med reliabiliteten menas enligt Bryman (2015) att studien som genomförts går att genomföra igen på samma sätt, att följa de metoder och arbetssätt som vi valt för att skapa en liknande studie. Detta har vi haft i åtanke när det kommer till både metodval och teorival samt sättet vi valt att samla in existerande data. Validitet förklarar Gillham (2008) är samlingsnamnet för tillförlitlighet över studien. Genom att man till exempel använder sig av en teoretisk utgångspunkt för att analysera insamlad data så ökar validiteten och man kan skapa ett reflekterande och objektivt förhållningssätt. Den semistrukturerade intervjun innebär att vi genom en intervjuguide (se bilaga 1) ges möjlighet att leda in informanten åt det håll vi vill om hen uppfattar frågan på ett annorlunda sätt än tänkt (Gillham 2008). Då några av frågorna är relativt enkla för egna tolkningar har vi funderat kring möjliga följdfrågor så att vi får en diskussion kring ämnet. Denna intervjustruktur och teknik passar denna undersökning mycket väl då E-sporten i skolan som ämne kan väcka många intressanta diskussioner.

4. Resultat

Nedan kommer vi att redovisa för studiens resultat. Upplägget är att vi delat upp texten under rubriker som besvarar våra forskningsfrågor. Under varje rubrik kommer även ett antal citat från lärarna som berör frågan. Det blir en sammanställning av vad fenomenet E-sport är i svensk skola och vad utbildningen innefattar. Vi kommer att redovisa lärarnas syn på vilket lärande som sker för eleverna genom en E-sportutbildning. Vi kommer även att redovisa lärarnas tal om spelproblematik och hur skolorna hanterar detta och vad utbildningen i sig innefattar. Lärarna har också svarat på vad E-sport betyder för dem och vad deras egen uppfattning är om denna utbildning. Under varje rubrik kommer vi tematiskt att redovisa lärarnas synpunkter och visa på både likheter och skillnader i deras uppfattning. Det teoretiska ramverket kommer att fungera som analysverktyg i slutet av de stycken där den är applicerbar.

4.1 Spelproblematik

De olika skolorna behandlar spelproblematik på något olika sätt, vissa lägger mer vikt vid det än andra. Nedan kommer vi att redogöra för lärarnas tal kring spelproblematiken i undervisningen och hur skolan arbetar förebyggande generellt, de vill säga genom eventuella åtgärdsprogram etcetera.

Så ser lärarna på spelproblematik

Den delen upplever inte jag är något problem hos mina elever, däremot finns det helt klart ett problem om vi tar hela skolan med spelproblematik, och där skulle jag säga att skolan, sjukvården och samhället i stort generellt är ganska illa rustad för problemet kring spelberoende – Lärare 6.

Detta med spelproblematik är inget problem i nuläget, jag tror att vi passerat den toppen. Det fanns en period där vi inte visste hur vi skulle hantera datorspelande i ett samhällsperspektiv – Lärare 2

Det kan finnas, det här med att sitta uppe och vända på dygnet t.ex, problemet finns inte i E-sportklassen men det finns generellt på skolan – Lärare 5

Lärarna kände till att det finns en viss problematik men såsom de talar kring det berör det inte E-sportklasserna generellt utan i främsta hand elever tillhörande andra klasser. Lärare 1 och 6 menade båda att eleverna på E-sportprofilen inte berördes av problematiken då undervisningen ger dem kunskap att hantera detta. Samma lärare menade också att begreppet spelberoende när det kommer till datorspelande är missvisande vilket förtydligas genom dessa två citat.

Sen det här med diagnosen som de försöker skapa anser jag är rena bullshiten, så träningsberoende är också ett sånt beroende eller? Att det ska finnas en speciell form för beroende jämfört med allting annat ställer jag mig väldigt frågande till?

– Lärare 6.

Ingen skulle ju säga att Kim Källström hade ett spelberoende bara för att han sov med fotbollsskorna på, gränserna för en datorspelare är väldigt svår men självklart, om det går ut över studierna eller annat så är det ett beroende

– Lärare 5.

Lärarna menade därmed att mycket av den kritik som riktas mot E-sporten är obefogad, de menar att det mesta handlar om fenomenet datorspelande då detta ännu inte satt sin prägel på samhället.

Samtliga lärare anser att spelproblematik existerar, däremot är de inte helt säkra på vad som klassas som spelproblematik. Samtliga lärare menar också att de arbetar effektivt för att motverka det både genom teoretisk undervisning samt undervisning som innefattar fysisk aktivitet.

Skolans åtgärder vid spelproblematik

Lärare 6 förklarar för oss att då de misstänker eller uppfattar att en elev har ett spelberoende eller annan problematik kring ett överdrivet spelande så informeras elevhälsan och kuratorer omedelbart. Det är delvis lärarens uppdrag att hjälpa eleven på de sätt den kan men elevhälsan och kuratorn är de som utformar åtgärdsprogrammen. Lärare 1 berättar att *Vi jobbar hela skolan med likabehandling och värdegrund, vi försöker agera kraftfullt när det händer saker.* Det fanns här ingen skriven åtgärdsplan för hur skolan skulle agera vid eventuell

spelproblematik, läraren förklarar det istället som en plikt att behandla spelproblematik på ett fungerande sätt och hjälpa de elever som hamnar där. Några exempel som lärare 1 tog upp var föräldrakontakt, sjukintyg om eleven varit frånvarande samt varningar om indraget CSN. Lärare 2 förklarar att om de ser en indikation av spelproblematik så formas direkt ett ärende till elevhälsan. Vi frågade därefter vad dessa indikationer kan tänkas vara och fick svaret *Exempelvis närvaro, motivation och prestation* – Lärare 2.

Samtliga lärare nämnde att kuratorer och- eller elevhälsan blir inkopplade när ett problem uppstår. De pratade om det på samma sätt som när ett vanligt problem som exempelvis mobbning förekommer.

E-sportsprofilens förebyggande arbete mot spelproblematik

Vi frågade om E-sportprofilen behandlar spelproblematik på något sätt och i sådana fall hur.

Ja det gör vi definitivt, på fredagar brukar vi lyfta det som mest – Lärare 4. Samma lärare fortsatte förklara att de då på fredagarna delade ut skriftliga läxor som berörde spelproblematik på olika sätt. Detta kunde innefatta exempelvis kost, sömn och ett överdrivet spelandes effekter på kroppen.

Lärare 6 berättar att de genomgående i undervisningen för en konversation med eleverna där de diskuterar varningstecken. *Vad gör man om man ser att en klasskamrat mår såhär, A, B eller C. Och sen får de svarsalternativ för hur man kan agera.* Detta var ett exempel som läraren gav på hur de arbetar under lektionstid med spelproblematik.

Lärare 2 berättar att *Vi har en grej som heter motivationslyftet, det är någonting som vi har under mentorstiden. Där ingår det att lösa livsstilen.* Läraren fortsatte förklara att det handlade om bland annat hälsokorset inkluderat lycka och depression och att de genom denna undervisning kom åt spelproblematiken på ett effektivt sätt.

Samtliga lärare arbetar på ett eller annat sätt mot spelberoende, men med olika infallsvinklar och metoder. Något som var gemensamt var den fysiska aktiviteten som togs upp som medel mot spelproblematik. Det var antingen genom ämnesöverskridande undervisning med idrotten eller via kursen träningslära där träningschema i inlämningsform skulle göras. Den fysiska

aktiviteten argumenterades för att vara ett effektivt medel för att få eleverna att må fysiskt och psykiskt bättre och att fysisk aktivitet fungerar bra som komplement då man spelar mycket datorspel. Några saker som lärarna har nämnt då de förklarar vikten av fysisk aktivitet för eleverna är exempelvis syreupptagningens inverkan på prestationen. Ett effektivt sätt som 4 av 5 skolor gjorde varje år var att besöka dreamhack där eleverna gavs möjlighet att få en bild av hur proffsen tränar och vad de anser är viktigt för att bli duktiga. Lärare 3 menar att eleverna får en klarare bild av att de behöver sköta sin fysik och sin hälsa då deras förebilder förespråkar det för att kunna bli bättre i spelet.

4.2 Utbildningens utformning

Under denna rubrik redovisas skola för skola. Detta för att läsaren ska ges möjlighet att se hur det ser ut på varje enskild skola. Då E-sport inte är en erkänd idrott av Riksidrottsförbundet ser utbildningen olika ut från skola till skola vilket kommer visas nedan. Överst vid varje rubrik redogörs också för vilka lärare som tillhört vilken skola vilket innebär att citaten alltid tillhör just den läraren. I slutet av denna del kommer studiens teoretiska utgångspunkt att appliceras för att analysera resultatet.

Skola 1 (Lärare 1 & 3)

Vi vill ju att skolan ska genomsyras av spel på något sätt, vi vill även jobba ämnesöverskridande med alla ämnen med spelandet som gemensam faktor
– Lärare 1.

Denna skola är en privatskola som lägger stort fokus vid punkten talang. Vi bad läraren förklara hur utbildningen såg ut på skolan och hen svarade *I grund och botten så är det ett estetprogram med inriktning media och kommunikation, sedan så färgar vi utbildningen med E-sport och lägger till träningskurser etc.* – Lärare 3. Vidare fortsatte läraren att berätta att E-sporten berörs genom 400 poäng över tre år, kurserna idrottsspecialisering 1 och 2 samt träningslära 1 och 2. Läraren förklarade också att det finns två olika inriktningar i kommunikation och mediaprogrammet, *Den ena är inriktad mot caster och producenthållet som är mer högskoleförberedande, och den andra har inriktning talang där vi fokuserar på att göra spelaren så bra som möjligt* – Lärare 3. Vidare kom läraren in på att det egentligen

var uppdelat i talang och event då tidigare nämnda caster och producent-inriktningar gick i event-delen.

Vi frågade lärarna på skolan hur det såg ut med klassammansättningar när det kommer till kön samt hur intresset och söktrycket för utbildningen ser ut. *Ungefär 80 procent av våra elever på skolan är killar, jag tror att vi har 2 tjejer av totalt 32 elever på E-sportprogrammet* – Lärare 1. När samma lärare talade om söktrycket förklarade hen att det var dubbelt så många sökande som fyllda platser vilket också öppnar upp för en expansion till nästa år. *Läraren sa Jag tippar på att det finns ett stort mörkerantal som vill söka till utbildningen, men inte är behöriga att göra det* – Lärare 1. För utbildningen krävs att man har bland annat betyget E i svenska, engelska och matematik.

Vi frågade hur det ser ut med lärare och coacher när det kommer till utbildningen. Lärare 1 förklarade att *På E-sportprogrammet har vi en nästan behörig lärare som bara saknar en uppsats och en E-sport coach som inte är behörig men som har tävlat på hög nivå samt är väldigt kunnig inom området* – Lärare 1. Läraren förklarade varför det fanns en E-sportcoach, där den viktigaste innebörden var för att tillföra spetskompetens till utbildningen. Läraren menade att ha en E-sportcoach är samma sak som att ha en inhyrd fotbollstränare på ett fotbollsgymnasium.

Lärare 3 förklarar att på E-sportprofilen finns det 4 spel som är valbara för talangsatsning, Counterstrike, League of legends, Overwatch och Dota 2. Vi frågade varför de valt just dessa spel och fick svaret *Det har att göra med att dessa spel tror vi kan tillföra på samma sätt som lagidrott, utveckla kompetenser som en människa har stor nytta av* – Lärare 1. Vidare förklarar lärare 1 upplägget av lektionerna. Hen berättar att ungefär 50 procent av tiden på E-sportutbildningen är effektivt spelande och resterande 50 procent innefattar taktik, utvärderingar, personlig utveckling, hälsa och diskussioner kring spelupplägg samt tekniska färdigheter. Det förtydligas och förklaras liknande av lärare 3 som säger *Just nu har vi arbetar vi på ett sätt där klasserna är uppdelade, där coachen har hand om själva spelandet och jag har hand om de taktiska tänket, spelupbyggnad osv.* – Lärare 3.

Skola 2 (Lärare 5)

Denna skola är också privat samt att de ingår i samma koncern med ett flertal skolor runt om i landet. Läraren som vi talar med förklarar att idén kom från en av de andra skolorna som hade etablerat profilen E-sport och eftersom söktrycket var högt så bestämde de sig för att starta en likadan utbildning i en annan stad. Skolan har tjugo platser på profilen där nitton pojkar och en flicka just nu går. Vi frågade varför läraren trodde att det var så få tjejer som läste profilen och fick svaret

Det är nog bara en sådan grej att IT-branschen är full av killar, intresset för teknik är större där verkar det som. Något som jag tyckte vara roligt var att nu när vi besökte Dream-hack så var det plötsligt jättemycket tjejer, så intresset finns nog men att det inte har kickat igång riktigt än

Dessa två citat uttalade läraren inledningsvis på vår fråga om hur utbildningen ser ut.

Vår profil bygger på att det ska vara motiverande till studier, det är själva grundtanken. Fungerar inte de andra studierna så får vi inte behålla profilen”
”För att få vara med på profilen så gäller det att ha full närvaro och goda studieresultat och insatser, att man anstränger sig helt enkelt

Till ovanstående citat lade läraren även till att code of conduct spelar en roll för elevers möjligheter att få fortsätta på profilen. Vilket förklarades genom att de måste uppföra sig, sköta sin hälsa, kost och sömn samt att man ska föregå med gott exempel. Vidare förklarar läraren att E-sporten är fördelad på två kurser på två år, idrottsspecialisering 1 och 2 som är tillvalskurser utöver de 2500 poängen som eleverna redan läser på sitt vanliga program. På denna skola finns det bara möjlighet att spela ett spel, League of legends. Detta förklarar läraren är dels på grund av intresse hos eleverna samt att de nu bara har en lärare/coach på programmet och denne är speciellt insatt i just det spelet. På frågan hur lektionsuppläggen ser ut fick vi svaret *Det är lite tidigt att säga just nu på grund av att det nyligen startat upp här, men läraren har fullt förtroende och jag tror att han ligger väldigt mycket i testfasen just nu.* Vidare förklarade läraren att det just nu handlade mycket om att lägga en grund, där code of conduct som tidigare nämnts var en viktig del. Läraren förklarade också att när de väl spelade

i datorsalen så fanns alltid läraren på plats för att coacha, hjälpa och problematisera situationer.

Skola 3 (Lärare 6)

Denna skola är den enda som är kommunal vilket gör att den skiljer sig från resterande skolor i den bemärkelsen. Profilen har tjugo platser där samtliga elever idag är pojkar. *Jag tror att det endast varit 2 eller 3 tjejer som sökt profilen under mina totalt tre år på skolan, så det finns absolut en slagsida på killfronten.*

När vi frågade hur utbildningen såg ut och var formad fick vi svaret

Det är en lokal idrottsutbildning, som i det här fallet betyder trehundra poäng fördelat på 3 kurser, idrottsspecialisering 1 & 2 samt hundra poäng träning och tävlingslära vilken är den teoretiska kursen där sömn, kost, hälsa, träning och skador finns med.

Läraren berättar att det som erbjuds på skolan är två spel; Counter-strike och League of legends där en specialiserad tränare inom kategorierna är ansvarig. Att tilläga är att tränarna inte är utbildade lärare utan tidigare duktiga spelare. Läraren berättade att det var ett problem att hitta bra tränare med goda pedagogiska kunskaper men att de som de nu anställt besatt båda delarna. En dag i veckan har eleverna fysisk aktivitet inom E-sportutbildningen som idrottsläraren håller i. Läraren förklarar att det är för att förebygga skador och för att höja elevernas prestationer i spelet. Förklaringen till varför detta träningspass finns med på schemat var *Vi har det för att vi får in sextonåringar med problem, exempelvis med handleder samtidigt som att E-sporten är väldigt stressande i sig där den fysiska träningen fungerar som ett motmedel.* Upplägget av lektioner varierade mellan veckorna där teoretiska pass, pass där de bara spelar och de får varje vecka även en hemuppgift. Vi frågade varför upplägget såg ut så och fick svaret

Upplägget har vi för att om man tittar på träningslärans kursplan så är den enormt teoretisk, den har bara en mening som handlar om fysisk aktivitet i förhållande till sporten, sen står det mycket om sportens historia och det sportsliga beteendet.

Vi frågade läraren hur en typisk lektion kan se ut för E-sportprofilen och fick svaret *Det varierar väldigt mycket, man kan säga att vi har olika tema och sedan lär utifrån dem. Exempelvis så hade vi team fights som tema sist och då fokuserar man på det och inget annat*. Läraren förklarade att de olika temana valdes för att ge eleverna en mer komplett utbildning både i individuella färdigheter och för lagbygge samt förståelse för hur de kan utvecklas på alla plan.

Skola 4 (Lärare 2)

Profilen E-sport går här under kommunikation och media- programmet med 60 elever varav en är tjej. När vi frågar om varför det är så få tjejer som läser programmet svarade läraren *Vi är lite sena på bollen att förändra läget som det ser ut, teknik har varit en manlig hobby sedan 80-talet då Commodore 64 och Amiga kom ut. Det blev en manlig hobby*. När det kommer till skolans syn på E-sportprofilen berättar läraren att det inte fungerar som en talangsatsning på den här skolan. Istället förklarar läraren att *E-sporten blir som en krydda i deras vardag*, förklaringen till varför de inte talangsatsar är för att E-sport inte anses kunna frambringa ett arbete på heltid som man kan livnära sig på när utbildningen är över. E-sportprofilen i kombination med olika inriktningar inom media och kommunikation fungerar som högskoleförberedande utbildning på denna skola.

I profilen för E-sport ingår det en 100-poängskurs vilken fungerar som ett tillval till utbildningarna inom teknik och- eller kommunikation och media. Mer ingående förklarar läraren att *Vi arbetar väldigt mycket med ämnesöverskridning så exempelvis när vi pratar grafikkort på tekniken så kopplar vi det till spelen och E-sportsprofilen, pratar vi nätverkskort så kopplar vi det till lanen som vi arrangerar*. Vidare förklarar läraren att alla kurser under kommunikation, media och teknik är starkt sammankopplade till E-sporten för att ge en helhetsbild av de olika funktionerna. Tillvalskursen E-sport innefattar givetvis en hel del spelande med inslag av både taktik, individuella prestationsutvecklingar och reflektion. Läraren förklarar också att det finns ett nära samarbete med idrottsläraren, ett exempel på detta ges genom följande citat *När vi pratar taktik inom E-sporten så pratar idrottsläraren samtidigt till exempel om en falsk nia i fotboll, hur fungerar den och så vidare*. Taktiken i E-sporten förklaras ha samma grunder som i de andra idrotterna som berör idrott och hälsa kursen, detta menar läraren ger en tydligare bild av hur ett lagbygge fungerar. De spel som skolan riktat in sig på är Rainbow 6, League of legends, World of tanks och Counter strike,

detta på grund av att efterfrågan finns där och att de legitimerade lärare som tillhandahåller E-sportutbildningen har stora kunskaper om dessa. E-sportsutbildningens innehåll innefattar som tidigare nämnt flera delar men det som lades mest vikt på var den taktiska biten. Läraren förklarar att de tillsammans med eleverna tittar på videos och analyserar mycket,

Virtus pro har en podcast där de talar om taktiken i Counter strike och vi tittar på videos där eleverna skall försöka förstå varför de gör som de gör, senare blir det en inlämning av det hela.

Skola 5 (lärare 4)

Även denna skola är privatägd och har enbart killar på sin utbildning. De som kan läsa tillvalet E-sport går el-och energiprogrammet och nästkommande år kommer tillvalet även att vara möjligt för de som läser fritidsprogrammet. Läraren förklarar att de tillåter elever som söker ovanstående utbildningar att söka E-sport tillsammans med dessa. *E-sporten är tilldelad 6 timmar i veckan utöver den ordinarie utbildningen* berättar läraren i samband med att hen förklarar att E-sporten på skolan inte har någon kurs, istället fungerar den som ett erbjudande utöver de ordinarie programstudierna. Alltså är samtliga timmar för E-sport lagda på eftermiddagarna efter skolans slut och läraren berättar att *E-sporten ger alltså inga poäng, vi har kollat om vi kan väva in det i kursen träningslära men har inte hittat ett sätt att få det att fungera än*. Vi frågade då om det är lärare som undervisar eller om det är inhyrda coacher och fick svaret *Det är framförallt jag och min kollega som har lastat den rollen, vi håller ju som sagt på att utveckla denna, det var jag som startade upp det tillsammans med rektorn och det är under utveckling*. De spel som erbjuds är Counter strike, League of legends och Overwatch.

Lektionerna är uppbyggda från att till en början hitta det spel som eleverna vill ägna sig åt och sedan dela in dem i olika grupper beroende på deras spelval och intresse. Detta dels för att dela in eleverna i respektive spel men också för att hitta de olika nivåer som de befinner sig på, *En elev som semi-satsar vill ju oftast inte spela med elever som bara spelar för att det är roligt, så vi utgår från deras rank i spelet*. Läraren förklarar att de spelar vid tre tillfällen per vecka och att de på fredagar har teoretiska pass där taktik etcetera blir det centrala. Denna lärare talar mycket om att de har fokus på uppförande och att ge eleverna en seriös bild på spelandet där oseriösa och aggressiva attityder inte är tillåtna. Denna skola har inte fokus på

talangsatsning, istället finns ett fokus på att ge eleverna en förståelse för att spel är en stor del i det vardagliga livet och att det kan kopplas till socialt uppförande, ekonomiskt tänkande och samarbete.

Analys

Det sociokulturella perspektivet som studien utgår från blir intressant då vi tittar närmre på hur utbildningen är utformad. I undervisningen sker den sociala interaktionen genom spelen, där eleverna sitter tillsammans och spelar samt att de har en lärare som är med och coachar och är närvarande under tiden. Detta går att koppla till mediering vilket är ett begrepp som handlar om människans kommunikation med andra. En fördjupad kommunikation grundar sig i kulturella redskap. Detta i relation till att man lär via kommunikation (Lundgren & Säljö 2014). Det kulturella redskapet kan här ses som Internet, digitaliseringen på utbildningen samt spelen som plattform. Eleverna på E-sportprofilen kommunicerar både via ett direkt tal med personerna runt omkring samt via spelet och datorn. Genom spelet förekommer många olika kommunikationsalternativ såsom videos, bilder etcetera. Detta blir en kommunikationsplattform som öppnar möjligheter för social interaktion på flera sätt samtidigt vilket då enligt medieringen borde vara ett väl fungerande redskap för inläring. Att tillägga är att spelen som skolorna valt ut att använda sig av i E-sportutbildningen kräver ett starkt samarbete mellan lagmedlemmarna samt att kommunikation är av stor betydelse. Det finns en mängd andra spel där fokus ligger på individen och där det inte finns en vuxen i rummet. Detta öppnar upp för individer att inte följer de riktlinjer som skolorna har slagit fast som viktiga för ett lärande.

Som tidigare nämnts har klassammansättningarna varit homogena i den meningen att det nästan uteslutande bara går killar på E-sportprofilerna. Enligt Vygotskij förstärks ett lärande genom socialt samspel samt att man uppfattar och tolkar situationer utifrån sina erfarenheter. Detta innebär att nya erfarenheter fungerar som en bidragande faktor till tolkning av kommande situationer (Vygotskij 1995). Då elevernas sociala samspel sker mellan samma kön kan man diskutera om det kan bidra till en maskulin jargong och ett speciellt sätt att agera efter där en viss form av erfarenheter i denna homogena miljö skapas jämfört med om klassammansättningen sett annorlunda ut.

4.3 Lärares tal kring vilket lärande som sker vid E-sportutbildning

Denna rubrik kommer beröra lärande i relation till E-sportutbildningen. Vi har gjort underrubriker för att enklare guida läsaren.

4.3.1 Kursinnehåll

Lärarna uppfattade frågan något olika när vi frågade om elevers lärande via en E-sportutbildning. En uppfattning var att det lärande som sker är det som kursplanen föreskriver. Hälften av lärarna menade att E-sporten fungerar som någonting som är applicerat på elevernas utbildning och som är utformad för att matcha de kriterier som finns i kursplanen för specialidrott. *Eleven ska utvecklas i sin sport, precis som det står i kursplanen för specialidrott. Man ska utvecklas i den position man har i laget mer eller mindre* – Lärare 6. Läraren fortsatte att förklara att inriktningen E-sport fungerar precis som vilken annan idrottsspecialisering som helst när det kommer till vad eleven i fråga skall lära. De tre lärare som förklarade att det lärande som sker är det som står i ämnesplanen talade övertygat kring att deras utbildning berör samtliga punkter i läroplanen. Mer specifikt handlar det om kurserna Träninglära 1 och 2 som går under ämnet specialidrott samt Idrottsspecialisering 1 och 2 som ligger under ämnet idrott och hälsa. En reaktion vi fick när vi ställde frågan kring vilket lärande som är värt att lyfta fram. *Elever som går specialidrott tennis får inte frågan vilket lärande som sker av att spela tennis* – Lärare 6. Läraren fortsatte med att om det nu är ett sådant stort bekymmer bara för att det kommer till E-sport borde det vara precis samma bekymmer vid de andra idrottsinriktningarna också. Avslutningsvis i den frågan sade lärare 6 att *Det enkla svaret kan då vara att vi blir bra på den sport vi utövar* – Lärare 6.

Vid en utveckling av frågan dök det upp ett flertal saker som på ett mer grundligt plan förklarar vilket lärande som sker vilket vi i det följande kommer att redovisa. De andra tre lärarna nämnde inte alls att ämnesplanens mål är det som eleverna skall lära sig. Istället talar de om lärandeprocesser och lärande.

4.3.2 Gruppdynamik och samarbete

De lär sig förstå att min uppgift har något i förhållande till andras uppgifter och att vi ska tillsammans försöka få ihop det här – Lärare 5

Eleverna kommer bli gudomliga på gruppdynamik och kommunikation

– Lärare 3

Tänk er att 40 spelare tillsammans ska anordna en attack mot ett annat lag eller en boss, planeringsfasen var en månad och spelarna kom från 12 olika länder, samordningen av den här attacken är så avancerad att det är helt bisarrt

– Lärare 1

Samarbetsförmåga, gruppdynamik och kommunikation var någonting som samtliga lärare berörde i frågan kring lärande. Att E-sporten fungerar som en plattform för elever att gemensamt lösa uppgifter och utveckla samarbete i olika former beroende på spel. Då samtliga skolor har riktat in sig på lagspel blir det en naturlig del av lärandet att lära sig samarbete. Lärare 1 menar att de lagbyggda spelen kan utveckla samma kompetenser som vilken lagidrott som helst och som människan har stor nytta av i sitt vardagliga liv. Samma lärare fortsätter att diskutera vikten av att lära sig tydlighet och att fatta snabba beslut. Hen menar att detta utvecklar såväl ledarskap som kommunikationsförmåga mellan individer likt när man leder en grupp människor i det vardagliga livet. Lärare 5 delar meningen att samarbete och gruppdynamik gynnas av att spela datorspel. En annan sak som läraren tog upp i samband med denna fråga var den vuxnes närvaro i rummet, att den vuxne ständigt bör belysa detta så att kunskapen i sig inte hamnar i skymundan. Detta eftersom elever och barn ofta fokuserar på just spelandet och inte alltid på de saker som ska läras genom det. Lärare 6 var inne på samma spår, att en elev som spelar hemma kommunicerar på ett visst sätt som inte alltid går hand i hand med den kommunikation som skolan förespråkar och den som krävs då en lärare finns med. Läraren förklarar att det är viktigt att ställa frågor som *hur tänkte du här och säger man sådär till en annan människa*, det är genom dessa frågor och den vuxnes närvaro som elever lär sig hur man får och bör kommunicera via nätet. Lärare 4 var inne på språket som eleverna använder då de spelar på hemmaplan. Läraren menar att en person kan bli onödigt stöddig så fort denne sitter bakom en datorskärm. Ovärdat språk brukas då inte sällan och läraren har en känsla av att samtal och diskussion om språkbruket är viktigt att ta upp med dem. *Det kan finnas bakomliggande faktorer till varför barn använder dessa uttryck* – Lärare 4. Det är dessa bakomliggande faktorer som är viktiga att lyfta fram i klassrummet fortsätter läraren.

4.3.3 Social interaktion

Nästa lärande som kom på tal var den sociala interaktionen, vilken talade om samband med kommunikation, gruppdynamik och samarbete.

E-sportsutbildningen har väldigt mycket med social interaktion på nätet att göra, den binder samman människor – Lärare 2

Att chatta i ett spelande skiljer sig från vanlig kommunikation, eftersom att man inte kan använda kroppsspråket vilket då kräver en större tydlighet och det är det lärandet som blir viktigt för eleven, tydlighet – Lärare 1

Lärare 1 menar att det sociala lärandet kan ske utöver skoltid genom E-sporten. Ett exempel som då togs upp var att de ibland har träningar på kvällstid då coachen/läraren kopplas upp över Internet samt att de kopplas upp mot andra skolor som också har coacher. Detta menar Lärare 1 att de gör för att effektivisera kvällstiden och att lärandet kan fortskrida även utanför skolans tider.

4.3.4 Uppförande

Code of conduct (Uppförande kod) var ett återkommande begrepp för lärare 1 och 5. De menade att genom utbildningen ska eleverna lära sig hur man uppför sig mot andra i spelandet och att ett bra eller dåligt uppförande väger lika tungt där som i det verkliga livet. *Vi utbildar elever i frågor om jämställdhet, hur man beter sig när man spelar, värderingar och sånt* – Lärare 1. Samma lärare fortsätter förklara att skolan arbetar intensivt med likabehandling och värdegrund och försöker självklart reagera kraftfullt om saker sker som strider mot detta. Lärare 5 utvecklade tankar om att det fanns en idé kring att lära eleverna att föregå med gott exempel. Lärare 2 menade att kopplingar mellan att vara etiskt korrekt i spelet ska spegla det sättet som man ska uppföra sig ute i samhället och att det är någonting eleverna skall bli påminda om dagligen.

4.3.5 Att sätta upp mål

Vi har en övergripande tanke kring att sätta upp mål [...] hur sätter man upp smarta mål, genom en digital handbok som vi har kan man följa sina kortsiktiga mål, långsiktiga mål, känslomässiga mål och yrkesmässiga mål - Lärare 2

Detta arbetade lärare 2 ämnesöverskridande tillsammans med den ansvariga idrottsläraren så att undervisningen skedde parallellt mellan ämnet idrott och hälsa samt media/kommunikation/it.

[...] deras mål är inte hur dem spelar, utan det handlar om inställning. Hur hanterar jag den höga pressen, och hur identifierar man sig själv för att se vad man behöver göra för att förbättras – Lärare 6

Vidare fortsatte lärare 6 med att förklara att styrkdokumentet som de följer innefattar målsättning och utveckling individuellt samt att utvärdera detta i efterhand. Samma lärare var den som reagerade starkt när vi frågade vilket lärande som sker. Alltså att det som står i ämnesplanen är det som eleverna lär sig och är det innehåll som utbildningen innefattar.

Det viktigaste sakerna i mitt ledarskap hade jag med mig ifrån idrotten och liksom även med målsättning och driv [...] Jag förde över det här på mitt jobb, på samma sätt tänker jag att E-sporten utvecklar enormt mycket förmågor kring det området
– Lärare 1

Läraren ansåg att E-sport i skolan är en idrott lik alla andra kända idrotter och fortsatte att diskutera hur E-sporten fungerar som verktyg för att utveckla kunskaper kring exempelvis målsättning.

4.3.6 Hälsaspekter

Samtliga lärare menade att de arbetade med hälsoeffekter på ett eller annat sätt. Lärare 6 inleder med att säga *Träningsläran som är en teoretisk kurs innehåller hälsa, kost, sömn och skador*. Läraren förklarar att idrottsläraren och en inhyrd yogalärare arbetar med elevernas fysiska och psykiska hälsa, för att förebygga skador men också för att belysa vikten av

hälsoaspekter i förhållande till E-sporten och spelandet i sig. När vi ställde samma fråga om hälsoaspekter till lärare 1 svarade hen *Det ska ingå i undervisningen, både hälsoaspekter och fysiska aspekter, det ska ju ingå på detalj nivå* Lärare 1. En annan lärare på samma skola förklarade *som exempel kommer eleverna få följa ett fysiskt träningschema, sedan kommer vi mäta hur mycket bättre vi blir i spelet då vi skaffar oss bättre syreupptagning för att öka koncentrationsnivån* - Lärare 3. Samma lärare berättade att de coacher som de tagit in ofta diskuterar effekter på spelande genom att äta rätt kost och att träna fysiskt. En annan sak Lärare 3 berättade var att de körde sockerfria veckor, helt utan energidryck för att eleverna skulle få en uppfattning om vad det har för effekt på deras spelande. Lärare 5 förklarade att elevhälsan arbetar effektivt med dessa frågor och hen sa därefter att *Sedan är det självklart mycket av kursinnehållet som behandlar detta område* – Lärare 5. Samma lärare berättade även att de hade som ett krav på hens skola att eleverna var tvungna att sköta sin hälsa och övriga studier för att få fortsätta studera E-sport, läraren fortsatte med att berätta att E-sporten fungerade som en morot och blev en motivationsfaktor för att sköta hälsan och övriga studier. Lärare 4 berättade om en hälsodeklaration vilket fungerade som ett veckoschema där eleverna fick anteckna hur mycket det spelade, rörde sig och åt. Detta följdes upp genom *att eleverna får där efter svara på ett antal hälsofrågor som belyser dessa aspekter för eleverna* – Lärare 4. Allt detta förklarar lärare 4 är kopplat till hur man maximerar sin träning och koncentration samt hur man som spelare hanterar detta på bästa sätt.

4.3.7 Analys

Enligt Lundgren och Säljö (2014) så lär människor via social interaktion och reella möten. Dessa sociala interaktioner görs via de ovan nämnda spelen vilka innefattar samarbete samt att de har en lagfunktion. Skolorna erbjuder bara lagspel och inga spel där eleven är helt ensam. *Det har att göra med att dessa spel tror vi kan tillföra på samma sätt som lagidrott, utveckla kompetenser som en människa har stor nytta av* – Lärare 1. Det är ett stort fokus på samarbete och lagbygge där social interaktion är oundviklig vilket enligt Lundgren och Säljö är en avgörande faktor för att ett lärande ska ske. Ytterligare exempel från samma lärare på denna sociala interaktion är

Tänk er att 40 spelare tillsammans ska anordna en attack mot ett annat lag eller en boss, planeringsfasen var en månad och spelarna kom från 12 olika länder, samordningen av den här attacken är så avancerad att det är helt bisarrt.

Vygotskij (1995) menar att lek är ett kreativt stadie där människan skapar någonting nytt i den verkliga eller i den fiktiva världen. Vidare förklarar Vygotskij (1995) att lekens kreativitet inte bara återskapar gamla minnen utan även ger liv åt nutid och framtid vilket i sin tur kan skapa banbrytande idéer kring den verkliga världen. Med andra ord innebär detta att lekens betydelse för barn är starkt sammankopplad till inläring och att leken via spelande erbjuder lärande. På E-sportprofilen spelas det en stor mängd datorspel och inte sällan ser elever och även lärare detta som en lek. Spelandet och dess sociala samspel som vi tidigare talat kring ger möjligheter för både ansvarstagande och deltagande vilket enligt Vygotskij (1995) är en faktor för elever och barns inläring. Alla lärare vi intervjuat hade inte samma tankar kring lek och lärande. I samband med att vi frågade lärare 3 hur de arbetade med spelproblematik fick vi detta svar *Vi vill att eleverna ska inse att det är okej att spela för att det är kul, men det gör vi inte här. Vi spelar spelet för att vi ska bli så bra som möjligt.* Läraren ville ta avstånd från leken när det kommer till spelandet och mer se det som ett professionellt utövande.

5 Diskussion

Syftet med denna studie var att undersöka hur E-sportprofiler på svenska gymnasieskolor ser ut i förhållande till vilket lärande som sker genom datorspel, hur skolorna och utbildningen arbetar med spelproblematik och hur utbildningens utformning ser ut. I det följande diskuterar vi resultaten i relation till tidigare forskning.

5.1 Ämnesplanens betydelse för lärarprofessionen

Studien visar att utbildningarna för E-sportprofil skiljer sig åt från skola till skola samtidigt som det också finns likheter. Notera också att en av skolorna saknade ämnesplan helt och körde E-sporten vid sidan av gymnasieutbildningen. Som tidigare nämnts så klassas inte E-sport ännu som idrott enligt Riksidrottsförbundet och vi tror att det kan vara en bidragande faktor till att utbildningarna skiljer sig åt (Svenska e-sportsförbundet 2018). Det finns ingen utskrivna ämnesplan för en utbildning med E-sportprofil och skolorna får hitta egna vägar för att göra den möjlig, vissa har kommit längre än andra i detta avseende. Då det finns en muntlig överenskommelse att E-sport kommer att bli klassad som idrott av

Riksidrottsförbundet tror vi, liksom lärarna, att Skolverket kommer att utforma en ämnesplan för en utbildning med denna profil. Detta bör göra det möjligt för en mer likformad utbildning samt att den då också bör bli mer genomtänkt och rik på bra innehåll för elever och lärares bästa. Det har visat sig att de som arbetar på dessa skolor inte alltid har lärarlegitimation. Lärare 6 talade om problematiken kring att få tag i kompetens inom området för utbildningen, då det inte finns en högskoleutbildning i dagsläget för att kunna undervisa i E-sport. Istället anställer skolorna coacher som är tidigare proffs eller kompetenta i de spel som utbildningen valt att använda sig av. I och med ett möjligt erkännande av E-sporten som idrott och förhoppningsvis Skolverkets agerande för att utveckla en riktad ämnesplan tänker vi att exempelvis Gymnastik och Idrottshögskolan kan utforma en specialidrottsinriktning mot E-sport vilket i sin tur bör bidra till en gedigen gymnasieutbildning. Som vi nämnde i bakgrunden riktar sig skolor idag inte till Skolverket för att ta hjälp att utveckla utbildningen. Istället vänder många sig till Area Academy som är världsledande inom pedagogisk struktur för E-sport (Area Academy 2018). Detta är inte fel på något sätt men för att gå hand i hand med vad den svenska skolan vill med en E-sportutbildning tror vi att det är Skolverket man ska vända sig till och att det är därifrån som riktlinjerna ska komma. Då det visat sig att söktrycket har vart högre än antalet platser som skolorna erbjuder är efterfrågan för denna utbildning väldigt stor. Detta överensstämmer med regeringens uttalande om att E-sport är den snabbast växande rörelsen vi har i Sverige just nu (Nordin 2017). Vi tror därför att ytterligare utbildningar och skolor kommer att starta upp denna profil runt om i Sverige och det blir därmed viktigt för den svenska skolan att se detta som en seriös utbildning som måste hanteras.

5.2 Lärande genom datorspel och dess effekter

Lärande på E-sportutbildningen får en stor plats i denna studie då det finns många sätt att angripa frågan på och det är ett ämne som går att vrida och vända på många sätt. Tidigare har vi skrivit om både positiva och negativa effekter av datorspel och vi inleder här med att diskutera de positiva aspekterna och hur lärarna talar om dessa. Både Brun (2005) och Bravelier et al (2015) menar att den sociala utvecklingen genom datorspel har visat sig vara positiv i förhållande till hur en individ agerar i andra situationer. Samtliga lärare har talat om de sociala fördelarna som datorspel frambringar och att det är en plattform där social interaktion äger rum. Detta kan vi absolut hålla med om, förutsatt att spelandet sker i ordnade

former. Vikten av att ha en vuxen i rummet som fungerar som en förebild och någon som tillrättavisar ett beteende som inte går i linje med exempelvis värdegrunden i skolan eller ett allmänt gott uppförande tror vi spelar en stor roll för att denna goda sociala interaktion skall uppenbaras. Lärare 2 menade att spelandet i skolmiljö och spelandet på hemmaplan i det egna rummet skiljer sig åt till stor del. Om en elev spelar hemma så använder denne ett helt annat språk och uppför sig i regel på ett annat sätt jämfört med när en vuxen lärare finns i närheten. Det framstår som att eleverna inte verkar veta om vad som är ett ”bra uppförande” då de startar utbildningen utan att det är någonting som de lär sig genom utbildningen. Vikten av att ha en god pedagogik, välplanerade lektioner och lärandet i fokus anser vi därmed vara någonting som skall ligga till grund för en väl fungerande E-sportutbildning.

En annan sak vi vill diskutera är att tre av lärarna förklarade att det som eleverna lär sig är det som de ska lära sig enligt de kursmål som innefattar deras utbildning. Det som vi funderar kring är att samtliga lärare samtidigt ansåg att det var svårt att forma utbildningen då det inte finns en riktad kursplan mot E-sport. Återigen bör det då underlätta för både lärandet i sig, vad som lärs ut och hur utbildningen är formad, om det hade funnits tydligare riktlinjer från Skolverket. Man kan också fundera kring om dessa två argument från lärarna går hand i hand eller om de motsäger varandra.

Några av de negativa effekterna är att datorspelande och då framförallt actionspel visar på ett samband med aggression (Sherry 2001). Ingen av lärarna har nämnt någonting om aggressioner eller problematiskt uppförande i den meningen då vi frågat kring spelproblematik och datorspelandets negativa effekter. Detta skulle kunna betyda att utbildningen i sig fungerar som motpol till denna utveckling hos elever som spelar dessa spel. Andra negativa effekter har handlat om exempelvis överdrivet spelande, sömnproblem och försämrad hälsa (Bravelier et al 2015). Dessa punkter menar samtliga lärare att de arbetar med på ett eller annat sätt och att det är en del i undervisningen att göra elever uppmärksamma på dessa. Det verkar ändå som att lärarna är medvetna om den forskning kring negativa effekter som finns och att de mer eller mindre involverat detta i undervisningen.

5.3 Spelproblematik

I resultatet redovisas att samtliga lärare på något sätt arbetade med spelproblematik i undervisningen. Det framkommer att lärarna har olika syn på vad spelproblematik betyder och vad det innefattar. Lärare 5 talade kring spelproblematik då en elev sitter uppe på nätterna och spelar vilket går ut över skolarbetet, lärare 6 talade kring det genom begreppet spelberoende följt av att spelberoende är ett diffust begrepp och lärare 4 var inne på kost och sömn-problem. Genom dessa olika tolkningar funderar vi återigen kring en avsaknad av riktlinjer från Skolverket. Om information hade funnits i skolan styrdokument om vad spelberoende är och hur man arbetar med det hade lärarnas uppfattning möjligen sett annorlunda ut och förhoppningsvis visat på likheter. Att tillägga är att sättet vi ställt frågan på kan öppna upp för tolkningsmöjligheter då spelproblematik som begrepp är brett. Några av de uppfattningar av vad spelproblematik är visar sig likna det som vi redogjort för tidigare. Brun (2005) menar att tecken på spelberoende är exempelvis konflikter och problematik kring utövarens omgivning och sociala relationer. Detta var någonting som lärare 5 talade på samma sätt kring. *Gränserna för en datorspelare är väldigt svår, men självklart om det går ut över studierna eller annat så är det ett beroende.* - Lärare 5.

En annan sak vi vill uppmärksamma är när lärare 5 och 6 inte delade uppfattningen kring att det finns någonting som heter spelberoende. Lärare 6 sa att det var "bullshit" och lärare 5 ifrågasatte varför inte Kim Källström kallades för fotbollsberoende. Vi fick känslan av att lärarna tog försvarsposition när detta om spelberoende kom på tal. Vi har redogjort för källor i både bakgrund och tidigare forskning som ger exempel på vad spelberoende är. Dessa källor ser vi som aktörer "utanför spelberoendets arena" och lärarna finns inom denna arena. Det vi här vill säga är att de som befinner sig där problematiken påtalas menar att den inte finns samtidigt som de som står utanför menar att den finns. Lärarna är överens om att det finns ett begrepp för beroende men de delar inte uppfattningen om begreppet spelberoende i relation till E-sport på deras utbildning.

Lärarna arbetar på olika sätt för att förebygga spelberoende. Bland annat arbetar de med fysisk aktivitet som ett väl fungerande medel för att motverka spelproblematik. Dels för att genom en god hälsa och fysisk förmåga kunna prestera bättre i spelet men också för att datorspelande innefattar mycket stillasittande. Vår uppfattning är ändå att det förekommer för

lite fysisk aktivitet för elevernas bästa, lärarna talade om något träningspass då och då, ämnesöverskridande undervisning med idrotten och träningsplanering i uppgiftsform. Utifrån vårt perspektiv som blivande idrottslärare framstår detta som en låg grad av fysisk aktivitet. Vi tror att det skulle behövas ytterligare undervisning inom områden som kost, hälsa och fysisk aktivitet då den fysiska kapaciteten är en viktig del i elevernas karriärbygge och prestationsmöjligheter.

6.4 Metoddiskussion

Denna studie har gjorts utifrån en kvalitativ ansats genom intervjuer med lärare på gymnasier med E-sportprofiler. Genom dessa intervjuer har vi fått höra hur lärare talar kring hur utbildningen är utformad, hur spelproblematik behandlas och vilket lärande som sker för denna. Det är någonting som läsaren bör ha i åtanke då det handlar om lärares tal kring dessa frågor, det gör det inte möjligt för läsaren att ta allting som sägs för givet eller att det är precis så det ser ut i verkligheten. Detta eftersom vi inte har observerat några lektioner för att se om det som sägs stämmer överens med verkligheten eller gjort intervjuer med eleverna för att se om de delar lärarnas uppfattning. Samtidigt som läsaren bör ha detta i åtanke menar vi att studiens tillförlitlighet ändå är god. Då utbildningen inte finns på allt för många platser i Sverige och då de intervjuer vi gjort till stor del täcker och kan tala för majoriteten av E-sportutbildningarna i Sverige. Givetvis hade mer tid till denna studie öppnat möjligheter för fler intervjuer och ytterligare förbättrade kvaliteter vad gäller både reliabilitet och tillförlitlighet.

Till själva intervjun märkte vi att informanterna tolkade vissa frågor något annorlunda i jämförelse med varandra och nu i efterhand kan det ha varit fördelaktigt att lägga mer tid på följdfrågor. De skulle kunna fungera som verktyg för att leda informanterna under intervjun för att lättare kunna se likheter och skillnader samt för att på ett bättre sätt kunna analysera resultatet. Då vi är två som gjort detta arbete tillsammans delade vi upp intervjuerna och gjorde hälften var, vilket också kan ha betydelse för hur frågorna utformas och uppfattas. Det kan vara att föredra att samma person gör intervjuerna för att ge en så likartad bild av frågorna som möjligt.

En tanke som slagit oss nu i efterhand är om vi också skulle ha involverat de coacher och tränare som arbetade på skolorna i undersökningen. Några av de frågor vi ställt till lärarna har handlat om hur coacherna och tränarna arbetar och det skulle vara intressant att jämföra lärarnas svar med coacherna och tränarnas. Har de samma uppfattning kring exempelvis spelproblematik och vilket lärande som sker på utbildningen?

Under kodningsprocessen har vi använt oss av grundad teori som är en välbeprövad vetenskaplig teori (Boolsen 2007). Denna teori har fungerat som ett bra verktyg och hjälpt oss att arbeta oss igenom denna studie. Vi menar att det valda teoretiska ramverket i form av det sociokulturella perspektivet har varit till stor hjälp i analysen av resultatet. Teorin har på ett effektivt sätt fungerat som grund för utformningen av intervjufrågorna samtidigt som den gett oss gedigna infallsvinklar om hur lärarnas syn på E-sportutbildningen kan problematiseras.

5.5 Vidare forskning

Det visade sig att det var stor majoritet pojkar på denna utbildning men orsaken till detta har inte diskuterats. Varför är det så få flickor som väljer att söka denna utbildning? Vi har ett flertal gånger nämnt att E-sporten förmodligen kommer att erkännas av Riksidrottsförbundet som idrott i en snar framtid och genom detta har vi även delat våra tankar om hur Skolverket kommer att agera efter detta. Att en ämnesplan för E-sportprofil kommer att utformas i framtiden. Om detta blir aktuellt blir det intressant att göra en liknande undersökning igen för att se till exempelvis förändringar i utbildningen via exempelvis utbildningens innehåll, spelproblematikens plats i utbildningen och lärarnas syn på det lärande som sker eller bör ske utifrån Skolverkets riktlinjer. Slutligen menar vi att det kan vara av intresse att undersöka hur denna utbildning påverkar elevernas individuella spelkarriärer. Hjälper den elever att bli bättre på spelet och skapar det möjligheter för dem att livnära sig på spelet och hjälper den eleverna att nå en proffskarriär i större utsträckning än de individer som spelar utanför skolmiljön.

Käll- och litteraturförteckning

Area Academy (2018). *Area Academy* <http://www.areaacademy.nu/> [2018-10-21]

Boolsen, W.M. (2007). *Kvalitativa analyser*. Gleerups Utbildning.

Bravelier, D., Green, S.C., Han, H.D., Renshaw, P.F., Merzenich, M.M. & Gentile, A.D. (2015). Brains on video games. *Nat Rev Neurosci*. 12(12): 763-768.

Brian, D. & Wiemer-Hastings, P. (2005) Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior* 8(8): 110-113.

Brun, M. (2005). *När livet blir ett spel och andra utmaningar för den digitala generationens föräldrar*. Stockholm: Langenskiöld.

Bryman, A. (2015). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber.

Eljertsson, G. (2012) *Statistik för hälsovetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur AB.

Engstrand, S. (2015). *Stort intresse för Arlandagymnasiets esport-linje*.
<https://esport.aftonbladet.se/esport/enorm-t-intresse-arlandagymnasiets-esport-linje/>
[2018-10-25]

Engstrand, S. (2016). *Legendarens kritiserar esport-skolorna hårt – startar egen utbildning*.
<https://esport.aftonbladet.se/esport/legendaren-kritiserar-esport-skolorna-hart-startar-egen-utbildning/> [2018-10-21]

Evans, S. (2015) *Video gaming: South Korea´s new national sport?*.
<https://www.bbc.com/news/av/world-asia-35047733/video-gaming-south-korea-s-new-national-sport> [2018-10-21]

Gee, P.J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. USA: Palgrave Macmillan.

Gillham, B. (2008) *Forskningsintervjun: tekniker och genomförande*. Lund: Studentlitteratur AB.

Granic, I., Lobel, A. & Engels, R.C.M.E. (2013) The Benefits of Playing Video Game. *American Psychological Association*. 13(10): 1-13.

Gymnasium (2018) *Plugga e-sport på gymnasiet*
<https://www.gymnasium.se/nyheter/inspiration/plugga-esport-11560> [2018-10-21]

Lund, S. (2011) De önskade och oönskade specialidrottsleverna. *Svensk idrottsforskning* 2011(3): 18-20.

Lundgren, U.P. & Säljö, R. (2014). *Lärande, skola, bildning: Grundbok för lärare*. Stockholm: Natur & Kultur Akademisk.

Nationalencyklopedin (2019) *Idrott* <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/enkel/idrott> [2019-01-17]

Nationalencyklopedin (2019) *Sport*
<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/sport> [2019-01-17]

Nordin, R. (2015). *Stora risker för unga som spelar*. <https://www.svd.se/stora-risker-for-unga-som-spelar> [2018-10-21]

Nordin, R. (2017). *Utveckla e-sporten och spelandet i Sverige*.
https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/motion/utveckla-e-sporten-och-spelandet-i-sverige_H5022854 [2018-10-21]

Patel, R. & Davidsson, B. (2011). *Forskningsmetodikens grunder: Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Elanders.

Pihlblad, J. (2017). *Unga rör sig för lite visar unik studie*.
<https://www.idrottsforskning.se/unga-ror-sig-for-lite-visar-unik-studie/> [2018-10-24]

Rollenhagen, S. (2013). *Datorspelsberoende*. Stockholm: Carlsson Bokförlag.

Sherry, J.L. (2001). The effects of violent video games on aggression. *Human communication research* 27(4): 409-431.

Squire, K.D. (2008). Video games and education: Designing learning systems for an interactive age. *Educational technology*.4(3): 17-26.

Statens Medieråd (2016). *Öka din kunskap om datorspel och spelande*.

<https://statensmedierad.se/larommedier/manniskanonline/problematisktspelande/okadinkunskapomdatorspel.860.html> [2018-10-23]

Svenska E-sportsförbundet (2018). *Vad är e-sport?* <https://www.svenskesport.se/esport/> [2018-10-21]

Svenska E-sportsförbundet (2018). *Vi organiserar svensk e-sport* <https://www.svenskesport.se/> [2018-10-21]

Säljö, R. (2010). *Lärande i praktiken, ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Studentlitteratur AB.

Vygotskij, L. (1995). *Fantasi och kreativitet*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos.

World Health Organization (2018). *Gaming disorder*. <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> [2018-10-22]

World Health Organization (2018). *Public health implications of excessive use of the Internet and other communication and gaming platforms* http://www.who.int/substance_abuse/activities/addictive_behaviours/en/ [2018-10-22]

Bilaga 1

Litteratursökning

I bilagan Litteratursökning ska du återge de sökningar du har gjort för att hitta tidigare forskning inom ditt ämnesområde. Det gör inget om bilagan blir längre än en sida.

Syfte och frågeställningar

Syftet med denna studie är att undersöka hur E-sportprofiler på svenska gymnasieskolor ser ut i förhållande till vilket lärande som sker genom datorspelande, hur skolorna och utbildningen arbetar med spelproblematik och hur utbildningens utformning ser ut.

Frågeställningar:

- *På vilket sätt involverar lärare spelproblematik i sin undervisning?*
- *Vad innebär och innefattar fenomenet E-sport som inriktning i svensk gymnasieskola?*
- *Hur talar lärare kring vilket lärande och vilka lärprocesser som sker inom E-sportutbildningen?*

Vilka sökord har du använt?

Ämnesord och synonymer svenska	Ämnesord och synonymer engelska
e-sport, esport, skola, spel, gaming,	e-sport, games, school,

Var och hur har du sökt?

Databaser och andra källor	Sökkombination
Google Scholar	“e-sport shool”, “game school”, “spel skola”, “esport games”
GIH:s bibliotekskatalog	“e-sport shool”, “game school”, “spel skola”, “esport games”

Kommentarer

Det är ett relativt nytt ämne, vilket gjorde de svårt att hitta relevanta artiklar.

Bilaga 2

Intervjuguide

1. Inledning

- Vad heter du?
- Vilken skola är vi på?
- Hur länge har du arbetat som lärare? (Eller vad arbetar du med)
- Vad har du för utbildning och vad utbildar du nu?
- Ålder?
- Vad är det som gör dig intresserad av E-sport? Spelar du själv?

2. Vad innefattar E-sportsutbildningen på gymnasiet?

- Vilka kurser?
- Hur många poäng etc?
- Fråga efter syftet med intressanta kurser?
- Eftertraktat?

3. Hur ser kursplanen ut för inriktningen E-sport?

- Vilken del av läroplanen används för utbildningen?
Specialidrott?

4. Hur formades utbildningen när det kommer till kursval och innehåll inom inriktningen E-sport?

- Finns det externa föreläsare och coacher eller har ni allt ni behöver på skolan?

5. Kan du förklara för vad E-sport är för dig?

- Hur anser du att den legitimeras att finnas i svensk gymnasieskola då E-sport inte ännu klassificeras som en idrott enligt RF?

6. Tror du att E-sport kommer ta en större plats i svensk skola i framtiden?
 - Hur ser du på utvecklingen?

7. Hur ser ni på spelberoende och problematiken som följer med ett överdrivet spelande?
 - Finns det några åtgärdsplaner för eventuella fall där elever hamnar i ett beroende?
 - Finns undervisning som berör spelberoende med i utbildningen?
 - Är det någonting som är ämnesöverskridande med idrottsundervisningen för momentet hälsa?

8. Vi har funderat kring lärprocesser. Hur kan man ha nytta av E-sportsutbildningen i sitt vardagliga liv?
 - Vilket lärande sker?
 - Hur ser en E-sportslektion ut?
 - Summativ bedömning och formativ bedömning?
 - Undervisningsmetoder? (vilken sorts uppgifter använder du?) Under/efter spelandet? Feedback?

9. Hur ser ni på den kritik som riktas mot datorspelade och E-sport? Den som handlar om "stereotypen" datorspelare. Stillasittande, energidrickande, dålig hygien?