



UNGDOMSSTYRELSEN
www.ungdomsstyrelsen.se

NEW GAME

OM UNGA OCH DATORSPEL



UNGDOMSSTYRELSENS
2006:2
SKRIFTER

NEW GAME

OM UNGA OCH DATORSPEL

UNGDOMSSTYRELS
SENS
2006:2
SKRIFTER

UNGDOMSSTYRELSEN

är en statlig myndighet som arbetar för att unga ska
få tillgång till makt och välfärd. Det gör vi genom att:

- Ta fram och förmedla kunskap om ungas levnadsvillkor.
- Följa upp riksdagens och regeringens mål för den nationella ungdoms-
politiken och stödja kommunerna i deras ungdomspolitiska arbete.
- Fördela bidrag till och stödja metodutveckling inom ungas fritid och
föreningsliv och jobba med internationellt ungdomssamarbete.

© Ungdomsstyrelsens skrifter 2006:2

ISSN 1651-2855

ISBN 91-89050-79-7

projektledare **Torgny Sandgren**

textunderlag **Annika Blom och Stefan Olofsson**

produktionssamordnare **Ingrid Bohlin**

grafisk form/omslagsfoto **Christián Serrano**

tryck **Edita**

distribution **Ungdomsstyrelsen, Box 17801, 118 27 Stockholm**

tfn **08-566 219 00**, *fax* **08-566 219 98**

e-post: **info@ungdomsstyrelsen.se**

webbplats: **www.ungdomsstyrelsen.se**

Förord

Den digitala kommunikationsteknologin genomsyrar idag allt fler delar av samhället. Förändringarna är snabba och påverkar våra vanor, uttryckssätt och fritidsaktiviteter. Framförallt bland många unga har kommunikation via internet, datorspel samt att ladda ned musik, spel och filmer blivit en viktig del av fritiden och för många en livsstil.

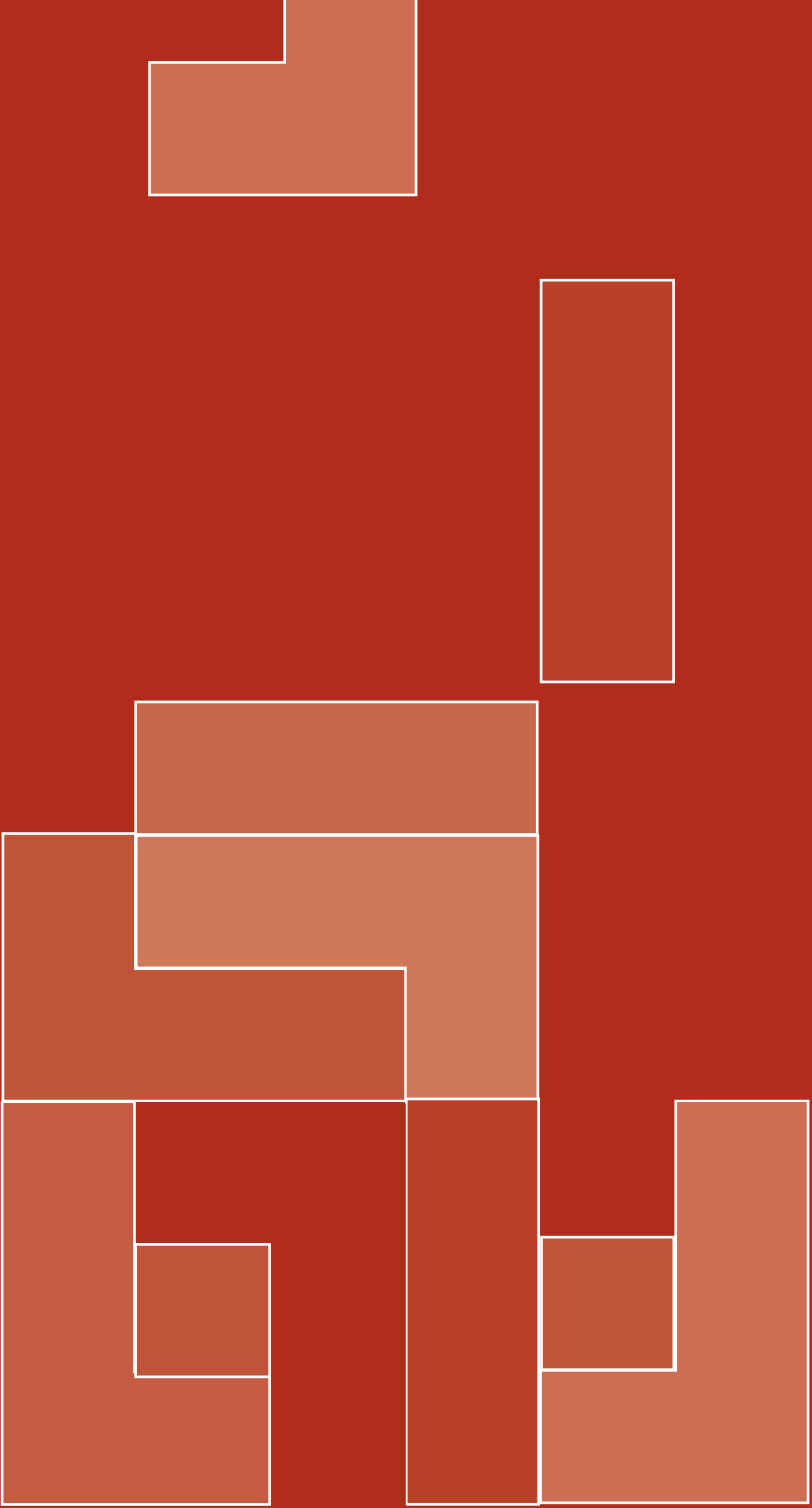
I *New Game* finns en beskrivning av hur datorspel har vuxit fram som kulturform och fritidsaktivitet. Att spela är inte enbart en individuell aktivitet. Unga spelar tillsammans över internet och i föreningar. Det skapas också särskilda mötesplatser, både virtuella och fysiska, kring datorspel.

Ett syfte med skriften *New Game* är att den ska kunna fungera som en introduktion till att förstå "datorspelsvärlden" bland ungdomar. Bland annat redovisas vilka som spelar samt skillnader och likheter mellan de som spelar datorspel ofta och de som spelar mindre ofta. Skriften ger även en överblick över den svenska datorspelsforskningen och spelindustrin. I skriften finns tips om länkar och kontakter för den som vill veta mer.

Ett annat syfte är att få kunskap om den framväxande organiseringen som sker runt datorspelande. Varför och hur organiserar sig unga kring datorspelande? I olika reportage skildras aktiviteterna i några ungdomsorganisationer. Skriften har dock inte ambitionen att ge en heltäckande bild av ungas datorspelande. Den fördjupar sig till exempel inte i det spelande som sker helt individuellt eller i konsekvenserna av ungas datorspelande som frågor om spelmissbruk.

Torgny Sandgren, utredare vid Ungdomsstyrelsen, har varit projektledare. Annika Blom, som är pedagog och konsult inom området för barn- och ungdomsfrågor, samt skribenten Stefan Olofsson har samlat in material och intervjuat forskare, ungdomsorganisationer och aktörer från datorspelsbranschen. Ungdomsstyrelsen har sammanställt materialet och producerat skriften.

Per Nilsson
generaldirektör, Ungdomsstyrelsen



Innehåll

7 Inledning

- 8 Nya fritidsaktiviteter påverkar föreningslivet
- 8 Är spelandet farligt för unga?
- 10 Läsanvisning

13 **KAPITEL 1. Vilka spelar datorspel?**

- 14 Datorspel som fritidsaktivitet
- 23 Diskussion

27 **KAPITEL 2. Datorspelarens arenor och organisationer**

28 **ARENOR FÖR DATORSPEL**

- 28 Inferno Online – ett exempel
- 30 LAN
- 34 Spel över nätet
- 34 Spelsajter

36 **SPEL I ORGANISERAD FORM**

- 36 Goodgame – en konsumentorganisation
- 44 Goodgame Nord – på ungdomshuset Aggregat
- 50 Sverok – ett av Sveriges största ungdomsförbund
- 61 CSM spelförening – om medlemskap via internet
- 69 Tech Group – fokus på digitala medier och entreprenörskap
- 75 Femina Gaming – på DreamHack, världens största datorspelsfestival
- 84 Unga Forskare – förening med anor
- 85 Onlajn – det är roligast att spela tillsammans

91 **KAPITEL 3 Framväxt, forskning och bransch**

- 94 Femtio år med datorspel
- 100 Forskning och utbildning
- 108 E-sport och professionella spelare
- 111 Svenska Team9 – bäst i Europa

113 **LITTERATUR**

115 **WEBBPLATSER**

117 **NOTER**



Inledning

Flera hundratusen svenska barn och ungdomar ägnar sig åt datorspel. Många av dem spelar mycket och det är killarna som spelar mest. Sett till spelkonsumtion per person är de nordiska länderna en av de största marknaderna i världen. Redan för två år sedan lade vi i Sverige ned lika mycket pengar på datorspel som på musik eller film.

Bland datorspelare finns både elit- och hobbyutövare, precis som inom till exempel idrotten. De skickligaste datorspelarna kan tjäna pengar på sitt intresse. Datorspelandet är också i hög grad internationellt. Det finns flera ligor för e-sport¹ där de bästa lagen från olika länder möts. Normalspelaren spelar själv eller med sina kompisar, för skojs skull.

Datorspelare behöver inte träffas fysiskt, mycket av spelandet kan ske via internet. Men det är också vanligt att koppla ihop ett antal datorer i ett nätverk och ordna ett så kallat LAN.² Större och mindre LAN arrangeras under veckoslut över hela landet och kan pågå i flera dygn.

Nya fritidsaktiviteter påverkar föreningslivet

Datorspelens växande popularitet har också påverkat föreningslivet i Sverige. Verksamheter kring datorspel, LAN, tävlingar och så vidare har blivit vanliga föreningsaktiviteter. Kommunikationsteknologins utveckling har på så sätt kommit att påverka vilka aktiviteter som bedrivs i föreningsform och det i sin tur har påverkat hur unga organiserar sig. De föreningar som arrangerar aktiviteter på internet, LAN, eller andra aktiviteter runt datorspel, har på senare år vuxit kraftigt i antal. Datorspelandet inom ungdomsorganisationen Sverok har exempelvis fördubblats mellan 2002 och 2004.

De nya verksamheterna utmanar också den traditionella bilden av vad en förening "kan" eller "ska" vara. Vissa kommuner och andra bidragsgivare har exempelvis frågat sig om aktiviteter på internet ska bedömas som meningsfulla fritidsaktiviteter och om de kan räknas som bidragsgrundade aktiviteter. Är "virtuella" föreningar lika viktiga som "riktiga"?

Frågan har också rests om hur möten och beslut kan tas över internet utan att demokratiska värden går förlorade. Internetbaserade föreningar har diskuterats utifrån kritik om bristande demokratiska möjligheter när exempelvis tusentals medlemmar finns men endast ett fåtal deltar i kongresser eller liknande sammanhang där avgörande beslut tas. Men denna problematik gäller även föreningslivet i övrigt. Det är inte alls ovanligt att stora organisationer har få deltagare i beslutande församlingar. Genom internets möjligheter utmanar virtuella föreningar det föreningsstöd som idag hanteras lokalt, regionalt och nationellt.

Är spelandet farligt för unga?

I takt med att datorspel har blivit ett allt vanligare intresse för barn och unga har diskussioner förekommit både kring vilka effekter som spelandet kan ge och kring etiska frågor om spelens innehåll. Diskussioner runt spelens innehåll har i huvudsak rört våldsinslag (se s. 99).

Intresset för datorspelens effekter har inte varit så stort bland forskare i Sverige (se s. 100). Det finns dock statliga organ med uppgifter inom området. Till exempel Medierådet (tidigare Rådet mot skadliga våldskildringar) som har till uppgift att vara expert på medieutvecklingen och dess konsekvenser för barn och unga. Medierådet har bland annat publicerat en rapport om de datorspel som kvantitativt sett innehåller mycket våld.³

Diskussionen om datorspel har även handlat om riskerna för en försämrad hälsa. Blir barnen asociala och överviktiga? Flera larmrapporter har kommit kring detta. Ett exempel är historien om en fyraårig norsk flicka som har fått förslitningsskador på grund av ett allt för flitigt datorspelande (Expressen 7 januari 2006). Statens Folkhälsoinstitut, en myndighet som har till huvuduppgift att förbättra folkhälsan, har belyst effekterna av tv- och datorspel. De publicerade 2005 rapporten *Hälsoeffekter av tv- och datorspelande*, som är en genomgång av forskning inom området.

Datorspelandets utbredning har även fått flera ungdomsarbetare, lärare och föreningsarbetare att ställa frågor om hur de ska hantera ungas intresse för datorspel. Är det lämpligt att barn ska få spela i skolan, på fritidsgården eller som en föreningsaktivitet? För föräldrar har spelandet blivit en aktivitet som ofta lett till diskussioner om begränsat spelande, om vilka spel som är lämpliga och en mer allmän oro över att ungdomarna sitter för mycket framför datorerna.

Oavsett datorspelens konsekvenser för ungas hälsa, moral och etik är det en kulturform som idag har en stor plats i ungas vardag. Datorspelandet kan ses som del i en form av kulturyttring som har blivit allt viktigare för unga, något som ibland kallas *deltagandekulturer*. I deltagarkulturer är man inte enbart konsument eller producent (publik/artist). Här är man både den som skapar och betraktar, ibland samtidigt, och där den sociala interaktionen och medskapandet är centralt. Exempelvis kan det handla om att man själv eller tillsammans med andra upptäcker och bygger spelvärldar där karaktärer och miljöer förändras dynamiskt. Datorspelandet är därigenom en kulturform som har kvaliteter utöver spelens handling. Även inom rollspel, hip-hop, modern dansmusik och skateboardåkning är social interaktion och medskapande centralt.

Läsanvisning

Denna rapport ger en övergripande beskrivning av hur dator- och tv-spel har vuxit fram som kulturform och fritidsaktivitet.

Definition och avgränsning

I skriften använder vi begreppet *datorspel* som ett samlande begrepp för pc-spel, tv-spel och onlinespel.⁴ Pc-spel är spel som spelas på en persondator. Tv-spel spelas på en konsol som fungerar tillsammans med en tv eller en bildskärm.⁵ Onlinespel spelas över internet. De flesta onlinespel spelas via persondator men det finns även konsolspel och andra plattformar med online-möjligheter. Spel görs idag för många olika plattformar, exempelvis mobiltelefoner, handspel och arkadspel⁶ på spelhallar.

Skriften omfattar inte spelformer som innehåller ”gambling” (spel) om pengar. I datorspelsvärlden finns många små ”independent-tillverkare” eller privatpersoner som gör gratisspel utan kommersiellt intresse eller spel där användaren ges möjlighet att lämna ett frivilligt bidrag. Den här typen av spel och deras roll i datorspelsvärlden behandlas inte i större utsträckning.

Kapitel 1 – Vilka spelar datorspel?

Kapitel ett beskriver utifrån en enkätundersökning vilka det är som spelar och skillnaden mellan de som spelar ofta och de som spelar mindre ofta. Enkätundersökningen, *Ungdomar, fritid och idrott*, handlar om ungas idrotts- och fritidsvanor och genomfördes 2005 av SCB på uppdrag av Ungdomsstyrelsen. Den visar att en fjärdedel av ungdomarna mellan 13 och 20 år spelar datorspel varje dag eller nästan varje dag. Killar spelar mer än tjejer i samtliga studerade åldersgrupper och de mest aktiva datorspelarna finns i åldrarna 13 till 15 år.

Undersökningens resultat ger inget stöd för att unga i gruppen högaktiva spelare⁷ skulle idrotta, träna eller motionera mindre än unga som spelar datorspel mindre frekvent. Unga i gruppen högaktiva spelare upplever tvärtom sin fysiska hälsa som något bättre än vad unga i gruppen sporadiska spelare⁸ gör.

Enkätens resultat visar också att gruppen högaktiva spelare tycks dricka alkohol i mindre utsträckning än de i gruppen sporadiska spelare i de flesta av åldersgrupperna.

Det är dock en större andel i gruppen högaktiva spelare som uppger att de absolut inte tänker studera vidare efter gymnasiet och de uppger i något mindre utsträckning att de skulle rösta i val jämfört med unga i gruppen sporadiska spelare.

Kapitel 2 – Datorspelarens arenor och organisationer

Kapitel två beskriver datorspelare i förening och organiseringen kring datorspel. Avsnittet baseras på intervjuer med företrädare för riksorganisationerna Sverok (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund), Goodgame, Techgroup och Unga forskare. Datorspelarens olika former skildras även genom reportage från ett antal föreningar, Femina Gaming som tävlade på DreamHack, Goodgame Nord som ordnade spelkväll på en fritidsgård, föreningen Onlajn som har aktiviteter i egna lokaler samt CMS, Sveriges största datorspelsförening, där medlemmarna deltar i ett strategispel och möts över nätet.

Kapitel 3 – Framväxt, forskning och bransch

I kapitel tre finns en översikt av datorspelens historik och framväxt, forskningsfältet och branschen samt e-sport och professionella spelare.

Datorspel har etablerat sig inom flera samhällsområden – fritid, föreningsliv, arbetsliv, forskning och utbildning. Norden är den fjärde största marknaden i världen när det gäller spelkonsumtion per person. År 2004 var ungefär 900 personer sysselsatta inom spelutveckling. Ett 20-tal svenska högskoleutbildningar har inriktningar på arbete inom datorspelsindustrin. Sedan slutet av 1990-talet har också en del forskning kring datorspel bedrivits i Sverige. Men det har också vuxit fram en moralisk och etisk debatt om datorspel. Sedan 1970-talet har flera spel fått kritik och speltillverkare har blivit stämda.

KAPITEL 1



Vilka spelar datorspel?

För att få ny kunskap om ungas fritidsvanor och idrottande lät Ungdomsstyrelsen genomföra en enkätstudie våren 2005.⁹ Resultat från denna enkät är underlag för diskussionen i detta avsnitt kring vilka det är som spelar datorspel och vilka likheter och skillnader det finns mellan de som spelar ofta och de som spelar mindre ofta.

Här diskuteras vilken betydelse ålder och kön har för spelandet samt på vilket sätt spelande påverkar upplevd hälsa, hur mycket tid unga som spelar använder till träning samt ungas syn på skola och sociala kontakter i förhållande till hur mycket de spelar.

Om studien

På uppdrag av Ungdomsstyrelsen genomförde Statistiska centralbyrån (SCB) en enkät under perioden maj till juni 2005. Syftet var att söka ny kunskap om ungas upplevelser av sin fritid.

En postenkät besvarades av 1 580 personer i åldrarna 13–20 år, vilket motsvarar 53 procent av urvalet.¹⁰ Materialet har varit huvudunderlag för skriften *Unga och föreningsidrotten*.¹¹

I enkäten fick ungdomarna svara på om de under de senaste 12 månaderna spelat tv- eller datorspel. Svartalternativen var varje dag/nästan varje dag, någon gång i veckan, någon/några gånger i månaden, någon/några gånger per år och ingen gång. I analysen för den diskussion som förs här har materialet delats in i två grupper: högaktiva datorspelare (de som har uppgett att de spelar datorspel varje dag/nästan varje dag) och sporadiska spelare (de som har uppgett att de spelar någon/några gånger per år). Av dem som har besvarat enkäten utgör gruppen högaktiva datorspelare 25 procent och gruppen sporadiska spelare 17 procent. Denna uppdelning har gjorts för åskådliggöra skillnader och likheter mellan de som spelar ofta och de som spelar mindre ofta.

Datorspel som fritidsaktivitet

Hur fritiden gestaltas i unga människors liv beror ofta på var man bor, kön och etnicitet samt föräldrarnas utbildningsnivå och inkomst. Men fritidens aktiviteter påverkas också i hög grad av mer övergripande förändringar i samhället. Övergången från det så kallade jordbruks-samhället till industrisamhället och till vår samtid, där kommunikationsteknologier har en betydande plats, påverkar våra fritidsvanor och intressen.

Idag kan vi se hur den nya digitala kommunikationsteknologin har kommit att genomsyra allt fler delar av samhället. Tillgången till internet har ökat avsevärt. I Sverige har praktiskt taget alla tillgång till tv, mobiltelefon och internet. En större andel ungdomar än äldre använder internet för att lyssna på webbradio, se på tv, spela spel, chatta och ladda ned musik, spel och filmer.¹² Dessa aktiviteter tar en väsentlig plats och har stor betydelse i ungdomarnas vardagsliv.

Att spela dator- och tv-spel har kommit att bli en väldigt populär fritidsaktivitet och kulturyttring för framförallt unga killar, men idag finns även en hel generation som har växt upp med datorspel och som har tagit med sig spelandet in i vuxenlivet. Dessa personer befinner sig nu i 30-årsåldern och kommer att bli den första "gamergenerationen" som uppfostrar egna barn.

Spelandet har utvecklats till en egen kulturform som har blivit en livsstil för många. Enligt en undersökning som Medierådet genomförde 2005¹³ uppger 90 procent av barn i åldrarna 9 till 11 år att de spelar dator- och tv-spel. I åldersgruppen 12–15 år uppger 78 procent att de spelar dator- och tv-spel.

Ungdomsstyrelsens enkätundersökning från 2005 bekräftar att en av de vanligaste fritidsaktiviteterna bland unga är att spela datorspel. Drygt var fjärde, 26 procent, uppger att de spelar datorspel varje dag/nästan varje dag. Knappt var femte, 18 procent, uppger att de inte alls har spelat under de senaste 12 månaderna.



"Jag gillar inga komplicerade spel, bara sådana i stil med Loderunner, Tanks, MS Röj och Pacman." Anton 14 år

Kommentarer från ungdomar på webbplatserna www.hogwarts.nu och www.gurka.se

Tabell 1. De femton vanligaste fritidsaktiviteterna som de unga, 13–20 år, gör varje dag eller nästan varje dag. Procent

Fritidsaktiviteter	Procent
Lyssna på musik	91
Titta på tv	85
Chatta med människor de känner	50
Föreningsidrotta	44
Skicka och ta emot sms/mms	42
Spela datorspel eller tv-spel	26
Umgås med pojk-/flickvän	19
Se dokusåpor på tv	19
Se på tv-nyheter	19
Hämta hem musik från nätet	18
Se sportprogram på tv	17
Prata länge i telefon (30 minuter eller mer)	16
Chatta med människor de inte känner	16
Använda dator för skolarbete	16
Idrotta, motionera, träna (ej i föreningsregi)	15

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Skriften *Arenor för alla*¹⁴ som Ungdomsstyrelsen publicerade våren 2005 presenterar en övergripande beskrivning av 16- och 22-åringars fritidsvanor och jämförelser görs med en tidigare studie som genomfördes 1996. I studien har ungdomarna fått ange vilka fritidssysselsättningar som de anser vara särskilt betydelsefulla. År 1996 tyckte endast 6 procent av de unga att datorrelaterade sysselsättningar var särskilt viktiga. Sex år senare hade siffran ökat till 15 procent. De unga i undersökningen ansåg också att datorer är en av de fritidssysselsättningar som ger hög status. Skriften visar även på ett ökat intresse för datorspel, både bland tjejer och bland killar.

Tabell 2. Andel som under de senaste 12 månaderna spelat datorspel, 13–20 år. Procent

Spelat datorspel	Tjejer och killar	Tjejer	Killar
Varje dag/nästan varje dag	26	6	44
Någon gång i veckan	26	18	33
Någon gång i månaden	23	32	14
Någon gång per år	17	29	7
Ingen gång	8	15	2
Totalt	100	100	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Ålder och kön

De mest aktiva datorspelarna är i åldern 13–15 år. Bland 13-åringarna är det tre gånger så vanligt att spela varje dag/nästan varje dag jämfört med bland 20-åringarna.

Både tjejer och killar spelar datorspel. Den avgörande skillnaden är att gruppen högaktiva datorspelare (de som har uppgett att de spelar datorspel varje dag/nästan varje dag) till största del är killar, 87 procent i gruppen högaktiva datorspelare är killar och 13 procent av dem är tjejer. I gruppen sporadiska spelare (de som uppgett att de spelar dator-

Tabell 3. Spelaktivitet i olika åldersgrupper. Procent

Ålder	Varje dag/ nästan varje dag	Någon gång i veckan	Någon/ några gånger i månaden	Någon/ några gånger per år	Ingen gång	Totalt
13	42	25	24	7	2	100
14	38	27	18	12	5	100
15	29	32	24	10	5	100
16	25	24	23	21	7	100
17	26	24	19	21	10	100
18	17	23	23	22	15	100
19	16	25	28	20	11	100
20	12	22	28	27	11	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

spel någon/några gånger per år) är situationen den omvända. Här är 83 procent tjejer och 17 procent killar.

Endast 6 procent av alla tjejerna som svarade på enkäten uppger att de spelar varje dag/nästan varje dag, vilket kan jämföras med att nästan hälften av alla killarna som svarade på enkäten, 44 procent, uppger att de spelar varje dag/nästan varje dag. Intresset för datorspel måste ändå betraktas som stort bland tjejerna eftersom endast 15 procent menar att de aldrig spelat datorspel under de senaste tolv månaderna.

Enkäten visar att killar spelar mer än tjejer i samtliga åldersgrupper. Den största andelen spelande tjejer finns i 13-årsgruppen, 14 procent av dem har uppgett att de spelar datorspel varje dag eller nästan varje dag.



"Jag gillar The Sims 2 för att jag gillar 'andra liv' spel." Jessica, 13 år

Kommentarer från ungdomar på webbplatserna www.hogwarts.nu och www.gurka.se

Tabell 4. Högaktiva och sporadiska spelare utifrån kön. Procent

	Killar	Tjejer
Högaktiva spelare	87	13
Sporadiska spelare	17	83

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Tabell 5. Andelen killar och tjejer i gruppen högaktiva spelare i olika åldersgrupper. Procent

Ålder	Högaktiva spelare Killar	Högaktiva spelare Tjejer
13 år	69	14
14 år	62	6
15 år	49	10
16 år	45	4
17 år	48	6
18 år	31	5
19 år	29	2
20 år	17	6

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Född i annat land än Sverige

Resultatet från enkäten visar att vilket land man är född i inte i någon större utsträckning påverkar spelintresset. Det är något vanligare att unga födda i Sverige är högaktiva spelare. Bland de unga som är födda i Sverige uppger 51 procent att de spelar datorspel varje dag, nästan varje dag eller någon gång i veckan. Motsvarande andel bland dem som uppger att de är födda i ett annat land än Sverige är 46 procent.

Idrott, hälsa och alkohol

Ungdomsenkätens resultat visar att gruppen högaktiva spelare idrottar, tränar och motionerar i samma utsträckning som gruppen som spelar datorspel mindre frekvent.

Tabell 6. Andel unga, 13–20 år, som har idrottat, tränat eller motionerat de senaste tolv månaderna i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare. Procent

	Varje dag/ nästan varje dag och någon gång i veckan	Någon eller några gånger i månaden	Ingen gång eller några gånger per år	Totalt
Högaktiva spelare	44	18	38	100
Sporadiska spelare	43	23	34	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Enkäten visar dock att en något större andel av dem som har uppgett att de idrottat, tränat eller motionerat ingen gång eller några gånger per år, finns i gruppen högaktiva spelare.

De högaktiva datorspelarna tycks inte heller vara underrepresenterade i föreningsidrotten. Enkätens resultat visar att en något större andel i gruppen högaktiva datorspelarna uppger att de tävlar inom föreningsidrotten (45 procent) än i gruppen sporadiska spelare (37 procent).

Studiens resultat visar att unga i gruppen högaktiva spelare upplever sin fysiska hälsa något bättre än unga i gruppen sporadiska spelare. I gruppen högaktiva spelare uppger 42 procent att de anser sin fysiska hälsa som mycket bra. I gruppen sporadiska spelare är andelen som svarat mycket bra 31 procent.

Tabell 7. Andel unga, 13–20 år, som har tävlat i en idrottsförening de senaste tolv månaderna i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare. Procent

	Ja	Nej, inte nu men tidigare	Nej, aldrig	Totalt
Högaktiva spelare	45	41	14	100
Sporadiska spelare	37	52	11	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Tabell 8. Andel unga, 13–20 år, i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare som uppgav sin upplevda fysiska hälsa som mycket bra, ganska bra, ganska dålig eller mycket dålig. Procent

	Mycket bra	Ganska bra	Ganska dålig	Mycket dålig	Totalt
Högaktiva spelare	42	50	7	1	100
Sporadiska spelare	31	58	10	1	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Tabell 9. Andel unga, 13–20 år, som uppgav att de druckit alkohol de senaste tolv månaderna i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare. Procent

	Någon gång i veckan eller någon gång i månaden	Någon gång per år eller ingen gång	Totalt
Högaktiva spelare	28	72	100
Sporadiska spelare	49	51	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Enkätens resultat visar på stora skillnader i alkoholkonsumtion mellan grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare. Bland högaktiva spelare är andelen som uppgett alkoholkonsumtion någon gång i veckan eller någon gång i månaden 28 procent. I gruppen sporadiska spelare är andelen som uppgett någon gång i veckan eller någon gång i månaden 49 procent. Bland högaktiva spelare är andelen som har uppgett någon gång per år eller ingen gång 72 procent. I gruppen sporadiska spelare är andelen som har uppgett någon gång per år eller ingen gång 51 procent.

Gruppen högaktiva spelare är överrepresenterade av unga i åldrarna 13 till 15 år vilket skulle kunna förklara att den gruppen i mindre utsträckning uppger att de dricker alkohol än de i gruppen sporadiska spelare eftersom unga i större utsträckning dricker alkohol i åldrarna 16 till 20 år.

I de flesta av åldersgrupperna uppger unga i gruppen högaktiva spelare att de dricker alkohol i lägre grad än de i gruppen sporadiska spelare. Störst är skillnaden i gruppen 15-åringar där 9 procent högaktiva spelare uppger att druckit alkohol någon gång i veckan eller någon gång i månaden jämfört med 16 procent i gruppen sporadiska spelare. En stor skillnad finns också bland 18-åringarna där 44 procent i gruppen högaktiva spelare uppger att druckit alkohol någon gång i veckan eller någon gång i månaden jämfört med 65 procent i gruppen sporadiska spelare.

Tabell 10. Andel unga som uppger att de har druckit alkohol någon gång i veckan eller någon gång i månaden under de senaste tolv månaderna i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare samt i olika åldersgrupper. Procent

Ålder	Högaktiva spelare	Sporadiska spelare
13	4	0
14	4	3
15	9	16
16	30	36
17	43	45
18	44	65
19	84	79
20	75	87

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Skola, fritidsgård och intresse av att rösta i val

Hur ser unga i grupperna högaktiva respektive sporadiska spelare på sin skoltid? Unga i gruppen högaktiva spelare har i något mindre utsträckning en positiv bild av tiden i skolan jämfört med dem i gruppen sporadiska spelare.

I gruppen högaktiva spelare uppger 71 procent att de har en mycket eller ganska positiv bild av tiden i skolan jämfört med gruppen sporadiska spelare där andelen är 76 procent. En något större andel i gruppen högaktiva spelare uppger att de varken har en positiv eller en negativ bild av tiden i skolan.

I ungdomsenkäten ställdes även frågor om ungdomarna planerade att studera vidare efter gymnasiet.

Tabell 11. Hur unga, 13–20 år, ser på tiden i skolan i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare. Procent

	Mycket eller ganska positiv bild av tiden i skolan	Varken positiv eller negativ bild av tiden i skolan	Mycket eller ganska negativ bild av tiden i skolan	Totalt
Högaktiva spelare	71	19	10	100
Sporadiska spelare	76	16	8	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät *Ungdomar, idrott och fritid, 2005*.



"Gillar Half-Life 2 grafiken är bra" Rasmus 17 O_o

Kommentarer från ungdomar på webbplatserna www.hogwarts.nu och www.gurka.se

Tabell 12. Andel unga, 13–20 år, som planerar att studera vidare efter gymnasiet i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare. Procent

	Ja, absolut samt Ja, men jag har inte bestämt mig än	Jag tror inte det	Nej, absolut inte	Jag studerar på högskola/ universitet	Totalt
Högaktiva spelare	80	12	8	0	100
Sporadiska spelare	84	10	5	1	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät *Ungdomar, idrott och fritid, 2005*.

Tabell 13. Andel killar och tjejer som uppgav att de varje dag/någon gång i veckan under de senaste 12 månaderna varit på ett ungdomens hus eller en fritidsgård i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare, 13–20 år. Procent

	Killar	Tjejer
Högaktiva spelare	12	15
Sporadiska spelare	19	4

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.



”Call of Duty 2 är bra det har bra grafik. Mycket verklighetstroget. Även MSTs och MFS 2004 är roliga simulatorer på grund av simulationsnivån.”
Daniel 12 år

Kommentarer från ungdomar på webbplatserna www.hogwarts.nu och www.gurka.se

Tabell 14. Andel unga, 13–20 år, som skulle rösta i val i grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare. Procent

	Ja	Nej	Vet ej	Totalt
Högaktiva spelare	49	24	27	100
Sporadiska spelare	57	18	25	100

Källa: Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

Det är en större andel i gruppen högaktiva spelare som uppger att de absolut inte tänker studera vidare efter gymnasiet, 8 procent, än i gruppen sporadiska spelare, 5 procent. Det är också en något större andel i gruppen högaktiva spelare som anger att de troligen inte kommer att studera vidare.

Bland killarna är det en något större andel i gruppen sporadiska spelare som uppger att de har besökt ett ungdomens hus eller en fritidsgård varje dag eller någon gång i veckan (19 procent) jämfört med killarna i gruppen högaktiva spelare (12 procent). En större skillnad finns mellan tjejerna. Nästan fyra gånger så stor andel tjejer i gruppen högaktiva spelare (15 procent) jämfört med tjejerna i gruppen sporadiska spelare (4 procent) angav motsvarande. Sammantaget (både tjejer och killar) finns ingen större skillnad mellan högaktiva spelare och sporadiska spelare bland dem som ofta besöker ungdomens hus eller fritidsgårdar, men det finns kraftiga skillnader mellan könen.

Unga i gruppen högaktiva spelare uppger i mindre utsträckning att de skulle rösta i val jämfört med unga i gruppen sporadiska spelare. I gruppen högaktiva spelare uppger 49 procent att de skulle rösta om det var val. I gruppen sporadiska spelare är det 57 procent som skulle rösta. I gruppen högaktiva spelare uppger 24 procent att de inte skulle rösta om det var val. I gruppen sporadiska spelare är det 18 procent som uppger att de inte skulle rösta.

Diskussion:

Finns skillnader mellan de som spelar ofta och mindre ofta?

Ungdomsenkätens resultat visar att datorspelande är en av de vanligaste fritidsaktiviteterna bland unga. En fjärdedel av ungdomarna mellan 13 och 20 år spelar datorspel varje dag eller nästan varje dag. Gruppen högaktiva datorspelare består till största del av killar. Killar spelar mer än tjejer i samtliga studerade åldersgrupper. Detta har bekräftats av flera andra studier, exempelvis Medierådets undersökning om medievanor.¹⁵ De mest aktiva datorspelarna finns i åldrarna 13 till 15 år. Bland 13-åringarna är det dubbelt så stor andel högaktiva spelare som bland 20-åringarna.

Ungdomsenkätens resultat ger inget stöd för att unga i gruppen högaktiva spelare skulle idrotta, träna eller motionera mindre än unga som spelar datorspel mindre frekvent. De högaktiva datorspelarna tycks inte heller vara underrepresenterade inom föreningsidrotten. Unga i gruppen högaktiva spelare upplever sin fysiska hälsa som något bättre än vad gruppen sporadiska spelare gör.

Enkätens resultat visar på stora skillnader i alkoholkonsumtion mellan grupperna högaktiva spelare och sporadiska spelare. De i gruppen högaktiva spelare tycks dricka alkohol i mindre utsträckning än de i gruppen sporadiska spelare i de flesta av åldersgrupperna. Störst är skillnaden i gruppen 15-åringar, där 9 procent av de högaktiva spelarna uppger att druckit alkohol någon gång i veckan eller någon gång i månaden, jämfört med 16 procent av de sporadiska spelarna. Att de aktiva datorspelarna tycks dricka alkohol i mindre utsträckning än de som spelar mindre frekvent kan bero på att alkoholkonsumtion i stor utsträckning (särskilt bland unga) är en social aktivitet.¹⁶ Datorspelande sker i stor utsträckning i hemmet som ofta är en mer kontrollerad miljö. Att spela datorspel är också en aktivitet som försvåras om man är berusad. Valet av datorspel som fritidsaktivitet tycks ha stor betydelse för ungas alkoholkonsumtion.

En något lägre andel unga i gruppen högaktiva spelare har en positiv bild av tiden i skolan jämfört med dem i gruppen sporadiska spelare. Det är också en större andel i gruppen högaktiva spelare som uppger att de absolut inte tänker studera vidare efter gymnasiet. Unga i gruppen högaktiva spelare uppger i något mindre utsträckning att de skulle rösta i val jämfört med unga i gruppen sporadiska spelare.

Jämförelser med andra studier

Resultaten från Ungdomsstyrelsens enkät ger inte stöd för att unga som ofta spelar datorspel skulle vara mindre sociala, motionera mindre eller ha sämre upplevd hälsa. Några resultat från forskning om effekter av datorspelande har hittills inte publicerats i Sverige men Statens folkhälsoinstitut genomförde 2005 en analys av 30 vetenskapliga studier kring effekter av tv- och datorspelande bland barn och unga.¹⁷ Sammantaget visar dessa studier ett starkt stöd för att spelande ger positiva effekter på spatiala förmågor och reaktionstid. De spatiala förmågorna betraktas traditionellt som en av de viktigaste delarna i vår intelligens. Den studerade forskningen i Folkhälsoinstitutets rapport ger heller inget stöd för samband mellan spelande och aggressiva känslor, tankar eller beteenden. Den visar heller inte på samband mellan spelande och övervikt.

Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) som är en del av Norges Utbildnings- och Forskningsdepartement har genomfört en undersökning kring datorspel. I undersökningen har ett stort antal norska barn tillfrågats om hur de använder nya medieteknologier. Resultatet av undersökningen är bland annat att barn som är aktiva teknologianvändare, även är aktiva inom andra fritidsaktiviteter. Undersökningen visar dessutom att dator- och tv-spel-användandet skapar nya sociala relationer mellan barn i olika åldrar och kulturer.¹⁸

Eftersom någon forskning kring effekter av datorspelande inte har gjorts i Sverige är det svårt att dra några säkra slutsatser vare sig från Ungdomsstyrelsens enkät eller från internationell forskning. Mycket tyder dock på att de risker som stundtals lyfts kring datorspelande är överdrivna. De flesta unga som spelar datorspel riskerar inte sämre hälsa än unga med annat intresse. Oavsett datorspelاندets eventuella effekter är spelandet en betydelsefull aktivitet och kulturform för många unga.



"Jag älskar Knights of the Old Republic för att det är det bästa spelet som gjorts i världshistorien."
Anonym

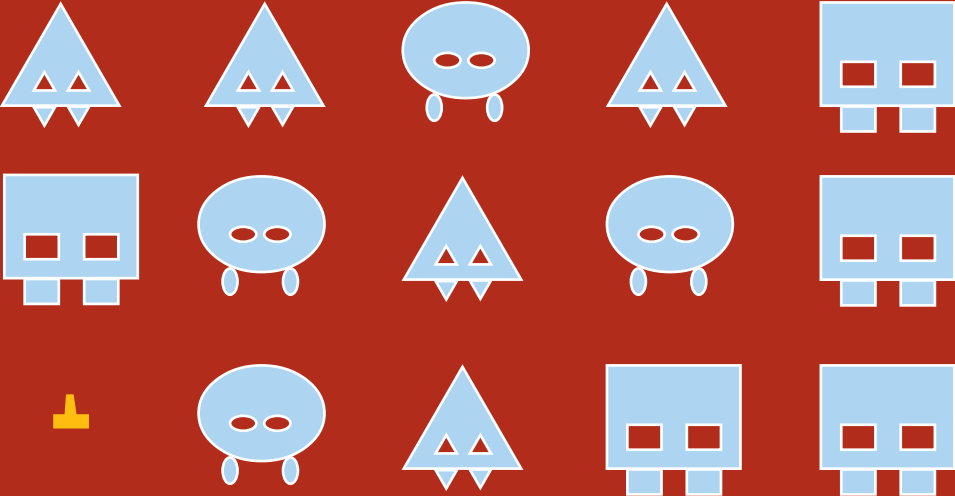
Kommentarer från
ungdomar på webbplatserna
www.hogwarts.nu
och www.gurka.se

Sju tips för bättre koll

För att minska riskerna för negativa effekter av datorspelade och stärka föräldrarna har MDTS¹⁹ och Medierådet tagit fram sju tips till oroliga föräldrar:



KAPITEL 2



Datorspelarens arenor och organisationer

Unga spelar framför allt hemifrån och träffas då online över nätet. Men det finns också de som sitter tillsammans på ett internetkafé eller ett gaming-center som är ett internetkafé med speldatorer. Allt fler går också med i någon förening som organiserar datorspelare. Sedan 2002 har det blivit allt vanligare med så kallade LAN-föreningar som arrangerar LAN-partyn.²⁰

Detta kapitel handlar om datorspelarens arenor i form av internetkaféer och i form av föreningar som organiserar sig kring datorspel. Här presenteras också reportage från riksorganisationerna Sverok, Goodgame, Techgroup och Unga forskare samt från ett antal lokala föreningar, Femina Gaming, Goodgame Nord, föreningen Onlajn och CMS.

Arenor för datorspel

Ett internetkafé med speldatorer som går att hyra per timme – det vill säga ett gamingcenter – är en kommersiellt driven verksamhet för spelare. Att mötas på ett LAN är ett annat forum för datorspel.

Man kan bli medlem i ett gamingcenter genom att betala en medlemsavgift. Då får spelarna billigare timpris och information från gamingcentret. Det är alltså stor skillnad mellan att vara med i en förening och att gå till ett gamingcenter. I en förening drivs verksamheten som en hobby och allt arbete görs ideellt, medan ett gamingcenter har ett vinstintresse.

Ett LAN kan förekomma i olika former. Vissa arrangeras av föreningar och andra av företag. Antalet deltagare kan variera stort, från ett tiotal deltagare till stora evenemang som DreamHack där tusentals unga möts.

I detta avsnitt beskrivs ett gamingcenter, Inferno Online, och hur begreppet LAN har vuxit fram.

Inferno Online – ett exempel

Inferno Online är Nordens största gamingcenter och finns i Stockholm och Norrköping. I Stockholm har Inferno Online funnits sedan hösten 2003 och centret har idag 180 datorer och erbjuder ungefär 37 olika spel. TEXT ANNIKA BLOM

För 25 kronor i timmen kan man sitta framför en dator och spela vilket av spelen man vill. Inferno Online erbjuder spel inom alla genrer men Counter-Strike, som är ett first-person-shooter-spel (FPS-spel), är det mest populära. Ungefär 90 procent av besökarna väljer att spela Counter-Strike.

Inferno Online i Stockholm har öppet mellan klockan 10.00 och 24.00 sju dagar i veckan. Varje dag kommer mellan 400 och 600 besökare i åldrarna 10 till 24 år, mest från innerstaden men även från övriga delar av staden. Många av dem är stamkunder. Varje helg anordnas också Night Gibb som pågår från klockan 24.00 till 09.00 (under natten fredag till lördag och under natten lördag till söndag). Inträdesavgiften till Night Gibb är 150 kronor och de flesta av besökarna är mellan 17 och 22 år. Besökare som är yngre än 15 år måste ha tillstånd från en förälder för att få komma in. Minst 100 personer brukar delta på varje Night Gibb och Inferno Online anordnar också turneringar i Counter-Strike.



"gillar strategispel typ Ages of Empires och Rome Total War för att jag gillar att tänka taktiskt" Mikael 15 år

Kommentarer från ungdomar på webbplatserna www.hogwarts.nu och www.gurka.se

Josefin, 18 år

Hur många LAN har du varit på?

- Hmm (räknar) 6–7 tror jag ... kommer inte riktigt ihåg.

Varför började du gå på LAN?

- I början kom jag med för att Matthias (pojkvän) höll på med sånt o då ville jag veta vad det var för nåt, sen när han ryckte in åkte jag på LAN själv.

Hur kommer det sig att det är så få tjejer på LAN, tror du?

- Det är nog så få tjejer för att de inte har fått nån info om det, det var så för mej iallafall.

Tror du att antalet tjejer som går på LAN

kommer att öka eller minska framöver? Varför?

- Det kommer att bli fler! Jag har dratt med mej några tjejkompisar o jag tror det är så det funkar. Kolla bara på DH (DreamHack), där är det många fler tjejer nu än vad det var tidigare.

*Claes Gyllenswärd på Tech Group
har frågat via mejl.*

I Stockholm har Inferno Online bland annat haft besök av klaner²¹ från Brasilien och Polen som har valt att förlägga sina BootCamps²² där. Det finns ett klanrum med fem datorer. För 200 kronor per person kan en klan hyra rummet i 14 timmar. Under natten kostar rummet också 200 kronor per person och då kan klanen använda det i nio timmar.²³

LAN

LAN betyder Local Area Network och innebär att man kopplar ihop två eller flera datorer. LAN, eller LAN-party som det ibland kallas, äger oftast rum när det är skollov och kan pågå i flera dygn. Då hyr en förening eller en privatperson till exempel skolans gymnastiksal och alla deltagare tar med sin egen dator och får ett bord och en stol i lokalen. TEXT ANNIKA BLOM



"Jag gillar Battleon – Adventure Quest, därför att det är roligt att känna sig belönad och eftertraktad. En liten bonus är att man får döda varelser, och att det är ett online spel." Cecilia, 13 år (fyller 13 i sommar)

Kommentarer från ungdomar på webbplatserna www.hogwarts.nu och www.gurka.se

Det är vanligt att små datorspelsföreningar arrangerar LAN för ett hundratal personer. Men LAN finns i alla storlekar – från två ihopkopplade datorer hemma till gigantiska LAN som DreamHack.²⁴ LAN-party kan liknas vid festivaler eftersom det arrangeras många kringaktiviteter runt spelandet. Kringaktiviteterna består ofta av fysiska spel som till exempel dansmattor,²⁵ twister,²⁶ sumobrottning²⁷ och tävlingar i backklättring.²⁸ På större LAN ingår också tävlingar i datorspel om prispengar. Prispengarna och lokalhyran finansieras vanligen genom inträdesavgifter. De som arrangerar ett LAN arbetar oftast helt ideellt. Eftersom ett LAN kräver en lokal, säkerhetsarrangemang, inbjudningar, registrering, mat och mycket teknik ställer det stora krav på de unga arrangörerna.

LAN:ets crew arrangerar

De första svenska LAN:en arrangerades i mitten på 1990-talet.²⁹ Många LAN har börjat med att en liten grupp kompisar har kopplat upp sina datorer tillsammans. Sedan har fler och fler dykt upp och LAN:en växer. Arrangörerna för de LAN-party som anordnas kallas LAN:ets crew.

– Det finns två typer av LAN:are, berättar Claes Gyllensvärd från Tech Group. De flesta åker till ett LAN för att spela datorspel och när man är med på ett större LAN är det många som är ute efter prispengar. Den andra typen är de som känner LAN:ets crew och kommer dit utan att spela och bara sitter och snackar och umgås i tre dygn.

På alla LAN är droger absolut förbjudna.

– Det går inte att ha kontroll över gubbarna eller all teknisk utrustning om man är påverkad, och för dem som spelar är detta fullaste allvar, säger Maria Johansson på Tech Group.

Marie, 18 år

Hur många LAN har du varit på?

– Jag har varit på 10–15 LAN.

Varför började du gå på LAN?

– Jag gick på mitt första LAN för att jag gick med i Grrl Tech och blev erbjuden att vara med som crew på ett LAN i Växjö. Sen fortsatte jag med att vara antingen crew eller stå i en monter på alla LAN jag varit på.

Hur kommer det sig att det är så få tjejer på LAN, tror du?

– Jag tror att det är så lite tjejer på LAN för att de inte får samma chans att prova på att spela och pilla med datorerna som killar ofta får automatiskt. De [tjejerna] vågar inte.

Tror du att antalet tjejer som går på LAN

kommer att öka eller minska framöver? Varför?

– Jag tror att antalet tjejer på LAN kommer att öka. Det ökar redan nu, sakta men säkert. Det är fortfarande väldigt, väldigt få tjejer jämfört med killar men det är betydligt fler som är både crew och deltagare idag jämfört med för två år sedan när jag började åka på LAN. Jag tror att fler och fler tjejer kommer att inse att det inte är något farligt och börja våga ta sig till LAN:en, ha jättekul och dra dit fler tjejkompisar.

Claes Gyllenswärd på Tech Group har frågat via mejl.

LAN var och varannan helg

LAN arrangeras i stort sett hela tiden. Man skulle teoretiskt kunna delta i ett LAN för ungefär 200 personer var och varannan helg. Under skolloven anordnas det LAN i varje svensk stad. I Sverige arrangeras det också ett tiotal större LAN per år med över tusen deltagare. På LAN:en spelas alla möjliga typer av olika spel. Det vanligaste är Counter-Strike och därefter kommer andra typer av first-person-shooter-spel tillsammans med strategispel (se s.97). Sportspele kommer en bit ned på skalan. Under 2005 har också World of Warcraft blivit mycket populärt. Utöver det spelas även Tetris och till exempel hemmagjorda spel där det inte finns något eller ett mycket litet kommersiellt intresse. På mindre LAN är det oftast ett spel som är särskilt populärt och som alla spelar väldigt mycket.



"Jag gillar 'the sims 2' för jag styr andras liv." Erika 12 år

Kommentarer från ungdomar på webbplatserna www.hogwarts.nu och www.gurka.se

LAN ingen övergående trend

För några år sedan var det populärt att arrangera mindre LAN hemma eller i någon källarlokal. Men nu när tillgången på stora LAN är bättre så väljer många att gå på dem istället.

– Efter 2002, då allt fler spelare har börjat organisera sig i föreningar, har kommuner börjat uppmärksamma spelandet och kommer förhoppningsvis också att börja ge ekonomiskt stöd till datorspelsföreningarna som till vilken annan kulturförening som helst. Men ett problem är att LAN fortfarande ses som en övergående trend. Vuxenvärlden har inte kommit till insikt om hur stort LAN är i ungdomskulturen, säger Maria Johansson.

Viktoria, 19 år

Hur många LAN har du varit på?

- Två stycken, som crew. Inget som deltagare.

Varför började du gå på LAN?

- Min pojkvän och mina kompisar drog med mej

Hur kommer det sig att det är så få tjejer på LAN, tror du?

- De tror att de måste kunna massor om datorer och tycker inte att de kan det och vågar därför inte åka dit.
De kanske inte är så intresserade av att spela heller.

Tror du att antalet tjejer som går på LAN

kommer att öka eller minska framöver? Varför?

- Öka, för att de tjejer som är där drar med sej sina kompisar så att de blir fler och fler ...

*Claes Gyllenswärd på Tech Group
har frågat via mejl.*

Spel över nätet

Intresset för att spela över internet, eller *online*, blev allt vanligare i slutet av 1990-talet. En viktig bidragande faktor var att first-person-shooter-spelet Counter-Strike lanserades.³⁰ För vissa onlinespel måste man betala en avgift, andra är gratis. Ett av de mer populära onlinespelen 2005 är World of Warcraft. Spelet har över 1,5 miljoner spelare i hela världen.



"Jag Gillar Zelda-ocarina of time för att det är ett kul spel, lagom svårt, och har mycket vackra soundtracks."
Rebecca 14 år

*Kommentarer från ungdomar på webbplatserna
www.hogwarts.nu
och www.gurka.se*

Roligt att spela tillsammans

Martin Bergvall, som är ordförande i riksförbundet Goodgame, betonar den sociala samvaron över internet. Vissa uppdrag i onlinespelen kräver samarbete med andra för att lyckas.

– Spelarna kan under lång tid behöva samplanera och samla på sig vapen, pengar eller olika egenskaper för att kunna genomföra ett uppdrag tillsammans. När man spelar i lag i onlinespel talar man inte om klaner³¹ utan om så kallade guilds. De som spelar mer än åtta eller nio timmar varje dag, sju dagar i veckan brukar kallas för hardcore guilds eller uberguilds.³² När de lyckas med riktigt prestigefyllda uppdrag får de ofta uppmärksamhet och många vill vara med i deras guilds, säger han.

Spelsajter

Information om spel kan man få på olika spelsajter. Exempel är FragZone.se, Fuska.nu, Gamepepper.se, Gamingeye.com, GON.nu, Hype.se, Kong.se, Nordicgamers.se och Reclandet.nu.³³

– Gamingeye har stor bredd, säger Thomas Gullgården som arbetar med sajten,³⁴ den fungerar som en interaktiv tidning på internet där besökarna kan läsa nyheter, artiklar och recensioner om de spel som de gillar.

Läsarna kan även kommentera det som skrivs och delta i bland annat diskussioner, tävlingar och turneringar. Man kan bli medlem utan kostnad och får då utökade möjligheter att delta i diskussioner och tävlingar på sajten. Gamingeye har idag nästan 42 000 medlemmar vilket utgör 20 procent av besökarna.³⁵

Emma, 20 år

Hur många LAN har du varit på?

– 3–4 ungefär.

Varför började du gå på LAN?

– Har många bekanta som går på LAN och miljön är mysig.

Hur kommer det sig att det är så få tjejer på LAN, tror du?

– Dom har inte insett möjligheterna och hur bra det är än.

Men det blir ju fler och fler.

Tror du att antalet tjejer som går på LAN
kommer att öka eller minska framöver? Varför?

– Jag tror det kommer att öka, det gör det ju redan.

För att det är roligt och intressant.

*Claes Gyllenswärd på Tech Group
har frågat via mejl.*

Spel i organiserad form

Datorspelens växande popularitet har påverkat föreningslivet. Dels har verksamheter kring datorspel, exempelvis så kallade LAN och olika tävlingar, blivit vanliga aktiviteter i föreningar, dels har nya organisationer vuxit fram där datorspelande och ny informations- och kommunikationsteknologi har en central plats.

Detta avsnitt bygger på intervjuer med företrädare för riksorganisationerna Sverok, Goodgame, Techgroup och Unga forskare. Datorspelandets olika former skildras även genom reportage och intervjuer från ett antal föreningar, Femina Gaming som tävlade på DreamHack, Goodgame Nord som ordnade en spelkväll på en fritidsgård i Sundbyberg, föreningen Onlajn som har aktiviteter i egna lokaler samt om Sveriges största datorspelsförening CMS där medlemmarna deltar i ett strategispel och möts över nätet. Dessa förenings verksamhet får fungera som exempel på hur ungas organisering kring datorspel kan se ut.

Goodgame – en konsumentorganisation

Riksförbundet Goodgame bildades i september 2002. Det är en konsumentorganisation som jobbar för konsumenters rättigheter och som bygger på idén om information från spelare till spelare.³⁶ Goodgame startades för att det inte fanns någon annan organisation som var inriktad på spel ur ett konsumentperspektiv. TEXT ANNIKA BLOM

– Med tanke på hur stort spelandet är, nästan alla unga spelar, så behövs en organisation som möjliggör en diskussion om spelvård och andra etiska frågor, säger Martin Bergvall, ordförande i riksförbundet Goodgame.

Förbundet vill också jobba med frågan om sänkt moms på spel för att få lägre priser och därmed kanske komma till rätta med piratkopieringen av spel. De arbetar även med att granska kvaliteten i barnspel och för att konsumenter ska ha rätt att lämna igen spel som de inte är nöjda med. Goodgame vill på detta sätt bidra till att förenkla för konsumenterna och informera föräldrar till spelande barn om vad som finns på marknaden.



Buzz från spelet The Music Quiz. © SCEE, Nordisk Film Interactive

Kameo

Elements of Power



Kameo – Elements of power. © Microsoft Game Studios



Unga medlemmar

Idag har Goodgame cirka 2 000 medlemmar men antalet varierar. Det beror på att medlemmarna automatiskt åker ur förbundet ett år efter registrering om de inte aktivt omregistrerar sig. När Goodgame har synts mycket i medierna kan medlemsantalet öka drastiskt, men alla omregistrerar sig inte efter ett år och medlemskåren är alltså mycket ombytlig. Medlemmarna finns utspridda över hela landet och de flesta bor i storstadsregioner. Det är tydligt att intresset för datorspel är stort i åldrarna 10–15 år. Denna åldersgrupp utgör hälften av Goodgames medlemmar. Den andra hälften av medlemmarna är 15–35 år.

Medlemsföreningarna testar spel

Goodgame har cirka 30 medlemsföreningar och två virtuella föreningar. De 30 medlemsföreningarna består av 5 till 50 personer och alla testar spel. Det är fler föreningar som testar konsolspel än som testar datorspel. De större föreningarna kan också ha annan verksamhet än speltestning som att träna inför SM i Nintendo eller att ordna ett mindre LAN. När en förening anordnar ett LAN kan Goodgame hjälpa till genom att låna ut teknisk utrustning.

Under ett år testar förbundet ungefär 300 spel. Goodgame skickar spel till föreningarna som de får låna, och ibland behålla. Föreningarna får ingen ersättning och förbundet anser att det är viktigt att spelen inte ses som ersättning för det de gör. Många av medlemmarna drivs av sitt engagemang och att de får sina åsikter och spelbetyg publicerade på sajten. Speltestarna går igenom spelen utifrån en lista med kriterier som Goodgame har satt upp. Man tittar exempelvis på grafik, jämställdhet och våldsinslag. Speltestarna diskuterar och sedan skriver de en recension som Goodgame lägger ut på nätet. Organisationen ger föreningarna återkoppling på texterna. Goodgames föreningar är aktiva året runt men eftersom det släpps färre spel på sommaren skrivs inte lika många recensioner då. I snitt recenserar varje förening ett spel i månaden.

Två virtuella föreningar

Goodgame har två virtuella föreningar som heter Goodgame Syd och Goodgame Nord. Att föreningarna är virtuella innebär att de håller sina årsmöten på internet. I de virtuella föreningarna är det mycket fokus på forumet – där diskuteras spel, vad Goodgame gör och vad som görs i förbundsrådet.

De virtuella föreningarna är resultatet av ett demokratiprojekt inom förbundet. Syftet var att få med fler tjejer i organisationen och att även få med unga med funktionshinder. Problemet med den vanliga föreningsformen är att det krävs fem personer för att man ska kunna bli en förening. Många tjejer, och även många unga med funktionshinder, kanske inte har så många som fyra kompisar som också är intresserade av datorspel.

I den virtuella föreningen kan man gå med som enskild person. Sedan de virtuella föreningarna startade har antalet tjejer i Goodgame ökat till mellan 10 och 15 procent. Tjejer som är med i de virtuella föreningarna och som vill testa spel kan bli så kallade solotjejer. De blir då ihopkopplade med en förening som testar datorspel. Sedan får föreningen och tjejen väga samman sina datorspelsrecensioner.

Projekt pengar och kampanjbidrag

Medlemsföreningarna får inte något kontinuerligt ekonomiskt stöd från Goodgame. Men de som är medlemmar kan söka pengar från förbundsrådet för olika projekt som till exempel studiebesök, ett LAN eller en speltävling. Från och med i år delar riksförbundet också ut ett kampanjbidrag på 1 000 kronor till de föreningar som testar konsolspel. Bidraget ska användas till att köpa nya konsoler. Riksförbundet arrangerar inga aktiviteter för medlemsföreningarna.



Donkey Kong från spelet Donkey Kong
Jungle Beat. © Nintendo



Goodgame vill växa

Goodgame har fram till 2005 förlitat sig till uppmärksamhet i medierna och inte annonserat eller marknadsfört sig själva på något sätt men nu är målet att bli en stark opinionsbildare, även på europeisk nivå. De behöver också fler medlemmar som vill testa spel. Förhoppningen är att kunna testa merparten av de spel som släpps under ett år och att även kunna testa mobilspel (idag testas datorspel, tv-spel och handspel) och kringprodukter som exempelvis hårdvara. Dessutom skulle Goodgame vilja testa spel för barn i åldrarna fyra till tio år men det är en resurskrävande verksamhet som riksförbundet själv måste genomföra tillsammans med barn och deras föräldrar.

Finansiering

Goodgame får pengar från Ungdomsstyrelsen till grundverksamheten men även för olika projekt. Bland annat driver förbundet ett arbetsmarknadsprojekt (där de tar emot praktikanter), ett demokratiprojekt (de virtuella föreningarna) och ett opinionsbildande projekt (som utgjorde grunden till verksamheten med speltestning).

– Att driva projekt är det enda sättet att få pengar till att utveckla verksamheten, men samtidigt kunde man ju önska att de strukturella bidragen var lite större, säger Annelie Persson som är generalsekreterare på Goodgame.

Förbundet har ingen sponsring – det kan de inte ha som konsumentorganisation – och de har heller inga kommunala föreningsbidrag.

– Vi har räknat ut kommunerna. Det är för mycket jobb att söka föreningsbidrag från dem eftersom det ändå ger så lite pengar. Varje kommun har sina egna regler och summorna är så små. Att spela är dyrt och de små bidragen gör varken till eller från, säger Annelie Persson.

Hon tycker också att det är synd att systemet inte uppmuntrar goda insatser.

– Av Ungdomsstyrelsen får vi bidrag oavsett vad vi gör. Det är på sätt och vis ett tråkigt system. Man får ingen extra uppmuntran eller extra stöd om man har jobbat massor för något bra, säger hon.

Dåligt stöd till konsumentföreningar

Annelie Persson menar att regeringens politik på konsumentområdet är en katastrof.

– Den enda konsumentförening i Sverige som får statligt stöd är Rättvisemärkt. I övrigt delas försumbart små bidrag ut, säger Annelie Persson.



Gran Turismo 4. © SCEE, Nordisk Film Interactive



Intresset för spelföreningar i Sverige

Martin Bergvall menar att det i Sverige fortfarande anses fult att spela datorspel.

– Om man är över 25 och spelar datorspel så är man en nörd, anser många, säger han. I Sverige är tjejernas attityd mot datorspel också relativt negativ. Eftersom så få tjejer spelar så framstår de tjejer som är intresserade av datorspel som avvikande. Jag tycker också att den äldre generationen är oförstående inför datorspel. Det är märkligt att de tycker att det är okej att slötitta på tv, men inte att vara interaktiv i ett datorspel.

Han säger också att tv-bolagen ännu inte har förstätt hur mycket pengar de skulle kunna tjäna på att göra tv-program om datorspel. De program som finns är lågbudgetprogram.

Goodgames framtid

Martin Bergvall upplever att många tycker att Goodgame ligger helt rätt i tiden, men det är svårt att få myndigheter och andra att ge pengar till verksamheten.

– Sveriges Konsumentråd är till exempel mycket måna om att vi ska finnas kvar, säger Martin Bergvall.

Nu satsar riksorganisationen mycket på att knyta kontakter med andra organisationer och med myndigheter samt att försöka starta projekt som kan ge inkomster.

– Staten måste visa att det är viktigt att satsa pengar på vår verksamhet. Vi behöver skapa opinion kring spelvåld och sexism i spelen och få människor att börja reflektera kring spelinnehållet, säger Martin Bergvall.

På sikt skulle Goodgame också vilja ge mer stöd åt sina medlemsföreningar.

– Vi vill ge dem föreningsbidrag som de ska kunna använda för att utveckla sina intressen. En viktig aspekt av detta är att spelandet inte får bli en klassfråga. Spelande är en dyr hobby och alla familjer har inte råd. Vi vill att man då ska kunna starta en förening inom Goodgame och på så vis få föreningsbidrag som kan användas för att köpa konsoler och annat, säger Martin Bergvall.³⁷

Goodgame Nord – på ungdomshuset Aggregat

På Aggregat i Sundbyberg ses datorspel som något mer än en aktivitet som ungdomar kan samlas kring. Visst är det sociala mötet viktigt när det kommunalt drivna ungdomshuset låter Goodgame Nord anordna spelkvällar i sina lokaler. Men här jämförs även datorspelandet med andra skapande aktiviteter. Föreståndare Johanna Persson talar om datorspel som ett sätt att göra sig delaktig och att uttrycka sig själv. TEXT/FOTO STEFAN OLOFSSON

Inne på ungdomshuset Aggregat visas den ödsliga bilden av en hotellkorridor upp på en filmduk. Väggarna är kala medan golvet heltäckningsmatta ger ett näst intill hypnotiskt intryck med sitt kantiga mönster och sina rödbruna sjuttiotalsfärger. "Do you have the Shine?" Frågan som konstnären Johan Thurfjäll ställer till åskådarna är retorisk. Det är också namnet på ett datorspel han gjorde under tiden på Konstfack och som nu spelas upp via videoprojektor. Spelet har inspirerats av Stanley Kubriks film "The Shining" och reglerna är enkla.

Blunda eller dö

Du ges samma betraktningssvinkel som filmens kille där han cyklar runt på sin trehjuling. Det du inte ser kan inte skada dig och därför måste du med en tangentryckning också "blunda" för uppenbarelsen av ett par spökande tvillingtjejer. Färden genom korridorerna svänger runt femtio hörn och bakom ett av dem kommer tjejerna att stå, datorn genererar slumpmässigt ut vilket. Själva ska du blunda innan hörnet rundas, helt i



Johanna Persson på Aggregat.

avsaknad av minsta tecken som indikerar tjejernas närvaro. Du har bara din "varseblivning" och tio möjligheter att blunda. Ser du tjejerna är spelet slut – lyckas du passera alla femtio hörn innebär det att du har blundat för tjejerna och därmed också klarat spelet.

Johanna från Aggregat

Spelet "The Shine" är suggestivt och otäckt. Att novemberkvällen utanför är både mörk och regnig känns passande. Men här finns också andra spelaktiviteter för dem som vill pröva något annat efter den ruskiga upple-

velsen. Personal på Aggregat och representanter från spelförbundet Goodgame hjälper besökarna att komma igång med spelen.

Johanna Persson visar vilka spel det finns att testa. Hon menar också att det är viktigt att kunna erbjuda ungdomar ett brett utbud i sin verksamhet och en förutsättning för det är att samverka med flera olika föreningar. Samarbetet med Goodgame Nord startade när de började låna lokaler för LAN-träffar. Johanna Persson berättar att det visade sig finnas ett starkt intresse för datorspel.

Skapande inriktning

Inriktningen på Aggregats verksamhet är estetisk och skapande. Bland annat anordnar de konserter och spelningar och ungdomar erbjuds att delta i gratiskurser som exempelvis filmskapande. Andra verksamheter är graffiti för tjejer, serieteckning samt keramik och skulptur. Dessutom finns i lokalerna även en syverkstad, ett fotolabb samt en öppen ateljé där ungdomarna kan ägna sig åt skapande verksamhet. För Johanna Persson verkar det vara en självklarhet att spelkvällar platsar i detta sammanhang.

– Och varför skulle det inte kunna vara något för oss med vår estetiska verksamhet, säger hon, vi insåg att detta kunde vara en del av utbudet. Själva datorspelen kan också vara tydliga uttryck. Se bara på Johans spel The Shine – där är spelet och konstverket ett. Och du får själv delta i föreställningen.



Daniel och Emelie spelar Donky Konga.

Dansa, sjunga och spela trumma

Ungdomarna går runt och provar lite olika spel. Johanna Persson visar att här finns bland annat dansmattor, karaokemaskin och Donkey Konga. Dessa spel har precis som alla andra datorspel ett grafiskt gränssnitt, det vill säga en skärm du ska titta på. Men till skillnad från de flesta spel på marknaden sköts interaktionen hos dessa spel inte med det vanliga knapptryckandet på tangentbordet eller spelkontrollen.

I ett spel får du istället dansa på de tryckkänsliga dansmattorna, själva dansstegen är interaktionen med spelet. Och med karaokemaskinen ska du sjunga efter pricken som dansar på skärmens textrader. På Aggregat sjunges det både högt och gärna.

Spelkontrollerna till Donkey Konga är utformade som bongotrummor och dem ska deltagaren spela på. Här kan två eller fler mötas i en trumduell, precis som med karaoke gäller det att följa vad som händer på skärmen. Där får du anvisningar om på vilket sätt du ska trumma och när – det hela handlar om rytmik.

Kreativa spel

Att spela actionspel i ett LAN kan vara både en social och en interaktiv upplevelse, hävdar Johanna Persson. Det är viktigt att inte underskatta interaktiviteten, deltagandet. Just den här spelkvällen kan ungdomarna testa dessa speciella typer av kreativa och pedagogiska spel.

– Ta dansmattan till exempel, resonerar hon, den kan hjälpa dig att uttrycka dig själv samtidigt som den faktiskt också tränar dig i färdigheten dans. Du kanske inte kan dansa från början, och då kan den här formen vara ett lagom anspråkslöst sätt att delta på.

Låg tröskel – unik lekfullhet

Just att datorspelet är en ”anspråkslös” ingång till uttryck är särskilt viktigt, menar Johanna Persson. Det ska vara en ”låg tröskel”. Många som besöker Aggregat skulle kanske aldrig drömma om att pröva på att dansa, sjunga eller spela trumma om det inte vore för möjligheten att delta via ett datorspel.

Visst kan följeffekten bli att de kan komma att börja spela instrument eller dansa ”på riktigt”. Likaså kan det vara en ingång till några av de andra verksamheterna som bedrivs på Aggregat. Men ännu en gång understryker Johanna Persson att datorspel i sig kan ha ett alldeles eget värde när det gäller att uttrycka sig. Här finns en unik interaktiv lekfullhet och dessutom är de färdigheter som datorspel kan ge också ett självändamål.

Filmatisering av spel

Andreas Nilsson målar i Aggregats ateljé. Han målar på duk och motivet på duken visar monster och människor i kamp mot varandra. De resliga monstren ser ut att komma från den muterade monsterfloran i datorspel som Quake eller Doom. Männerna som angrips eller kanske angriper är precis som monstren muskulösa med skarpt skurna anatomiska linjer.

Andreas Nilsson spelar inte så ofta datorspel, snarare är skräckfilmer inspirationskällan till hans målningar. Men visst är många av dagens skräckfilmer påverkade av en viss datorspelsestetik. Det finns dessutom rena "filmatiseringar" av spel – exempelvis Doom och Resident Evil. Monstren här är inga eteriska väsen eller finlemmade vampyrer utan här är det sprängfylld, ofta muterad, muskelkraft som utgör ett fysiskt och dödligt hot.

Spelfrälst och speltestare

I ateljén sitter också Pauli Koskimaa och skriver på sin powerbook. Han är från Goodgame Nord och är därför också medarrangör till spelkvällen på Aggregat.

– Jag är mest en singelspelare men det är alltid roligt att besöka sådana här evenemang, berättar Pauli Koskimaa, jag gillar inte att ständigt gå på fester där det bara går ut på att man ska dricka alkohol. På spelkvällar som dessa finns det inte något uttalat mål med kvällen. Spelare möter spelare, man är här för att man har liknande intressen – det är enkel logik.



Skräckfilm och datorspel inspirerar Andreas Nilsson när han målar i Aggregats ateljé.

Pauli Koskimaa blev spelfrälst på sin mormors lantställe där killarna i granngården hade en Nintendokonsol. Sedan dess har spelandet varit ett stort intresse. Goodgame stötte Pauli Koskimaa på för första gången genom ett event på Kulturhuset. Han lockades till föreningen då han förstod att han kunde få tillgång till spel om han recenserade dem. Att skriva recensioner såg han dessutom som ytterligare en fördel, då han såg sin chans att samtidigt kunna utvecklas som skribent. I samma veva startade han som trettonåring den egna föreningen "Sunshine Games".

Som speltestare på Goodgame spelar Pauli Koskimaa varje spel som ska recenserar intensivt under två veckor. Men på senare tid har skolan tagit mer och mer tid, så ibland har deadline brutits. Pauli Koskimaa anser att hans texter har blivit bättre med tiden.

– I början skrev jag allt för initierat, för mycket riktat till gamers, berättar han, men sedan blev jag mer koncis och ansträngde mig mer för att texten verkligen skulle bli tillgänglig för dem som inte har spelat spelet.

Ett sant engagemang

Konsumentupplysning är viktigt, särskilt då många speltitlar är relativt obegripliga. Men det viktigaste för Pauli Koskimaas medverkan i Goodgame är ändå att han slipper lägga ut pengar på spel. Och att han får tillfälle att utvecklas som skribent.

– Men min själviska ingångspunkt i Goodgame Nord bygger bara på mitt uppriktiga intresse för spel, resonerar Pauli Koskimaa, det ger mig en



Pauli Koskimaa testar spel och skriver recensioner.

mycket ärlig utgångspunkt i mina recensioner – jag är ärlig mot min egen spelupplevelse. Spelupplevelsen måste sedan formuleras i text så att andra verkligen ska förstå, folk ska exempelvis inte behöva köpa dåliga spel. Jag drar mig heller aldrig för att ge ett efterlängt spel en medioker recension om jag tycker att den förtjänar det. Utan verkligt engagemang faller man lättare för marknadsföring och att det kanske byggs upp en hype i ett spelforum. Man vill gärna vara en del av företeelsen.

Spela – en väg till utveckling?

Pauli Koskimaa är främst "singelspelare" och när han spelar känner han att han kan koppla av. Men det blir inte lika mycket spel som förr, nu har han så mycket annat för sig.

– Jag har varit klassens spelnörd, avslöjar Pauli Koskimaa, men nu är det tvärtom, jag spelar nästan minst.

Han fortsätter med att berätta om att han många gånger undrat vad som hade hänt om han spenderat alla timmar av spelande till något annat. Men han brukar också fråga sig vad spelandet faktiskt har gett.

– Exempelvis hade jag en hygglig engelska redan tidigt i lågstadiet, minns Pauli Koskimaa, likaså har det tidiga spelandet hjälpt mig med problemlösningar, vissa spel är otroligt komplexa och i spelform kan man lära sig att lösa även mycket avancerade problem på ett roligt sätt. Och det blir en inställning man tar med sig. Man kan ifrågasätta och tänka på saker på ett nytt sätt. Men mitt singelspelande har också bidragit till att jag helst vill jobba själv – jag vill lösa allt själv.

Att utvecklas med sitt intresse

Pauli Koskimaa berättar att han vill resa till Japan för att hämta intryck till nya idéer. Han har redan nu många idéer och är säker på att han någon gång i framtiden kommer att starta ett eget företag.

– Jag skulle vilja utveckla något som folk verkligen vill ha. Idag tvingas vi använda så många dåliga produkter, och vi köper tråkiga spel. Det handlar om kontroll, vi är fastlåsta kring bestämda typer av medier som vi tror att vi måste använda. Men tänk om man istället kunde erbjuda flexibilitet, att kunna erbjuda något som utvecklas med folks intressen, säger Pauli Koskimaa.³⁸

Sverok

– ett av Sveriges största ungdomsförbund

Sverok är en riksorganisation för olika typer av spelföreningar. Organisationen grundades 1988 efter att ett antal spelföreningar hade gått samman för att kunna få bidrag från Statens ungdomsråd (Ungdomsstyrelsens föregångare). Målet med att organisera sig var också att öka människors kunskap om rollspel och att skapa legitimitet för att ha spelande som hobby. TEXT ANNIKA BLOM

Tre år efter starten kunde Sverok få statsbidrag. De hade då över 3 000 medlemmar. Idag är Sverok en av Sveriges största ungdomsorganisationer med medlemsföreningar över hela landet. Inom förbundet finns rollspel, lajv, brädspel, datorspel, figurspel, kortspel, airsoft och paintball. Sveroks syfte är idag att ”genom organiserad kultur- och fritidsverksamhet främja intresset för sällskapsspel som social verksamhet med tonvikt på roll- och konfliktspel”.

Antalet föreningar för datorspel ökar

Redan när Sverok startade 1988 fanns några medlemsföreningar som höll på med datorspel. Idag anger drygt hälften av Sveroks föreningar att de spelar datorspel. Dessa föreningar kan också ha angett att de ägnar sig åt en eller flera av de andra verksamheterna. Några i föreningen kanske spelar datorspel medan andra spelar rollspel. Eller så kanske samma personer spelar många olika typer av spel.



Yoshi och Daisy från spelet Mario Tennis. Wario från spelet Wario World. © Nintendo



Samus Aran från spelet Metroid Prime 2: Echoes. © Nintendo

År 2005 hade Sverok totalt cirka 96 000 medlemmar. De har ingen centralt organiserad rekrytering men de senaste åren har medlemstalet ändå ökat kraftigt – och det fortsätter att göra det. En förklaring till detta är att intresset för just datorspel har blivit större generellt. Föreningarna som ägnar sig åt datorspel växer och andelen föreningar som spelar datorspel blir allt större inom Sverok. Idag är 78 procent av alla medlemmar med i en förening där datorspel är den enda, eller en av flera verksamheter.

Sveroks medlemskår genom åren

Inom Sverok finns många olika verksamhetsgrenar och det är vanligt att man sysslar med många av verksamheterna inom samma förening. Sverok vet alltså inte exakt hur många som sysslar med vad i föreningarna. Dock vet de hur många medlemmar varje förening har och vad föreningen uppgett att de sysslar med. Genom att jämföra siffrorna går det att skönja tendenser i de olika verksamheterna.

Sverok har haft en stor medlemsökning de senaste åren. Under åren 1996–2000 låg medlemssiffrorna relativt stilla kring 20 000. Därefter har en enorm ökning skett, både till antalet föreningar och till antalet medlemmar.

Spelföreningar i alla storlekar

Inom Sverok finns föreningar i alla storlekar som ägnar sig åt datorspel. De minsta består av fem kompisar som spelar tillsammans och de största föreningarna har upp till 20 000 medlemmar. De flesta spelar över internet och många har all sin verksamhet där. Verksamheten pågår året om. Vissa föreningar är uppbyggda kring LAN och gör ett antal arrangemang per år. Verksamheten i dessa föreningar ökar förstas när ett LAN närmar sig.³⁹ Andra föreningar har till exempel spelkväll en gång i veckan och träffas för att spela i en föreningslokal eller hemma hos varandra.

Spelföreningarna drivs av unga

I Sveroks föreningar för datorspel är den typiske medlemmen en kille på cirka 17 år. Av dem som är med i föreningar som ägnar sig åt datorspel är bara 6 procent tjejer.⁴⁰ De yngsta föreningsmedlemmarna kan vara under 12 år men det finns också medlemmar som är närmare 30 år.⁴¹

Att det oftast bara finns ungdomar i föreningen gör spelföreningarna annorlunda jämfört med många andra föreningar. Istället för att vuxna leder föreningen är det de unga som bestämmer och som får ta eget

Tabell 14. Antal som spelar olika spel inom Sverok 2002–2004

År	Antal aktiva föreningar	Antal ungdomar (7–25 år)
Datorspelare		
2002	419	9 151
2003	607	31 748
2004	933	68 379
Rollspelare och lajvare		
2002	541	13 502
2003	755	15 609
2004	1 093	19 482
Kortspelare		
2002	330	8 674
2003	475	10 446
2004	707	15 573
Paintballspelare/airsoftspelare		
2002	89	2 315
2003	125	3 176
2004	202	4 609
Brädspelare och figurspelare		
2002	470	10 450
2003	646	11 692
2004	931	17 091
Totalt antal medlemmar i Sverok 2002–2004		
2002	1 304	35 692
2003	1 575	58 507
2004	1 819	85 226

Källa: Sverok 2006.



Leon från spelet Resident Evil 4. © Capcom

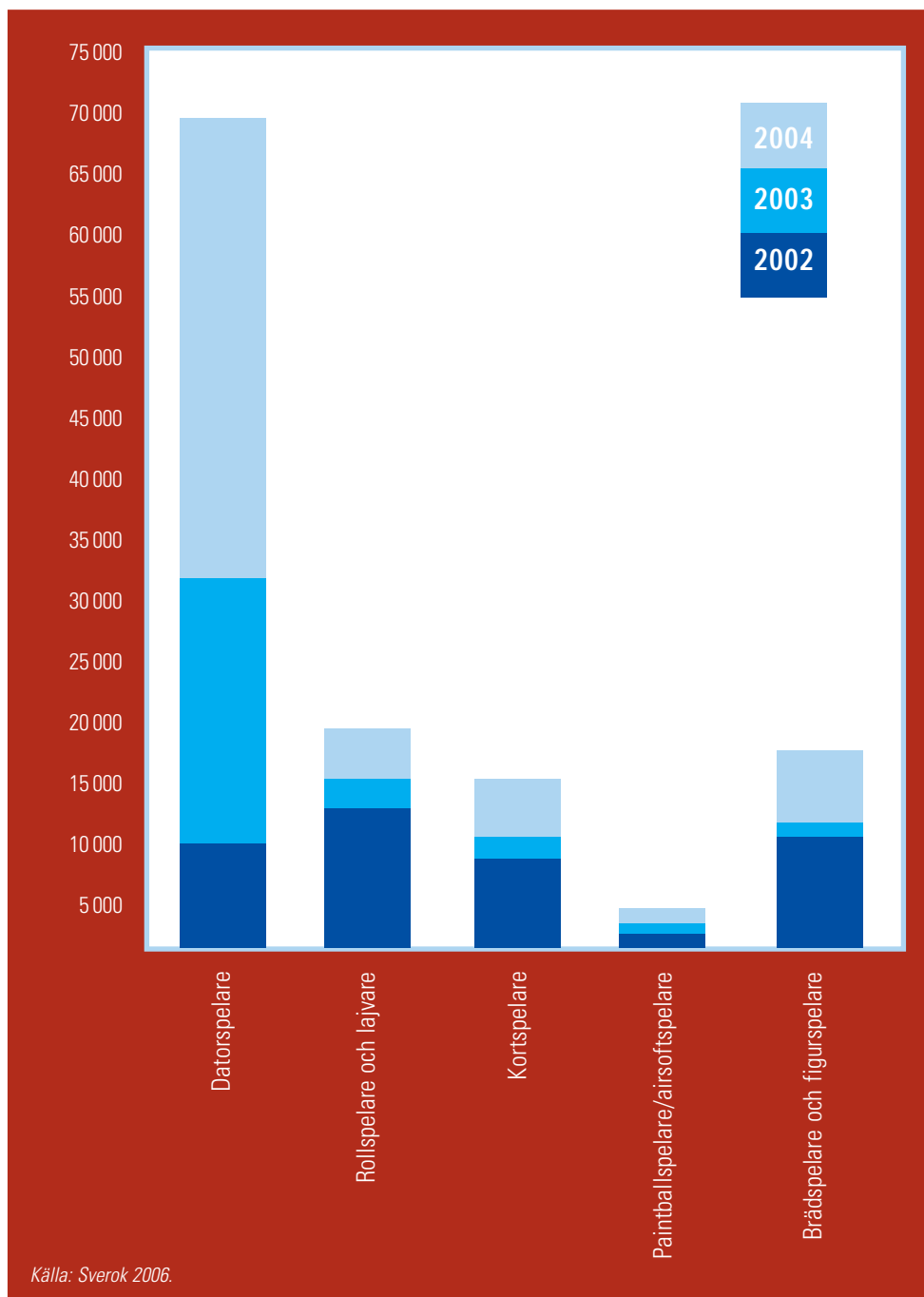


Diagram 1. Antal medlemmar i Sverok som ägnar sig åt olika aktiviteter, 2002–2004.

ansvar för verksamheten. På så sätt får de värdefull erfarenhet av demokrati i praktiken, att driva idéer i projekt, att arbeta i grupp, föreningsökonomi, föreningskunskap och mycket mer. Unga får ta egna initiativ och själva lära sig av framgångar och misstag.

– Tyvärr finns det dock en del problem med att inte ha några vuxna i föreningarna. Till största delen handlar det om oförståelse från vuxenvärlden. Många föreningar har till exempel svårt att öppna ett bankkonto och det finns många kommunanställda som anser att det måste finnas vuxna i verksamheten för att det ska vara en riktig förening. Sverok vill göra det enklare för unga att organisera sig och arbetar för att den här typen av problem ska minska, säger Petra Malmgren som är Sveroks förbundsordförande.

– Det finns ju en tanke om att föreningsverksamhet ska bidra till demokratisk fostran och det är bland annat därför som Sverok får bidrag från Ungdomsstyrelsen. Eftersom våra föreningar drivs av unga själva så bidrar vi verkligen till att uppfylla det målet. Samhället vill uppmuntra unga till att bli demokratiska medborgare – men samtidigt finns lagar⁴² som motverkar ungas möjligheter att utöva föreningsliv i praktiken, säger Petra Malmgren.

Föreningsformen ger medlemmarna fördelar

Ett av skälen till att datorspelare organiserar sig i föreningar inom Sverok är att de kan få bidrag. För närvarande får föreningen ett verksamhetsbidrag om föreningen håller årsmöte och har verksamhet (alltså spelar). Föreningen får också ett medlemsbidrag för ungdomsmedlemmar. Dessutom får föreningsmedlemmarna en medlems-tidning, de kan också få plats på Sveroks hemsida och genom distriktsorganisationerna kan de få stöd och hjälp om de vill ordna ett större LAN eller ett spelkonvent.⁴³ Föreningsformen gör att föreningarna kan få kommunbidrag och därigenom få råd att till exempel hyra en föreningslokal där de kan träffas och spela. Flera av de lite större föreningarna – som har mellan 50 och 100 medlemmar – har en egen spellokal.

Föreningar på internet ställer nya frågor

Petra Malmgren menar att den traditionella föreningsformen inte fungerar optimalt för datorspelare.

– I och med internet har det blivit vanligt att unga umgås över nätet och då vill de också organisera sig där, säger Petra Malmgren.

Idag finns det inte några etablerade former för att sköta en förening som bara finns på internet. Hur ordnar man ett årsmöte när medlemmarna finns över hela landet? Kan man hålla ett årsmöte över internet? Vilken programvara kan man i så fall använda för att genomföra årsmötet? Sverok undersöker just nu vilka möjligheter som finns för att kunna hjälpa sina medlemsföreningar som vill sköta föreningen helt över internet.

– Men ett problem är att internetbaserade föreningar faller mellan stolarna i dagens bidragssystem. Staten ger stöd åt riksorganisationer på nationell nivå genom Ungdomsstyrelsen. Distriktsorganisationerna kan sedan få stöd av landstingen och föreningarna kan få stöd från kommunerna. Om en förening till exempel väljer Gävle som sin huvudort så ger Landstinget i Gävleborg bidrag till distriktet för föreningsmedlemmar som är bosatta i landstinget. Men detta är ett problem för de föreningar som har sin verksamhet över internet och som har sina medlemmar utspridda över hela landet. Distrikt som har internetbaserade föreningar får vanligtvis bara bidrag för de medlemmar som bor i det län där huvudorten ligger, men en del landsting har svårt att acceptera föreningarna över huvud taget och vill inte ge distriktet bidrag för sådana föreningar alls, säger Petra Malmgren.

Olika aktiviteter i olika distrikt

Riksorganisationen Sverok arrangerar inte någon verksamhet utan medlemsföreningarna bestämmer själva vad de vill göra. De flesta distrikten har olika former av arrangemangsbidrag. Distrikten stöder alltså arrangemang med pengar men uppför dem inte själva. Syftet med bidraget är att uppmuntra föreningarna att arrangera saker utanför sin egen förening.

– Stödet och aktiviteterna varierar mycket mellan de olika distriktsorganisationerna – vissa distrikt anordnar utbildningar i hur man sköter föreningsekonomin, ledarskapet och spelledningen medan andra kanske ger aktivitetsbidrag för att genomföra ett LAN eller ger projektbidrag, säger Petra Malmgren.

De flesta av Sveroks åtta distrikt klarar sin ekonomi själva och resterande får hjälp av riksorganisationen. Sverok kallar detta för ekonomisk grundgaranti.



Mario från spelet New Super
Mario Bros. © Nintendo

Finansiering från Ungdomsstyrelsen

Sveroks enda finansiering på riksnivå är bidrag från Ungdomsstyrelsen. År 2006 fick riksorganisationen 21 miljoner kronor från myndigheten. Året innan fick de drygt 17 miljoner. Sverok har inga finansiella samarbeten med andra organisationer, företag eller utbildningar inom datorspelsbranschen. Dock förekommer en del andra samarbeten, till exempel kring Spelveckan som arrangeras varje höst. Under Spelveckan försöker Sverok engagera så många föreningar som möjligt att arrangera spelaktiviteter och visa upp spelhobbyn.

– Det är viktigt att slå vakt om vår självständighet och opartiskhet när det gäller samarbeten med kommersiella aktörer, men jag skulle gärna se ökade kontakter med andra organisationer och företag inom spelhobbyn, säger Petra Malmgren.

Kommuner och landsting stelbenta

Petra Malmgren tycker att man på statlig nivå, genom Ungdomsstyrelsen, har en positiv inställning till att utveckla definitionen av vad som kan kallas en ungdomsförening och reglerna för hur ungdomsföreningar kan verka och få bidrag. Kommuner och landsting är däremot ofta mer stelbenta.

– Ett av våra distrikt hade under flera år fått bidrag från sin region. Ett år valde regionen att i sin verksamhetsplan rekommendera att distriktet inte skulle få något bidrag eftersom Sveroks arbetsätt var lite för modernt. Distriktet uppmanades att istället söka projektbidrag i väntan på att regionens regler skulle uppdateras. Projektbidrag är knappast något som fungerar för att bedriva reguljär verksamhet. Situationen löstes dock och distriktet får återigen bidrag, men det är tråkigt att sådana saker ska kunna uppstå, säger Petra Malmgren.

Ett annat problem är att många kommuner och landsting inte har en flexibel syn på vem som ska räknas som en föreningsmedlem. Många definierar en medlem som "en person som betalat medlemsavgift". Så om en förening inte tar ut någon medlemsavgift så har de inga medlemmar i kommunens eller landstingets ögon och får då heller inget medlemsstöd.

– Alla Sveroks medlemmar ska ta aktiv ställning för sitt medlemskap, det är jätteviktigt, men många av våra föreningar vill inte ta ut medlemsavgifter eftersom det skulle riskera att utesluta dem som inte har råd. Att då bara ta ut en krona i avgift för att uppfylla definitionen på medlemskap skapar bara onödigt administration och gör varken till eller från för verksamheten, menar Petra Malmgren.



Prinsessan Peach från spelet
Mario Party 7. © Nintendo

– Sverok använder samma definition av föreningar och föreningsmedlemmar som Ungdomsstyrelsen (som inte kräver att man har betalat medlemsavgift för att definieras som medlem), säger Petra Malmgren, men eftersom Ungdomsstyrelsen har en mindre sträng syn än kommuner och landsting skapar det en del problem för oss. På grund av olika definitioner räknas alltså inte alltid medlemmar i Sveroks förbund på regional och lokal nivå. Ett generellt problem för Sverok är också att många av föreningarna antingen är för små eller för stora för att kunna få bidrag av kommunerna.

Sverok vill öppna för en dialog med kommuner och landsting och hoppas att kunna göra det med stöd från LSU (Landsrådet för Sveriges ungdomsorganisationer) och Sveriges Kommuner och Landsting.

Klimatet för datorspelare bättre än tidigare

Petra Malmgren tycker att klimatet för spelföreningar generellt är bättre idag än under mitten av 1980-talet.

– Men det är fortfarande så att kommunerna är mer skeptiska till våra medlemsföreningar än till idrottsföreningar och scouter till exempel. Den av våra hobbygrenar som får mest kritik är nog datorspel eftersom det finns en rädsla för att det ska vara skadligt för unga att spela datorspel. Men kritiken är faktiskt inte så omfattande. Inte om man jämför med reaktionerna mot rollspel som kom i slutet av 1980-talet, säger Petra Malmgren.

– Intresset för datorspel kommer att fortsätta att växa, tror Petra Malmgren.

Hon menar att det vi ser nu bara är början. Och så länge det finns fördelar med att vara med i en förening så kommer allt fler att organisera sig.

– Vi i Sverige har också en stark tradition av föreningsliv och den kommer att leva kvar, säger Petra Malmgren.

Hon hoppas dock att bidragssystemen och föreningsformerna kommer att bli mer flexibla för att bättre passa ungdomars och datorspelares sätt att organisera sig.⁴⁴

CSM spelförening – om medlemskap via internet

Constantinos "Tino" Alexandrou är ordförande i CSM spelförening - en av de största organiserade datorspelsföreningarna i världen. Tino är också medlem i arbetsgruppen för internetbaserad organisering i Sverok. En viktig frågeställning för Tino och medlemmarna i gruppen är vilka begränsningar och möjligheter som exempelvis finns för föreningsmedlemmar att delta i och påverka verksamheten. TEXT STEFAN OLOFSSON

Internetföreningen CSM spelförening har snabbt blivit en av världens största spelföreningar. Tino berättar om idén bakom framgången: ett spelupplägg där det egendesignade spelet CS-Manager och ett community-baserat interagerande mellan föreningsmedlemmarna är bärande delar.

– Det har varit mycket nu, erkänner han, både skolarbetet och föreningen tar tid. Jag hinner knappt själv spela datorspel längre.

Relativt nyligen har Tino dessutom medverkat i ett antal styrelsemöten i spelföreningen där de planerat för ett stort evenemang för sina medlemmar. Det ska ske under våren och Tino själv räknar med att tillställningen garanterat blir "fullsatt".



Zombie från spelet Resident Evil: Deadly Silence. © Capcom

Snabbt växande förening

CSM spelförening är ansluten till Sverok som är ett av de tre stora, rikstäckande spelförbunden i Sverige. Den snabbast stigande stjärnan hos Sverok är just CSM spelförening vars medlemmar spelar datorspelet CS-manager över internet.

På frågan om vad som har gjort CSM spelförening så stor svarar Tino tveklöst "internet". Det som är populärt sprids snabbt via internet, menar han. Dels för att CS-Manager är lättillgängligt för vem som helst som har tillgång till internet, dels för att det faktiskt är så många som har tillgång till internet.

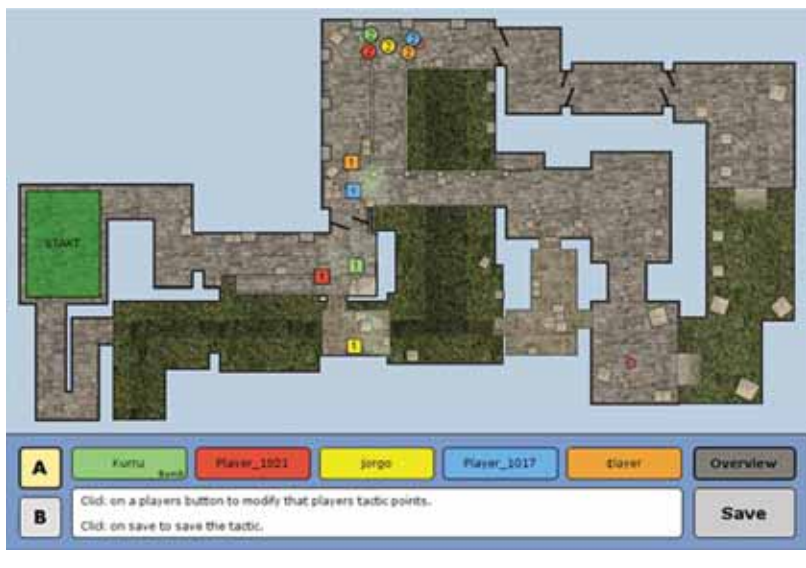
CS-Manager

Spelet CS-Manager har Tino och två av hans kamrater designat och utvecklat själva. Initialerna CS står för CounterStrike – det välkända first-person-shooter-spelet där två lag, terrorister och en insatsstyrka, bekämpar varandra. Men till skillnad från själva CounterStrike så är inte CS-Manager ett snabbt actionspel med mängder av grafiskt våld. Här är det istället taktik och strategi som är hörnstenar i spelets logik.

Tactics

The half of the primary core of CSM is without doubt the Game Engine, where both basic and advanced tactics can be created.

Covering your player's running pattern & timing, their prioritized list of favourite weapons and gear and so much more, you can through the tactics section easily adjust every pistol, eco or standard round to fit your personal playing style.



Skärmdump från CS-Managers hemsida, texten är förkortad.

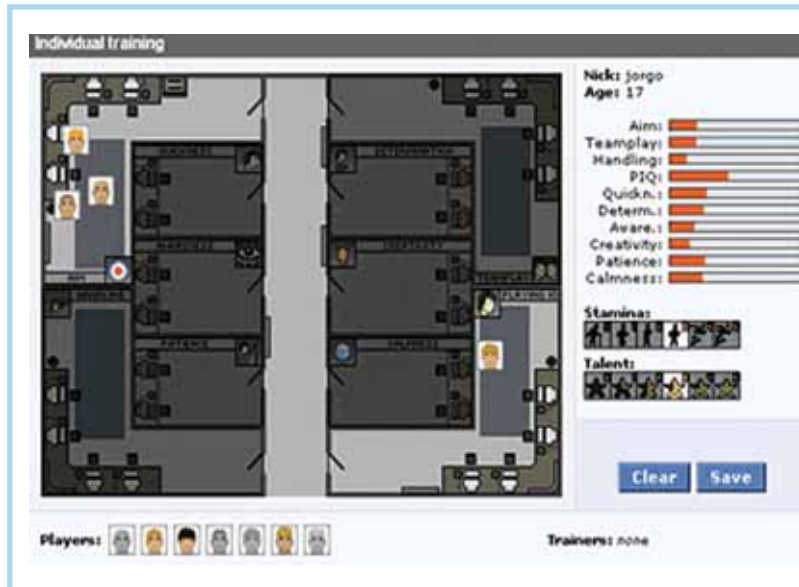
Spelarens lag består av ett lag virtuella spelare, en spelklan. Och det blir spelarens jobb att leda dem till ära och framgång. Det rör sig helt enkelt om en simulator för ett reellt fenomen: professionellt spelande klaner som tävlar i CounterStrike-turneringar.

CSM spelförening grundas

När spelet utvecklades var det Tinos ansvar att bidra med sina erfarenheter som van spelare av CounterStrike. En duktig programmerare behövdes också för att realisera och ge konkreta konturer till spelet samt en idéspruta, en person som vred och vände på allt i försöken att komma på något nytt och unikt.

– Vi kände snart att det var ett roligt spel, minns Tino, det här var riktigt bra, och vi tänkte att fler borde få prova på det.

I augusti 2003 bildades så CSM spelförening av samma tre upphovsmän som skapat spelet CS-Manager. Tino blev dess ordförande redan från start och syftet med föreningen var att främja spelandet av olika former av online-spel. CS-Manager skulle stå för den verksamhet som föreningens medlemmar fick ta del av gratis.



Skärmdump från CS-Managers hemsida, texten är förkortad.

Training

As time passes by your rooster will age and improve, whether it be through experience from their matches or the daily training in their skill specific training rooms. After each PCW and every morning at 7:00 you can look in your clan's training report and study this process to see who and how much they have increased in the different skills that will make them stronger on the fields of battle.

Hemsida blir samlingsplats

Spelet CS-Manager kan de som är registrerade som medlemmar ta del av gratis på föreningens hemsida www.cs-manager.com. Men spelupp-lägget begränsas inte bara till själva spelet, managerdelen och matcher-na, Tino betonar att community-biten också är mycket viktig, både för de spelande medlemmarna och för spelets idé.

– Varje medlem har en gästbok och sedan finns också det välbesökta forumet där ideellt arbetande moderatörer håller ordning, berättar han.

Föreningens hemsida är alltså en samlingsplats där medlemmar interagerar med varandra, de medverkar både som sig själva och i rollen av manager. Säsonger kommer och går, spelklaner likaså. På hemsidan kan du även sälja eller köpa virtuella spelare som har blivit stjärnor. Självklart finns här många diskussioner om taktik och spelidéer.

Viktigt även med "riktiga" möten

Tino berättar att det är vanligt att deras medlemmar är mycket engagerade i CS-Manager och att de via spelet får tillfälle att träffa många nya vänner. Men samtidigt understryker han det viktiga i att som förening ändå skapa tillfällena då medlemmarna får chansen att träffa varandra. Det första evenemanget som CSM spelförening anordnade för medlemmar var på ett IT-kafé i Stockholm. Redan då fanns ganska många medlemmar och det var svårt att gissa sig till hur många av de inbjudna som skulle komma.

– Men det gick bra, berättar Tino, vi spelade och bjöd på mackor och fikade. I mån av plats tog vi också in besökare som inte var anmälda medlemmar. Det var kul att prata med människor som man tidigare bara träffat via nätet. Plötsligt kunde man få ett ansikte på folk och det var också en av tankarna bakom arrangemanget. Det och givetvis att stimulera intresset för spel online.

Tino berättar att man är bättre förberedda inför nästa stora evenemang. CSM spelförening ordnar med sovplatser och ger bidrag till transporten för mer långväga medlemmar.

Internetföreningar – en het potatis

I och med förändringen av reglerna för det statliga bidraget kan förbundet Sverok idag betala bidrag till sina internetföreningar, det vill säga föreningar som CSM spelförening. Att räkna medlemmarnas sammankomster i fysiska lokaler är inte längre det som ligger till grund för bidrag utan själva medlemskapet, och detta är något som skapar vissa diskussioner mellan olika grupper av föreningsmedlemmar som är anslutna till Sverok.



Star Fox från spelet
Star Fox Assault. © Nintendo

Farhågorna är många, exempelvis att internetföreningarnas potentiellt breda medlemsbas i förlängningen ”späder ut” bidragen; att det kan bli lägre bidrag för varje medlem och att det i så fall skulle drabba de små, lokala spelföreningarna hårdast. Andra Sverok-anslutna medlemmar välkomnar företeelsen med internetföreningar och menar att det inte finns någon anledning att värdera på vilket sätt medlemmars medverkan sker: i verkliga möten eller via internet.

Tino är väl medveten om de olika ståndpunkterna och inser behovet av en diskussion. Samtidigt säger han att CSM spelförening inte kan existera på annat sätt än som en internetförening. Men det innebär å andra sidan inte att det inte förekommer ”sammankomster”. Tvärtom så ger internet möjlighet till mycket tätare sammankomster, det är bara det att de inte är fysiska utan virtuella.

– Med CS-Manager kan du delta dag som natt, säger Tino, det finns alltid någon där och som jag tidigare har sagt är många av våra medlemmar mycket engagerade. Det sker sammankomster hela tiden. Och det är öppet för alla, det spelar ingen roll vart i Sverige du bor.

Samarbete med Sverok om internetbaserad organisering

För Tino är det viktigt att kunna erbjuda sina medlemmar något genom medlemskapet i CSM spelförening. För bidragspengarna köper föreningen bland annat en tjänst av företaget CSM Online HB så att de kan driva internetspelet CS-Manager och hålla med servrar. Dessutom ordnar de arrangemang som LAN och andra aktiviteter. Medlemmarna får själva vara med och påverka agendan under årsmötet.

Men Tino medger också att medlemskap över internet kan vara problematiskt. Därför har de också börjat samarbeta med Sverok i dessa ärenden.

– Vi har precis börjat träffas, säger han, just nu kallar vi oss gruppen för internetbaserad organisering.

CSM spelförening växer snabbt och Tino poängterar behovet av att diskutera metoder för att snabbt kunna avgöra vilka medlemmar som är ”riktiga”. Det vill säga är en riktig, spelande person.

– Vi måste hitta snabbare sätt att verifiera aktiva medlemmar, säger han.

Tino menar också att det är viktigt att börja skilja på olika föreningsformer – dels i form av att samlas i en lokal, dels i form av att träffas via internet. Det är olika föreningsformer som ställer olika krav. För internetföreningar med sin potentiellt enormt breda medlemsbas där medlemskap kan ansökas med en knapptryckning eller två blir samma medlemskap än viktigare att kunna verifiera som aktivt.



Link från spelet Legend of Zelda:
Twilight Princess. © Nintendo

Påverka via internet

Tino berättar att gruppen för internetbaserad organisering också diskuterat andra frågor än just den om det praktiska förfarandet med medlemsregister. Gruppen intresserar sig också för hur föreningar kan verka över internet på bästa sätt. Hur kan människor bli mer delaktiga i besluten och hur stor kan en internetförening bli samtidigt som medlemmar fortfarande kan vara med och påverka på ett vettigt sätt?

– Resonemangen kan givetvis vändas, säger Tino, kanske är det just i formen av en internetförening som en stor del människor samtidigt kan bli delaktiga? Kanske rör det sig om möjligheter snarare än om begränsningar, kommer kanske internetföreningar att vara en naturlig del i en mer utvecklad "e-demokrati"?

Internetföreningar och sammankomster över internet är relativt nya företeelser.

– När det gäller att utveckla och utvärdera denna form av föreningsverksamhet går Sverok och CSM spelförening, i och med gruppen för internetbaserad organisering, i första ledet, säger Tino.⁴⁵

Tech Group

– fokus på digitala medier och entreprenörskap

Tech Group har sitt ursprung i projektet Grrl Tech som startades 2001 av ett gäng unga som ville arrangera ett LAN och göra roliga saker tillsammans.⁴⁶ Vid årsskiftet 2001/2002 startades Tech Group för att kunna bredda verksamheten. Tech Group blev en paraplyorganisation för Grrl Tech och andra föreningar, projekt, grupper och enskilda medlemmar. TEXT ANNIKA BLOM

År 2004, när Tech Group hade 1 000 föreningsmedlemmar, bildade de ett riksförbund. Året därpå hade riksförbundet cirka 3 000 medlemmar i 23 medlemsföreningar. Riksförbundet vill åstadkomma samhällsförändring, påverka och föra fram den digitala ungdomskulturen. Verksamhetsområdena är digitala medier och entreprenörskap. En viktig uppgift för Tech Group är att hjälpa unga att starta företag, genomföra projekt och utveckla sina idéer.

Tech Groups verksamhet

Rent organisatoriskt kan man säga att Tech Groups verksamhet består av två olika delar. Dels är Tech Group huvudman för ett antal projekt som handlar om jämställdhet, generationsfrågor och demokrati, dels finns förbundet med medlemsföreningarna.

– De två delarna är ingen formell uppdelning utan något som vi i efterhand har konstaterat att vi har byggt upp. Nu pågår diskussionen om de två delarna ska föras närmare varandra eller hur vi ska göra, säger Evelina Lundqvist som är ordförande i Tech Group.

Projekten ökar kunskapen

Tech Group skapar olika projekt med syftet att öka förståelsen och kunskapen om digitala ungdomskulturer. Till exempel har Tech Group generationsprojektet *Möt Framtiden* där unga i åldrarna 17–20 år utbildar vuxna i digital ungdomskultur. Målgruppen är framför allt politiker och tjänstemän inom kommuner och landsting men även föräldrar, skolpersonal, bibliotekarier och fritidspersonal. Inom projektet vill Tech Group bland annat lyfta fram datorspel och visa att datorspel är som vilken annan ungdomsverksamhet som helst.

– Men fortfarande har det budskapet inte riktigt gått fram till vuxen världen, säger Maria Johansson som är informationsansvarig och projektledare på Tech Group.

Ett annat generationsprojekt heter Datorsupport hemma och drivs som en förening. Tech Group vill att unga ska lära sig att uppvärdera sina tekniska kunskaper och i projektet får unga hjälpa pensionärer som har datorproblem. Det kan vara allt från att installera ett program och lära sig att skicka mejl till att få skrivaren att fungera.

Medlemsföreningarna får stöd

Tech Group är inte en organisation primärt för datorspelare men majoriteten av medlemsföreningarna och medlemmarna ägnar sig åt datorspel. Ungefär 80 procent av alla medlemmar är med i en LAN-förening och 60 procent av alla föreningar är LAN-föreningar.⁴⁷ Tech Group kan erbjuda LAN-föreningarna materialstöd genom att låna ut kablar, switchar och annat som kan vara dyrt att investera i när föreningarna ska arrangera större LAN. Men framför allt ställer Tech Group upp med sina kontakter och sin kunskap. De hjälper föreningarna att söka bidrag och att skriva ansökningar. Tech Group kan däremot inte ge så stort ekonomiskt stöd till sina föreningar. Varje förening får bara en liten summa av riksförbundet. Summan beror på hur många medlemmar som föreningen har – men just nu ser Tech Group över sitt bidragssystem. Tech Group har också en idéfond där man kan söka ekonomiskt stöd för en idé man har och gärna vill genomföra.

Medlemmar i hela landet

Tech Group har medlemmar i hela landet men framför allt i södra Sverige och i norra Sverige runt Sundsvall där Tech Group har en stor LAN-förening som heter Krang. En ”typisk” medlem i Tech Group är en kille i åldern 16–20 år som har ett brinnande intresse för musik, datorer eller film. Att merparten av medlemmarna är killar beror på att merparten av föreningarna är LAN-föreningar och där är det mest killar som är med.

Varför starta en förening?

För dem som vill arrangera ett LAN är det meningsfullt att organisera sig i en förening. En förening med stadgar och styrelse är en juridisk person som kan ta emot en faktura för till exempel lokalhyra. Inköp kan också göras via föreningen så att enskilda personer slipper ligga ute med pengar. De flesta LAN-föreningar har ingen medlemsavgift men brukar ta ut en avgift på mellan 20 och 200 kronor av dem som deltar i ett LAN. För det mesta har LAN-föreningarna ingen verksamhet mellan LAN:en. Men två månader före ett större LAN brukar det bli aktivitet på LAN-föreningens hemsida med information om vilka klaner som ska tävla

Medlemskap på fyra olika sätt

Det finns fyra olika sätt att bli medlem i Tech Group.

Man kan starta en förening som ligger under riksförbundet Tech Group eller ansluta sig till en redan befintlig förening.

Man kan vara med i ett projekt som Tech Group är huvudman för. De som är med i sådana projekt blir ofta medlemmar i Tech Groups regionförening.

Man kan starta en grupp – det kan vara ett gäng kompisar som tycker att Tech Group gör bra saker och vill hitta på olika grejer – och bli medlem på det sättet. Medlemmarna i gruppen är enskilda medlemmar i regionföreningen.

Man kan som enskild person gå med i regionföreningen utan att tillhöra någon grupp, något projekt eller någon förening.

och vilka events som ska arrangeras. På hemsidan finns också ofta ett forum där medlemmarna kan lämna synpunkter till arrangörerna, registrera sig och boka platser.

Demokratin eftersatt

Evelina Lundqvist och Claes Gyllenswärd anser att demokratin i LAN-föreningar ofta är något eftersatt. Vanligen är det de personer som en gång startade föreningen som styr verksamheten. De kallas för LAN:ets admin eller crew och arrangerar aktiviteterna. Övriga medlemmar är bara med i föreningen för att gå på LAN. Den kommunikation som finns mellan LAN:ets admin eller crew och deltagarna äger oftast rum på hemsidans forum eller på IRC-kanalen.⁴⁸ Där kan LAN:ets crew läsa vad deltagarna tycker och efter diskussioner sker ofta en omröstning för

att se hur föreningen ska agera i frågan. Men de flesta är inte aktiva i diskussionerna och det är få medlemmar som deltar i föreningarnas årsmöten. Medlemmarna utövar istället makt genom att lämna föreningen och gå till ett annat LAN om de inte är nöjda med aktiviteterna.⁴⁹

Bara killar på LAN

Evelina Lundqvist berättar att LAN-föreningarna ofta är starkt hierarkiska och helt killdominerade. En normal LAN-förening har 200–350 medlemmar och det är ovanligt att det finns så många som två tjejer med i föreningen.

– Jag kan tycka att det är tveksamt att ge sådana föreningar mycket pengar, för att de ska kunna ses några gånger per år. Men de har ju oerhört kostsamma arrangemang så de behöver sina pengar. Samtidigt tycker jag att det ska krävas mer av en förening för att den ska få bidrag. Men man kan också vända på det och säga att föreningarna behöver stöd för att bryta sina negativa mönster. Just för att föreningarna är hierarkiska, killdominerade och bygger på stillasittande aktiviteter skulle de behöva stöd för att komma ur det, säger Evelina Lundqvist.

Bidragssystemet uppmuntrar till stora föreningar

– Antalet datorspelare som organiserar sig i föreningar kommer att öka i framtiden, tror Evelina Lundqvist, under förutsättning att bidragssystemet förblir oförändrat. Nu gynnas föreningarna av att vara stora eftersom de får bidrag efter antalet medlemmar. Men hon tror att värdet av att vara med i en förening kommer att minska för föreningsmedlemmarna.

– Många datorspelare vet knappt om att de är medlemmar i en förening. De blir medlemmar när de anmäler sig till ett LAN.⁵⁰ Det enda de får ut av sitt medlemskap är alltså att kunna vara med på LAN:et. När de går på andra LAN blir de medlemmar i andra föreningar. Medlemsavgiften är ofta 0 kronor eller så är en del av entréavgiften till LAN:et medlemsavgiften.

Kritisk till föreningsmodellen

Evelina Lundqvist säger så här om den klassiska föreningsmodellen.⁵¹

– LAN-föreningar passar inte in i den traditionella föreningstanken och förresten tycker jag att hela föreningstanken är överskattad. Jag är ingen anhängare av föreningsmodellen eller de kriterier som Ungdomsstyrelsen utgår från för att bestämma vad som är en ungdomsförening. Modellen säger att man ska ha stadgar, minst fem medlemmar

och medbestämmande och allt det där, men ändå tillåter den att många medlemmar inte får inflytande över verksamheten. Det blir extra tydligt i LAN-föreningar som kan få många medlemmar på kort tid. Föreningsmodellen gjordes på 1800-talet och det är dags att hitta på något annat. Jag tror mer på nätverk där man får stöd för sina idéer. Jag vill att vår organisation ska utvecklas i en riktning där våra medlemmar får mer värde, har inflytande och kan utvecklas som personer. Jag vill egentligen inte ha medlemsföreningar utan demokrati i Tech Group. Fast egentligen är väl LAN-föreningarna inte värre än idrottsföreningar till exempel. Även i fotbollsföreningar och ridföreningar är det en liten grupp som styr verksamheten och många som utövar. Min poäng är att föreningsformen ofta tas för given som det bästa sättet att organisera ungas engagemang. Men jag tycker att vi måste hitta andra, bättre sätt.

Kommunerna saknar kunskap

Det är tufft att driva spelföreningar idag, bland annat eftersom kommunerna ofta har svårt att klassificera föreningar där man "håller på med datorer". Vissa av Tech Groups LAN-föreningar klassas därför varken som "kultur" eller "fritid" och får därmed inte kommunalt bidrag för sin verksamhet.

– I Sundsvall har vi ett typexempel. Där finns vår näst största förening. Det är LAN-föreningen Krang. De har haft verksamhet i tio år och har 1 000 medlemmar. Men eftersom kommunen inte vet hur de ska klassificera verksamheten inom föreningen får de inget föreningsbidrag, säger Evelina Lundqvist.

– Om datorspelsföreningarna ska kunna blomstra måste förståelsen från vuxenvärlden öka och kommunerna få en bättre förståelse för verksamheten, säger Claes Gyllensvärd.

Han menar att kommunerna måste förstå att det här med LAN inte är en tillfällig grej och han anser att det är bra om kommunerna hjälper till med lokaler, till exempel med rabatterad lokalhyra. LAN-föreningar tar inte ut någon vinst utan vill bara försöka klara sig så att det går runt ekonomiskt.

Vägval – för eller mot systemet

Just nu befinner sig Tech Group vid ett vägval. Frågan gäller om förbundet ska anpassa sig efter de bidragsregler som idag ställs på dem som ungdomsorganisation. Eller om de ska gå sin egen väg.

– Det är först nu, efter att ha haft verksamhet i några år, som vi börjar förstå vad Ungdomsstyrelsen och andra parter kräver av oss som ungdomsorganisation. Vi hade behövt utbildning från Ungdomsstyrelsen

om vad det innebär att vara en ungdomsorganisation. Eftersom vi inte riktigt har förstått vad det innebär så har vi inte kunnat ge rätt information till våra medlemmar och har därför inte heller fått in rätt uppgifter från dem, och det har blivit onödigt krångligt. Vi är några stycken i Tech Groups kärna som vill komma förbi den där nivån där medlemmarna bara är med för att få ekonomiskt bidrag av oss. Istället vill vi satsa mer på att erbjuda stöd genom att förmedla kontakter, ha bättre materialutlåning och hjälpa unga att starta nya projekt. För det är nästan omöjligt att få pengar till löpande ungdomsverksamhet – det är mycket lättare att få pengar genom att söka projektmedel, säger Evelina Lundqvist.

Ekonomiska förutsättningar

Tech Group startade som en förening av ekonomiska skäl, annars hade de aldrig frivilligt gått in i föreningsformen eftersom den innebär mycket administration och byråkrati. Men som riksförbund får Tech Group ett grundstöd av Ungdomsstyrelsen på 500 000 kronor per år. Det tillsammans med annat stöd från till exempel landsting utgör Tech Groups grundfinansiering, men det räcker inte långt till kontor, löner och arbetsmaterial med mera. Därför utgör Tech Groups alla projekt som Grrl Tech och Möt Framtiden med flera en viktig del av finansieringen. Projekten stöds av Allmänna arvsfonden, Nutek, EFS-rådet, Stiftelsen Framtidens Kultur och andra stiftelser som stöder unga och entreprenörskap. Landstinget och kommunerna ger också stöd till medlemsföreningarna – Tech Group ansöker om bidrag från varje landsting för sina medlemsföreningar, det bidraget fördelas sedan till medlemsföreningarna i länen och stödet uppgår till några kronor per medlem. Tech Group har ingen relation till den kommersiella spelindustrin.

– Vi har inte slagit oss in i näringslivet för vi har inte hunnit utforska den biten än. Vi har fullt upp med att få iväg våra ansökningar till projekten. Sponsring vill vi gärna ha men vi är förstas inte ute efter att tjäna pengar. Vi vill bara gå runt och kunna göra det vi brinner för, säger Maria Johansson.⁵²

Sedan intervjun genomfördes med Tech Group 2005 har förändringar skett i organisationen kring medlemsföreningar och bidragssystem.

Femina Gaming – på DreamHack, världens största datorspelsfestival

DreamHack som anordnas på Elmia i Jönköping har blivit något av en yngre generations Hultsfred, fast med tonvikt på datorspel istället för musik. Martin Öjes som är en av två huvudansvariga berättar om evenemanget. Kiah Ohlson, grundaren för spelföreningen Femina Gaming och manager för spelklanen EYEBALLERS.female, talar om varför hon är på DreamHack. TEXT STEFAN OLOFSSON/FOTO TORGNY SANDGREN

Världens största datorspelsevenemang erbjuder en sällsam upplevelse. Nästan 6 000 datorer och 6 000 ungdomar har samlats på en och samma plats, anslutna till ett och samma nätverk. Aktivitet pågår både bakom de lysande skärmarna och i gångstråken mellan långbord med datorer. Vanligast är CounterStrike och World of Warcraft, men sorlet av samtal och ljudeffekterna från spelen dränks nästan av musiken från en stor anläggning. De mer personligt stylade datorerna fungerar som riktmärken i det elektroniska landskapet. Genomskinliga chassier blottar ljusslingor och neonfärgade kylfläktar, andra datorer har vätskekylda processorer som badar tillsammans med plastfiskar. Här finns även skyltar med ortnamn och meddelanden för initierade. Varje större gruppering av bord, varje ”kvarter” har sin prägel. Det är som en småtdegelsmetropol i miniatyr i smäländska Jönköping.



Några av tjejerna på DreamHack 2005.

Spel som livsstil

Trots att tillställningen DreamHack sjuder av liv och rörelse går det hela ändå lugnt till. Det är något som Martin Öjes är nöjd över.

– Det har bara varit en incident hittills, berättar han, och den var heller inte särskilt allvarlig. Det är anmärkningsvärt med tanke på hur många ungdomar som samlas här. Under DreamHack har det bara varit en polis på besök. Han bjöds på en kopp kaffe.

På frågan vad som driver ungdomar att träffas över en helg för att spela datorspel i en jättelik mässhall jämför Martin Öjes med etablerade idrotter.

– För att spel är en livsstil. Visste du att det är fler ungdomar som spelar datorspel än som sammantaget spelar fotboll och hockey?

– För många är detta ett extremt givande sätt att umgås på, ett tillfälle som inte ges så ofta. Åtminstone inte ofta på detta sätt, säger Martin Öjes, visserligen ger inte datorspel någon motion, men det gör å andra sidan inte bokläsning heller. Och det är ingen som kräver att bokläsning ska göra det.

E-sport i fokus

Ambitionerna finns att engagera de som spelar professionellt i större utsträckning. Tanken är att DreamHack även ska bli en samlingspunkt för e-sport. Redan nu kommer det professionella spelare till DreamHack för att delta i tävlingar.

– Vi har inga enorma prissummor som det trots allt kan vara i andra länder, säger Martin Öjes, å andra sidan är vi världens största dator-



Till DreamHack tar man med sin egen dator, DreamHack 2005.

festival, så visst tar man en "skalp" om man vinner här. Dessutom uppskattar proffsspelare lugnet här. Professionella tävlingar är annorlunda; där kliver de upp på en scen i strålkastarljus och exponeras hårt. Här sitter de i havet av uppkopplade datorer och spelar.

Martin Öjes framhåller också att det även kunde vara kul om mer branschfolk kom, så att de kunde anordna en större träff där det stadigt växande fenomenet datorspel kunde belysas på fler sätt. Dessutom hoppas han att trenden med fler besökande tjejer håller i sig.

I år besöks DreamHack exempelvis av både Grrl Tech, ett forum för att uppmuntra unga kvinnor att använda digitala medier och Femina Gaming, en renodlad spelföring som uppmuntrar datorspelsintresserade kvinnor och tjejer att fortsätta spela och tävla. Båda föreningarna är i sin tur anslutna till riksförbundet Tech Group.

Från källare till värdsrekord

DreamHack håller rekordet i Guinness rekordbok som världens största LAN, men en leende Martin Öjes säger att det är hög tid att se upp. Rekordet sporrar konkurrenter att bräcka DreamHack, och norska The Gathering är nästan lika stort.



Många av datorerna på DreamHack är modgade (modifierade), DreamHack 2005.



Cirka 6 000 unga samlades i Jönköping på DreamHack 2005.

– De är förresten våra förebilder, erkänner han, de har hållit på länge. Martin Öjes och Kenny Eklund började själva i en källare där de träffade likasinnade med datorintresse. Det var långt innan internet, pc och LAN var allmänna begrepp.

– Jag hade en Commodore 64 och gillade att programmera, minns Martin Öjes, vi träffade folk som skapade demos. Det gällde att visa upp saker man gjort och tävla med bidragen. Tillställningarna blev snart större och det tog mer och mer tid att arrangera. I början fanns motstånd från rektorn på skolan som vi gick på, men föräldrarna gav oss alltid sitt stöd. Till slut skapades DreamHack. Men vi har tvingats anpassa oss hela tiden. Det har blivit mer och mer spel, så var det inte från början. Det viktigaste är att vi inte själva som arrangörer försöker styra DreamHack så tydligt, alla får vara med här på sina egna premisser.

Idag är DreamHack ett företag med två heltidsanställda, Martin Öjes och Kenny Eklund, och eftersom de också anordnar sommarfestival finns massor att göra. Mycket tid och kraft läggs på att söka sponsorer och samarbetspartner.

– Jag och Kenny är allt från kundtjänst till städpersonal, säger Martin Öjes, vi får ofta fixa egna lösningar dessutom. Exempelvis fixa hit helt egendesingade elskåp för att kunna driva alla datorerna.



Spelandet pågår dygnet runt ...

Sova i skift – DreamHacks långa dygn

För deltagarna som genomlever festivalen flyter dygnet ihop med varandra. Visst märks skillnad i intensitet om evenemanget besöks både klockan 23:30 och klockan 08:00 morgonen därpå. Men det är inte "dag och natt".

– Ungdomarna sover i skift, berättar Markus "SoundGoof" Häll som arbetar ideellt som funktionär för fjärde året i rad.

Några sover på övervåningen i en jättelik sovsal medan andra lägger kudden på tangentbordet och lutar sig över för att sova några timmar. Markus Häll backar upp Martin Öjes påstående att det går lugnt till på DreamHack. Fast då krävs det också insatser från funktionärer som får tillställningen att flyta. Mellan tre- och fyrahundra funktionärer arbetar detta år, uppskattar han.

Det finns även många företag och sponsorer representerade här. De flesta har en koppling till datorer. Men även föreningar som inte förknippas med spelande verksamhet finns här. UNF anordnar exempelvis "S.W.A.T-LIVE", ett slags liveversion av CounterStrike. Spelet där en S.W.A.T-styrka ska frita gisslan i en byggnad belägrad av terrorister kommer från USA. Byggnaden kallas bana och kan utformas i olika svårighetsgrader beroende på antal rum och hinder. Man spelar med Soft-Air-Gun vapen och ansiktsmask är ett krav. Är man riktigt nära sin motspelare får man heller inte skjuta, då är ett muntligt "pang" kutym.



... men lite vila är nödvändig för att orka med resten av festivalen, DreamHack 2005.

Kiah Ohlson från Femina Gaming

I virtuella CounterStrike behövs ingen skyddande ansiktsmask när insatsstyrkan och terroristerna bekämpar varandra. Däremot kan det vara bra att hålla huvudet kallt. När vi möter Kiah Ohlson är det inte mer än en timme kvar till damfinalen i CounterStrike. Hennes spelklan EYEBALLERS.female ska möta de erkänt duktiga Les Soules, men Kiah Ohlson är helt lugn och visar inga spår av matchnerver.

– Det var en vecka sedan jag klev av som spelare i EYEBALLERS.female, berättar hon lite besviken när vi sätter oss, det blev helt enkelt för mycket. Det är så mycket som måste ordnas i Femina Gaming. Just nu är jag manager för vår spelklan istället.

Kiah Ohlson är grundare för den 2 000 medlemmar stora föreningen Femina Gaming, som i sin tur är ansluten till Tech Group. Att hon startade föreningen Femina Gaming berodde på att hon vill göra det lättare för tjejer att både börja och fortsätta ett seriöst datorspelande. I början var det många killar som inte klarade av att hon vann över dem. Först tyckte hon att det kunde vara lite kul, men samtidigt insåg hon mer och mer att det var något märkligt med denna konstiga reaktion. Kiah Ohlson är själv en seriös spelare och riktar sig kanske främst mot tjejer som vill försöka sig på ett mer professionellt spelande.



Kiah Ohlsson startade föreningen Femina Gaming och deltar med sin spelklan på DreamHack 2005.

– De spelklaner som är riktigt duktiga får uppmärksamhet, men det finns fler tjejer som vill spela och som behöver uppmuntras lite. Det är lätt att bli nedslagen, det har visserligen blivit ett bättre klimat idag men det är fortfarande en väldigt mansdominerad verksamhet.

Sponsrad för sitt spelande

Kiah Ohlson spelar first-person-shooter-spel (FPS-spel), actionbetonade spel som kräver reaktionsförmåga och där du som spelkaraktär bara ser det utsträckta vapnet framför dig. Hon började med Quake III och med tiden har det blivit mer och mer CounterStrike.

I början var Kiah Ohlson en moddare, hon höll ständigt på att trimma datorn så att den prestandamässigt blev vass nog att på bästa sätt hantera grafiktunga spel.

– Men numera moddar jag inte, säger Kiah Ohlson, jag har inte tid. Och som en av världens bästa spelklaner är vi allihop sponsrade. Det är faktiskt lättare att bli sponsrad av företag om man är tjej, där har vi åtminstone en praktisk fördel med att vara tjej när det gäller att spela datorspel på en professionell nivå.

Kiah Ohlson berättar att det annars är vanligt att många har andra förväntningar på dem bara för att de råkar vara tjejer istället för killar som spelar datorspel.

– Ta namnet Femina Gaming som exempel, säger hon, på grund av det utgår många från att jag är aktiv feminist eller uttalad vänsterpartist. Men det är jag inte, jag har startat föreningen för att hjälpa spelande tjejer och spelande tjejklaner att komma fram.

Det är enligt henne en attityd som många spelande tjejer möter. Ingen tycker att det är ett dugg konstigt att en spelklan bestående av enbart killar helt går upp i sitt spelande, killar har lättare att få göra saker för sitt eget nöjes skull utan att ifrågasättas. Men organiserar tjejer sig för att spela och ha roligt blir det, lite oväntat, en radikal tanke för många. Det är som om det borde finnas en annan anledning bakom spelengagemanget. Men för Kiah Ohlson är det just spelandet som är viktigt. Och det är just denna fokusering som gjort henne till professionell spelare.

DreamHack möjliggör möten

Kiah Ohlson berättar vidare om det viktiga med sammankomster som DreamHack. Femina Gaming ska även på ett LAN i december, Rendezvous. Det är på ställen som dessa som de kan träffa sina likasinnade. Många kommer också och hälsar på vid Femina Gamings monter.

– Man får chans att träffa folk i föreningen, säger hon, dem man bara har ett "nickname" eller pseudonym på. DreamHack är ett bra forum för oss, vi når fram även om vår monter inte var så avancerad i år. Men vi har självklart lite killar i vår monter som sitter och spelar, det är meningen att de ska locka till sig tjejer.

Kiah Ohlson medger att de har varit sent ute i år med att informera om DreamHack till föreningens medlemmar. Det har varit en hel del koncentration på EYEBALLERS.female. Men föreningen har i alla fall hjälpt till att organisera resan för fyra spelklaner till DreamHack. Riksförbundet Tech Group erbjuder också anslutna spelföreningsmedlemmar att söka bidrag för resan till DreamHack, något som hon själv inte har hunnit med att ansöka om i år.

Det är mindre än en halvtimme kvar till finalen. Kiah Ohlson peppar sitt lag och de går iväg till finalen, den final som de slutligen också vinner.⁵³



CouterStrike och World of Warcraft är vanliga spel på DreamHack 2005.

Unga Forskare – förening med anor

Förbundet Unga Forskare, FUF, vill med sin verksamhet utveckla intresset för naturvetenskap och teknik hos ungdomar. Verksamheten är till för ungdomar, bestäms av ungdomar och leds av ungdomar. Alla är välkomna som medlemmar i förbundet, men främsta målgruppen är unga på högstadiet och i gymnasiet.

Förbundet Unga Forskare hoppas att unga ska kunna intressera sig för naturvetenskap och teknik på ett spännande och engagerande sätt och dessutom få erfarenhet av ledarskap, kommunikation, föreningskunskap och demokrati. FUF vill visa att naturvetenskap och teknik är viktigt, något som berör alla på alla kunskapsnivåer och är spännande, roligt och utvecklande.

Förbundet Unga Forskare bildades 1977 då Stiftelsen Unga Forskare (StUF) och Unga Forskares Riksförbund slogs samman till en organisation.

De äldsta delarna av förbundet är enskilda föreningar. Några av föreningarna är över hundra år gamla och startade på tekniska och naturvetenskapliga skolor runt om i landet. Dessa föreningar skapade grunden för Förbundet Unga Forskare. Några av dem har upphört medan andra fortfarande lever kvar.

Förbundet har idag cirka 3 000 medlemmar, de flesta i åldrarna 15–20 år. Medlemmarna är anslutna till förbundet via någon av organisationens 150 föreningar. Föreningarna har en egen styrelse och genomför själva sin verksamhet. En del föreningar har bara verksamhet inom ett ämnesområde, till exempel dator eller miljö, men de flesta föreningar har verksamhet inom naturvetenskap och teknik.

Tobias Bladini är Unga Forskares ordförande. Han ser en koppling mellan datorspel och teknikintresse.

– Vi har få spelföreningar och förbundet arrangerar inga särskilda datorspelsevenemang, säger Tobias, men datorspelande i sig kan vara en bra inkörsport för ett intresse för datorer som i sin tur kan leda till ett intresse för till exempel programmering och annan teknisk datorrelaterad verksamhet. Det kan vara ett bra skäl för att organisera datorspelande.

Tobias tror att intresset för datorspel kommer att nå nya målgrupper.

– Spelandet kommer nog att öka, framförallt bland nya målgrupper, som till exempel fler tjejer. Spelandet kommer troligtvis att gå upp i åldrarna också i och med att datorspelsgenerationen växer upp.

Genom att datorspelandet organiserats blir det fler organiserade aktiviteter, menar Tobias. Om datorspelsföreningar, på grund av ändrade regler för föreningsbidrag, inte längre kan finnas kvar blir de organiserade aktiviteterna också färre, konstaterar han.⁵⁴

Onlajn – det är roligast att spela tillsammans

Datorspelsföreningen Onlajn har ett tjugotal medlemmar och håller till i en källarlokal i centrala Stockholm. Föreningens främsta verksamhet består av att arrangera LAN när det är skollov, men medlemmarna träffas också i veckorna för att spela. TEXT ANNIKA BLOM/FOTO PER DAHL

– Pelle, du måste bygga något slags anti-air. Annars blir du attackerad av flygande spöken, säger Martin medan han koncentrerat tittar på sin egen skärm.

Pelle fattar och fixar. Sedan lejer han en flock vargar som ska angripa hans motståndare, som i det här fallet råkar vara Alexander. Det är lördag eftermiddag och några medlemmar i datorspelsföreningen Onlajn spelar strategispelet Warcraft 3 tillsammans på sitt lokala nätverk. De befinner sig i källarlokalen Proxxi som ligger i centrala Stockholm. I rummet finns två bord som rymmer tolv datorer och lika många skärmar samt en gul soffa som har sett sina bättre dagar. Petter, som står bakom Martin och Alexander, följer utvecklingen i spelet.

– Det roligaste sättet att lära sig nya spel är att spela med någon som inte bara vill ha poäng på servern utan som anpassar sig till ens nivå, säger han.



Martin, Pelle, Petter och Alexander är ofta i lokalen Proxxi där deras förening Onlajn håller till.



Petter och Alexander spelar BZ Flag som är ett gratis spel.

Startade för tre år sedan

Onlajn är en liten datorspelsförening med ett tjugotal medlemmar – alla är killar och de flesta är runt 16 år.

– Vår yngsta medlem är 15 år och de äldsta är lite över 20 år, säger Petter.

Själv är han 18 år och det var han som startade Onlajn för tre år sedan.

– På sommarlovet efter sjuan var jag på läger med Förbundet Unga Forskare. Där fick vi lära oss hur man startar och driver en förening. Jag tyckte att det lät roligt, berättar han.

Under höstterminen i årskurs åtta fick Petter med några kompisar på sin idé och de startade Onlajn som nu ligger under Förbundet Unga Forskare. Den första tiden bestod Onlajn av sju personer som LAN:ade hemma hos Petter.

– Men när fler blev intresserade fick vi inte plats hemma hos mig. Då hyrde vi någon billig lokal för ungefär 200 kronor när vi skulle ha ett LAN, säger Petter.

Sedan ett år tillbaka har Onlajn en fast adress. De ”hyr”⁵⁵ in sig hos föreningen GAM som driver lokalen Proxxi och får då tillgång till bord, stolar, datorer och en mängd spel. Och ett förråd där det står två lastpallar fulla med läsk. Totalt delar sju föreningar på utrymmet här – några håller på med datorer och andra med brädspel och kortspel.

– Det finns till exempel en Linux-förening som har öppet på måndagskvällar. Då är jag gärna här eftersom jag också håller på med Linux,⁵⁶ säger Petter som för övrigt tillbringar varje helg i lokalen. Alexander brukar komma ungefär tre gånger i veckan för att spela, eller bara för att snacka.

Mat, sovsäckar och spel

Ungefär hälften av Onlajns medlemmar håller regelbunden kontakt över internet. LAN arrangerar de nästan varje lov och då deltar oftast tio till femton medlemmar. LAN:en pågår mellan två och fem dygn och de flesta sover över i lokalen under den perioden. Ett par kvarlämnade sovsäckar vittnar om att detta skett för inte allt för länge sedan. Mat äter de på restaurang eller så springer de bara in på ICA för att köpa något att stilla hungern med.

– Det är en helt annan sak att sitta tillsammans och spela än att sitta hemma själv, säger Alexander.

På senare tid har de börjat arrangera turneringar under LAN:en. Då delar de upp sig i olika lag som tävlar mot varandra.

– Det är kul att samarbeta för att nå ett gemensamt mål. Även när jag sitter hemma spelar jag mest strategispel online med mina kompisar, säger Petter.

På LAN:en förekommer flera olika typer av spel. Alla spelar inte samma sak hela tiden men ingen spelar singel.⁵⁷

– Här på Proxxi spelar vi ofta gratisspel, som BZ Flag till exempel, säger Martin.

I Onlajn vill man helst fortsätta att vara en ganska liten förening som arrangerar mindre LAN.

– Det är en fördel att vara en liten förening för då känner alla varandra. Och vill man, kan man ju besöka större LAN. Förra året var vi fem från Onlajn som åkte till DreamHack. Det var kul men de flesta där spelar Counter-Strike. Det gör inte vi och då har man inte så mycket att göra där, säger Alexander.

Fascinationen ligger i att utvecklas

När man loggar in i ett spel använder man ett nickname – det fungerar som ett artistnamn ungefär. Martin, Petter, Alexander och Pelle kallar sig alltid Masv, Slafs, Otso och Wertigon när de spelar. De började spela datorspel i lågstadiet och fram till nu har de har lagt ned riktigt mycket tid på mellan 10 och 30 spel var. De spelen behärskar de ganska väl idag. Alla fyra är helt överens om att fascinationen i spelandet ligger i att man vill bemästra svårigheter, komma vidare och utvecklas.

– Och det är en skön känsla när man vinner, säger Alexander som just nu spelar strategispelet Warcraft 3. För att utveckla sitt spelande håller han koll på hur de duktiga klanerna spelar.

– Man kan gå på deras fan-sidor⁵⁸ och se en replay⁵⁹ av den senaste matchen för att kolla hur de gjorde. Jag brukar också chatta en del med andra spelare och lära mig mer på det sättet.

Hur mycket Martin, Petter, Alexander och Pelle spelar går i perioder.

– Just nu spelar jag WoW⁶⁰, säger Martin. Under de senaste två månaderna har jag spelat det i totalt 14 dygn. Det vet jag för speltimmarna registreras i spelet.

Tillgångar i låst kassaskrin

Onlajn är en liten förening med en liten ekonomi. I år fick de 2 000 kronor i bidrag från Förbundet Unga Forskare och som medlemsavgift tar de in 20 kronor per person och år.

– Onlajn har inte öppnat något bankkonto än utan föreningens tillgångar finns i ett låst kassaskrin. Vi har inte heller något postgiro för det kräver ett organisationsnummer som kostar 200 kronor att skaffa. Sedan är det avgift på själva postgirot också. Så vi har avstått från det, säger Petter.

Föreningens största utgift hittills kom förra sommaren då Onlajn köpte en egen spelservr. Den har de döpt till Rut och föreningen sökte projektbidrag från Förbundet Unga Forskare för att ha råd. Förutom Rut äger Onlajn också en egen speldator som de har byggt ihop själva.

– Den heter Jenny och står där inne i hörnet, säger Martin och pekar.

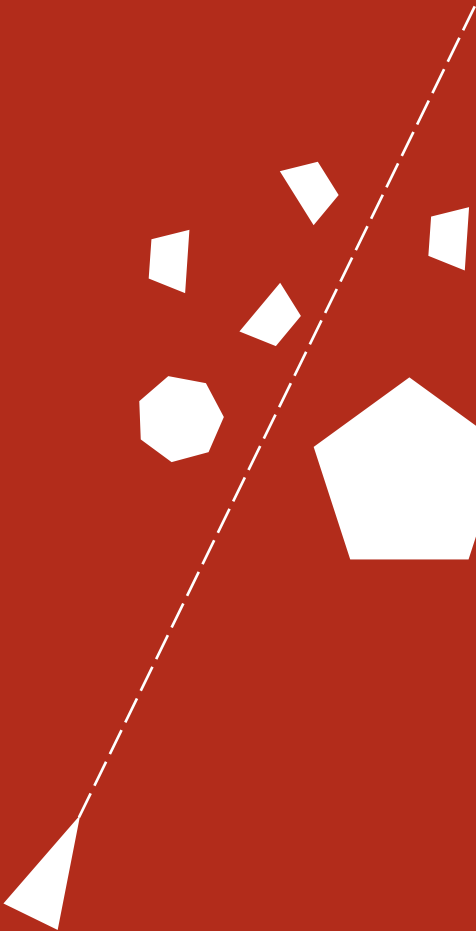
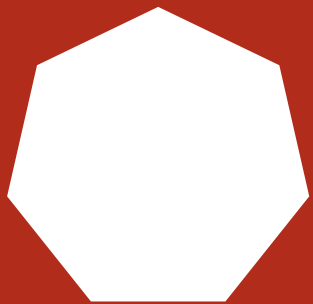
De flesta i Onlajn kan mycket om datorer vid det här laget. Petter är till exempel självlärd inom bland annat programmering och har hållit ett par kurser för föreningens medlemmar.

Solen skiner ute

De flesta lärare och föräldrar tycker att det är mycket positivt att killarna är med i en Unga Forskareförening.

– Ja, det uppmuntras. Men om man berättar att det är en datorspelsförening så tycker de inte att det är lika seriöst. Och de gillar inte att vi sitter still inomhus så mycket. De vuxna säger ofta ”ut och rör på dig istället, solen skiner”, säger Petter och skrattar.⁶¹

KAPITEL 3



Framväxt, forskning och bransch

I detta kapitel ges en översikt över datorspelens historia. Bland annat hur olika spelgenrer och datorspel förhåller sig till andra kulturuttryck som film, tv och böcker. I avsnittet beskrivs PEGI-åldersmärkning som är en rekommendation om lämplig ålder på olika spel. Här görs också en beskrivning av datorspelsbranschen och en övergripande redogörelse för forskningsfältet och den professionella datorspelsfären.

Viktiga år i datorspel

Datorspel har funnits i snart 50 år. Några av de årtal och händelser som har varit betydelsefulla för datorspel- andets utveckling.⁶²

3

1968 Ralph Baer tar patent på ett interaktivt tv-spel.

2

1961 Världens första datorspel Spacewar utvecklas av en student vid namn Steve Russel.

1

1958 Atomfysikern Willy Higinbotham skapar ett interaktivt spel som heter Tennis for two. Det visas på ett oscilloskop.⁶³

8

1970-talet för med sig de första datorerna för hemmabruk. De första spelen är helt textbaserade då de sällan har ljud- eller grafikmöjligheter. Men även flera av dessa enkla spel blir kommersiella framgångar.

9

1971 Computer Space kommer som en arkadversion⁶⁴ av Spacewar. Computer Space blir aldrig någon succé men det blir däremot tennisspelet Pong som är ett annat arkadspel som lanseras samma år. När det visar sig att arkadspel kan vara lönsamma kommer allt fler ut på marknaden.

10

11

12

1972 De första tv-spelen når hemmen. Det sker när Magnavox Odyssey börjar tillverkas med Ralph Bears patent som bas.

13

14

15

16

1977 Nintendo börjar sälja sitt första tv-spel för hemmabruk.

1978 Arkadspelet Space Invaders är det första spel som innehåller animerade spelkaraktärer, det blir en stor framgång.

20

19

18

17



shistorien

1980-talet för med sig en rad olika spelhem-datorer och 1982 släpper Commodore sin klassiska "64:a" som sedan dominerar marknaden i många år. Bra ljud, bild och stort internminne, med den tidens mått, gör att många går över från att spela tv-spel till att spela datorspel. Nintendo lanserar också en serie handhållna elektroniska spel.

1982 Arkadspelet Pac Man⁶⁵ blir en oerhörd framgång.⁶⁶

1985 Den ryske matematikern Alex Pajitnov skapar spelet Tetris.

1989 Nintendo lanserar handspelet GameBoy.

1990-talet inleds med att persondatorn (pc) konkurrerar ut spelatorerna. Persondatorernas prestanda blir allt bättre och nya spel kommer i en strid ström.

1986 Nintendo introducerar den grå lådan (NES) och spelet Super Mario Brothers. Företaget Sega släpper en konsol som heter Master System och som några år senare följs av Megadrive.

1992 First-Person-Shooter-genren föds när id Software publicerar Wolfenstein 3D2 som shareware.

1993 Senatsförhör om våld i tv-spel inleds i USA. Året därpå bildas Interactive Digital Software Association som svar på senatsförhören.

2001 Spelforskning blir ett internationellt forskningsfält.⁶⁸

2000 Spelet The Sims lanseras och toppar försäljningslistorna under både 2000 och 2001.

1999 First-person-shooter-spelet Counter-Strike lanseras. Inom ett år är spelet oerhört populärt runt om i världen.⁶⁷

I samband med att Counterstrike blir populärt börjar allt fler spela online över internet. Nu släpps också EverQuest som satte standarden för MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game), till exempel World of Warcraft.

1996 Nintendo säljer sin 1 000 000 000:e spelkassett och lanserar Nintendo 64.

1995 Sony lanserar PlayStation i USA.

MÅL

Femtio år med datorspel

Hur länge har det funnits datorspel? Svaret beror på hur vi definierar ett datorspel. Om vi menar datorspel i den form som vi är vana vid idag så har den formen av spel funnits sedan mitten av 1980-talet. Med en bredare definition hävdas det att datorspel har funnits i snart 50 år.

Tennis for two brukar betraktas som världens första datorspel. Spelet skapades 1958 av atomfysikern Willy Higinbotham vid ett laboratorium för kärnkraftsförsörjning i USA. Spelet gjordes för lek och tanken att spelet skulle kunna utnyttjas kommersiellt fanns ännu inte. Skärmen var ett av laboratoriets oscilloskop och spelet gick ut på att spelarna skulle studsa en boll mellan varandra med hjälp av små fyrkanter.

Genom åren har det producerats tusentals spel till en mängd olika plattformar och inom olika genrer. I detta avsnitt ges en kort överblick över några uppmärksammade spel och plattformar. Beskrivningen baseras i huvudsak på Blombergs historieskrivning i uppsatsen *Post-modern lek i simulerade världar – om datorspel ur ett etnologiskt perspektiv* (2001).

Tillväxt under 1970-talet

Det skulle dröja fram till 1970-talets början innan datorspel kommersialiserades. Ett viktigt genombrott kom med företaget Ataris spel *Pong* (1971), som byggde på samma tennisdé som *Tennis for two*. Spelet blev det första riktigt framgångsrika arkadspelet. Framgången med *Pong* gjorde att allt fler företag och programmerare satsade på datorspel.

Arkadspelens storhetstid

Mellan 1975 och 1985 hade de så kallade arkadspelen en framskjuten roll. *Space Invaders*, *Astroids*, *Missile Command*, *Defender*, *Zaxxon*, *Donkey Kong* och *Pac Man* är några spel som varit viktiga för utvecklingen. *Pac Man* blev en oerhörd framgång och den gula "munnen" gav spelmarknaden ett ansikte, en animerad "stjärna".

Konsoler tar plats

Med konsoler (som ibland kallas tv-spel) kunde man spela spel hemma på en tv som tidigare bara funnits för arkadspel i spelhallar eller på andra platser. Atari 2600 var det första kommersiellt framgångsrika spelkonsolen för hemmabruk. Konsoler började säljas i handeln i slutet av 1970-talet. År 1986 introducerade Nintendo den så kallade grå lådan (NES) som med spel som *Super Mario Brothers* blev en stor framgång. Under detta år lanserade också företaget Sega sin konsol Sega Master System i USA och denna konsol blev senare populär i många länder, framförallt med spelet *Sonic the Hedgehog*. Idag domineras marknaden av Nintendo (Nintendo 64 och Gamecube), Sega (Dreamcast) och Sony (Playstation 1 och 2) och Microsoft (Xbox).

Spel på datorer och internet

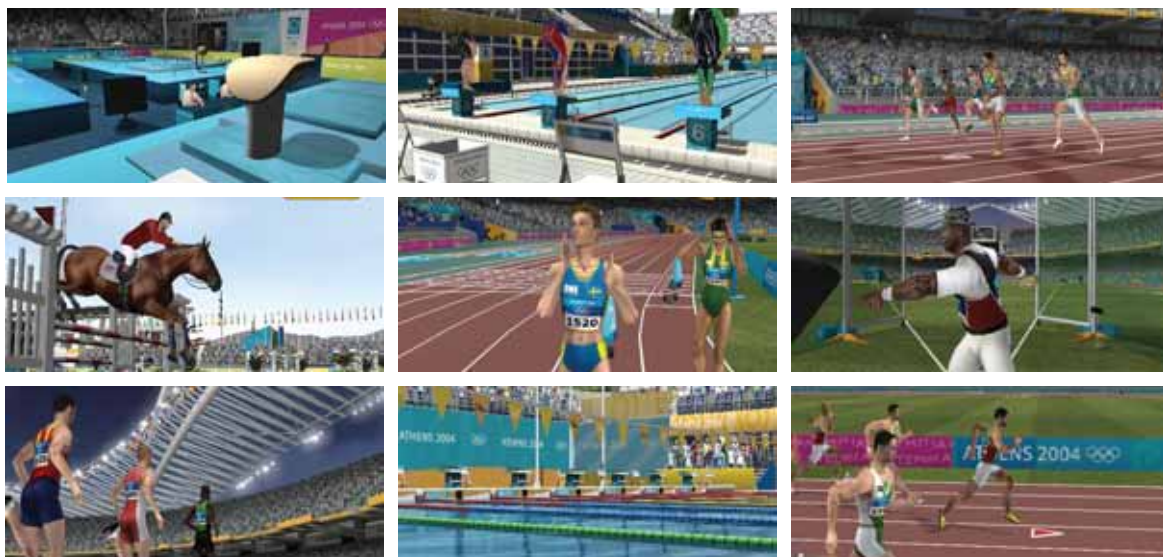
De första datorerna avsedda för hemmabruk dök upp under 1970-talet men det stora genombrottet kom i början på 1980-talet med *ABC-80*, *ZX Spectrum* och *Vic 20*. År 1982 kom företaget *Commodore* med sin "64:a" som dominerade hemdatormarknaden under många år. Under det tidiga 1990-talet blev persondatorn (pc) den helt dominerande plattformen. Under det senaste decenniet har onlinespel blivit populära. Genom internet kan spelarna kommunicera och spela mot varandra eller tillsammans.

Kulturell kontext och olika spelgenrer

Datorspel ingår ofta i ett populärkulturellt sammanhang och är exempelvis kopplade till film, serietidningar, böcker, tv-serier eller sport. Spel lånar ofta innehåll, ansikten och varumärken från dessa områden men det finns även exempel på att datorspel blivit film, till exempel *Tomb Raider* (2001), *Mortal Kombat* (1995) och *Super Mario Bros* (1993). Även serietidningar har blivit datorspel, till exempel *The Darkness* (2005) och omvänt, datorspel som har blivit tidningar, till exempel *Drake and the 99 Dragons*, *Idol FX 2004*. Tv-serier som har blivit datorspel är exempelvis de i Sverige visade *Futurama*, *ER/Cityakuten* och *CSI*. Exempel på datorspel som blivit tv-serier är de animerade *Heavy Gear* och *Street Fighter*. Nästan alla stora internationella sporter har också ett officiellt licenserat datorspel – till exempel de årligen utkommande *FIFA 200X* (fotboll), *NHL 200X* (ishockey), båda Electronic Arts, och *F1 200X* (bilsport – SONY Computer Entertainment).

Flera betydande verk och karaktärer inom svensk barnkultur har blivit datorspel eller olika former av multimedier. Produkterna för barn har ibland ett lärande innehåll där svenska förlag som Levande Böcker (numera en del av PAN Vision) och Gammafon (numera en del av Norstedtsförlagen) och utvecklare som *Monsterland*, *Liquid*, *Pipistrello* med flera har haft en viktig roll. Kända karaktärer som *Ronja Rövardotter*, *Mamma Mu*, *Alfons Åberg* och många andra har blivit datorspel. *Mulle Meck* (George Johansson, text, och Jens Ahlbom, bild, på Berghs förlag) var en barnbok från början, men fick sitt stora publika genombrott när Levande Böcker gav ut pc-spelet *Bygg bilar med Mulle Meck* 1997. Många barnprogram från tv har också blivit datorspel, till exempel SVT:s årliga julkalender (Levande Böcker/PAN Vision) och *Hjärnkontoret* (Ibid, 2000). TV4:s barnprogram på vardagsmorgnar har regelbundet datorspel som inslag, där barnen ringer in och spelar via telefonen. På senare år har danska trollet *Hugo* (ITE) och svenska *Loophole* (Hidden Entertainment) figurerat i rutan.⁶⁹

Datorspelande är inte en enhetlig medieform utan innehåller många olika spelgenrer på samma sätt som litteratur och film innehåller olika genrer som lockar olika publik.



Athens 2004. © Sony Computer Entertainment America (SCEA)

Exempel på genrer⁷⁰

Actionspel

– gemensamt för denna breda genre är att det händer saker hela tiden. Det viktiga i spelen är att agera snabbt.

First-person-shooter, FPS

– man rör sig i en mer eller mindre tredimensionell värld och skjuter på så mycket som möjligt, vinner poäng och undviker att dö själv. Väl lämpat för lagspel.

Racingspel

– man kör olika typer av fordon. Vanligast är rally eller formel 1.

Sportspel

– spelen är ofta grafiskt avancerade och det finns till exempel fotboll, ishockey, golf, basket, biljard, bowling och snowboard.

Strategispel

– betonar taktik och långsiktig planering. Kan handla om att kontrollera arméer, en civilisation, ett företag, en stad, ett villakvarter eller ett fotbollslag.

Simulatorspel

– ofta mycket avancerade och går exempelvis ut på att få en realistisk simulerad upplevelse av hur det känns att manövrera olika fordon.

Plattformsspel

– är en klassisk spelform där karaktärer som Donkey Kong och SuperMario har gjort genren stor bland barn. Oftast handlar det om att styra (springa, hoppa, klättra, slåss eller skjuta) sin karaktär till nästa nivå och samla poäng.

Äventyrs- och rollspel

– utspelar sig oftast i en fantasymiljö genomsyrad av magi och mystik. Spelaren ska lösa ett uppdrag och måste ofta klara av olika problem på vägen.

Pussel och brädspel

– är ofta versioner av redan existerande spel som kort- eller brädspel.

Lek och lär – "edutainment"

– är ofta riktade mot yngre spelare och ska vara en kombination av underhållning och lärande.

NSPEL FIRST PERSON SHOOTER, FPS RACI
SPORTSPEL STRATEGISPEL SIMULATORSP
TFORMSPEL ÄVENTYRS- OCH ROLLSPEL
CH BRÄDSPEL LEK OCH LÄR "EDUTAINME

PEGI-åldersmärkning

Sedan april 2003 används PEGI-märkning av tv- och datorspel. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information och är en gemensam märkning som gäller i 16 europeiska länder. PEGI använder speciella symboler som trycks direkt på spelets omslag. Med hjälp av märkningen ska en konsument snabbt kunna avgöra om spelet har ett innehåll som kan vara stötande i form av diskriminering, droger, grovt språk, sexuellt innehåll, skräck och våld. Beroende på spelets innehåll får det en åldersmärkning. Respektive åldersgräns visas på spelets förpackning med en av följande symboler:



Diskriminering



Sex och nakenhet



Droger



Skrämmande



Grovt språk



Våld

Åldersmärkningen är inte tvingande utan ska ses som en rekommendation. Den är utarbetad av holländska NICAM (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media) som tidigare har utvecklat åldersmärkning för tv-program, biofilmer och videofilmer. Speltillverkarna får själva fylla i ett formulär där de anger om spelet innehåller något stötande i form av diskriminering, droger, grovt språk, sex, skräck eller våld. Speltillverkaren skickar sedan in formuläret tillsammans med en ansökan om åldersmärkning till Nicam. Institutet gör stickkontroller och därefter en bedömning om speltillverkarens innehållsdeklaration är riktig och om de stöder förslaget på åldersmärkning.⁷¹

Märkningen visar inte svårighetsgraden på spelen. Om spelet är märkt 3+ innebär det endast att spelet inte innehåller något som kan vara skrämmande för en treåring – men spelet kan ändå vara för avancerat för ett litet barn. Producenten märker därför spelen också med en annan märkning som beskriver från vilken ålder man oftast klarar av att spela spelen.

Medelåldern på dem som köper spel i butik är 35 år och branschföreningen MDTS har märkt att föräldrar blir allt mer aktiva vid inköp av spel. I dagsläget känner 75 procent av föräldrarna till PEGI-åldersmärkningen och 60 procent följer den. Novas undersökning *En digital barndom* visar att nästan alla (90 procent av föräldrarna) som ska köpa ett spel till sitt barn tar reda på vad spelet innehåller.⁷²

Kritik mot våld i datorspel

Samtidigt som datorspel etablerar sig inom flera samhällsområden – fritid, föreningsliv, arbetsliv, forskning och utbildning – har det vuxit fram en moralisk och etisk debatt om datorspel.⁷³ Sedan 1970-talet har flera spel fått kritik och speltillverkare har blivit stämde. Till exempel speltillverkaren Exidy som lanserade arkadspelet *Death Race* i mitten av 1970-talet. Spelet var baserat på filmen *Death Race 2000* från 1975 som handlar om en biltävling där förarna får poäng varje gång de lyckas köra över människor. I arkadspelet ska två tävlande försöka styra sina bilar och träffa zombies. Flest överkörda monster innan tiden är slut vinner.

Det är främst våldsskildringar i spel som debatteras och nyligen har åtal väckts i ett mål i en svensk domstol.⁷⁴ Det handlar om spelet *Postal 2* som väntas bli det första målet om våld i datorspel i Sverige.⁷⁵

I diskussionen kring effekter av spelande och spelens innehåll kan det vara viktigt att relatera till vilka de populära spelen är. De mest sålda spelen 2005 (se s. 107) var actionspel, sportspel och strategispel där våldsinslag inte har någon särskilt framträdande eller bärande roll (det vill säga: sådana spel där kraftigt överväld mellan människor inte är i fokus).

Forskning och utbildning

Det har hävdats att år 2001 kan ses som "år 1" för det internationella forskningsfältet kring datorspel. I dag finns vetenskapliga tidskrifter som tar upp ämnet och den första internationella forskningskonferensen arrangerades i november 2003.⁷⁶

I Sverige är det ett ganska litet antal personer som ägnar sig åt datorspelsforskning men ett antal avhandlingar finns inom området. Grovt sett kan den svenska datorspelsforskningen delas in i tre fält: *game studies*, *interaktionsdesign* samt *barn- och ungdomskulturforskning*.

2004

Datorspelans mening

– **Bortom idén om den interaktiva illusionen** av Jonas Linderoth

Avhandling vid Göteborgs universitet,
Institutionen för pedagogik och didaktik.

2002

Screen rites – A study of Swedish young people's use and meaning-making of screen-based media in everyday life av Ulrika Sjöberg

Avhandling vid Sociologiska institutionen. Lunds universitet.

2001

Enacting the Point of Being

– **Computer games, interactivity and film theory** av Ulf Wilhelmsson

Institut for Film- og Medievidenskab.
Københavns Universitet.

2000

Code begets community

– **On social and technical aspects of managing a virtual community** av Daniel Pargman

Institutionen för humaniora.
Högskolan i Skövde.

1993

Killarna vid datorn

– **Unga entusiaster i datateknikens värld** av Jörgen Nissen
Stockholms universitet.

2000

Kom och ät! – Jag ska bara dö först! Datorn i barns vardag av Barbro Johansson
Göteborg: Etnologiska Föreningen i Västsverige.

Exempel på
datorspelsforskning
i Sverige

Game studies

Forskarna Jonas Linderoth vid Göteborgs universitet och Stefan Blomberg vid Umeå universitet berättar att game studies hör hemma inom humaniora och introduceras i Sverige runt 1997.⁷⁷ I den mån man kan prata om forskningstraditioner, för ett så ungt fält som spelforskning, är game studies det äldsta och mest etablerade fältet. Game studies har sitt ursprung i litteraturvetenskapen och har till viss del utvecklats parallellt med filmvetenskapen. Fältet Game studies är brett och forskarna har lagt fokus på olika aspekter som till exempel spelens innehåll, användare och spelkulturer. Forskningsfrågorna handlar i hög grad om datorspelens utformning. I Sverige finns spelforskning till exempel på HUMlab vid Umeå universitet där forskare bland annat studerar narrativa strukturer i spel, ekonomiska aspekter av onlinerollspel, genreindelning, onlinerollspel som sociokulturella arenor, gamla spels betydelse idag (spelretro) och vad den grafiska detaljnivån i spelen har för betydelse för receptionen. Mycket inspiration hämtas från IT-universitetet i Köpenhamn som har inrättat en hel institution för spelstudier och där flera världsledande forskare inom game studies är verksamma.

Interaktionsdesign

Enligt Jonas Linderoth och Stefan Blomberg är interaktionsdesign ett forskningsfält som etablerades i Sverige ungefär 1998 och som idag är på stark frammarsch. Forskningen utgår från ett informationsperspektiv och forskningsfrågorna handlar om hur man designar spel för att de ska bli begripliga och roliga att använda. Forskarna ställer också frågor om vad som händer när man bygger ut datorspelsteknologin så att den till exempel kan användas vid lajv och rollspel. Fältet är det mest industrinära av de tre fälten och i Sverige bedrivs forskning främst på Kungliga Tekniska Högskolan i Stockholm och på Interactive institute for game studies som finns vid Högskolan i Skövde och vid Högskolan på Gotland. På dessa orter har man också utbildningar i datorspelsutveckling.

Barn- och ungdomskulturforskning

Barn- och ungdomskulturforskning kring datorspel finns inom humaniora, samhällsvetenskap och beteendevetenskap. De flesta forskare som är verksamma inom det här fältet tillhör disciplinerna pedagogik, etnologi eller antropologi. Fältet etablerades i Sverige omkring 1998 och det finns två inriktningar. Den ena ser främst på samhällsutvecklingen och hur datorspel har blivit en del i barn- och ungdomskulturen. Forskarna studerar till exempel ungas meningsskapande kring datorspel eller hur man bygger upp virtuella gemenskaper kring spelen, berättar Jonas Linderöth och Stefan Blomberg. Den andra riktningen har ett mer psykologiskt perspektiv och handlar om hur barn och unga hantear och relaterar till bland annat de samhälls- och könsrepresentationer som finns i spelen. Barn- och ungdomskulturforskning med inriktning på datorspel har bland annat bedrivits vid Pedagogiska institutionen vid Stockholms universitet och Pedagogiska institutionen vid Göteborgs universitet.

Ont om svensk medicinsk forskning

Hamid Ghatan, som är överläkare vid institutionen för klinisk neurovetenskap på Karolinska sjukhuset, och Frank Lindblad, som är docent vid Institutet för Psykosocial Medicin (IPM) på Karolinska institutet, säger att det i princip inte finns någon effektforskning i Sverige som är inriktad på att undersöka om datorspel kan leda till ökad våldsbägenhet eller aggressivitet hos unga. Inte heller den medicinska forskningen kring datorspel, där man i andra länder till exempel har studerat koncentrationsförmåga och reaktionsförmåga, är särskilt etablerad i Sverige. Det pågår emellertid ett forskningsprojekt om datorspel på Karolinska institutet som handlar om stressreaktioner och påverkan på sömnen. Även om det är ont om inhemsk medicinsk forskning så har flera sammanställningar av utländsk forskning gjorts. Till exempel Folkhälsoinstitutets rapport *Hälsoeffekter av tv- och datorspel* som publicerades våren 2005. Rapporten baserar sig på en systematisk genomgång av vetenskapliga studier, främst från Nordamerika.⁷⁸

Utbildning

I Erik Robertsons rapport *Datorspelindustrin 2003* som är utgiven av KK-stiftelsens projekt *Mötesplats upplevelseindustrin Karlshamn* kan man läsa att det idag finns ett 20-tal högskoleutbildningar, på ett 15-tal platser i Sverige, med inriktning på datorspelsindustrin. Cirka 200 personer per år genomgår en treårig utbildning med inriktning mot att utveckla datorspel. Utbildningarna har ämnen som kreativ programmering, datorspelsutveckling, spelprogrammering, interaktionsteknologi och design.

En betydande bransch och näring

Multimedia, dator- och tv-spelsbranschen har växt kraftigt sedan slutet av 1990-talet. Då gjorde konsolerna sitt intåg på marknaden och cd-rom blev standard för datorspel. Cd-rom medförde större lagringsutrymme som tillät att spelen kunde få snyggare grafik och bli mer avancerade.⁷⁹ Vid den här tidpunkten gjorde bredbandsutvecklingen det också möjligt för ett stort antal människor att ladda ned datorspel och spela online hemifrån. Att allt fler väljer dator- och tv-spel som underhållning har gjort datorspelsbranschen till en av de tre största underhållningsindustrierna i Sverige – de andra två är musik och film.

Sverige är tillsammans med Japan, USA, Sydkorea, Kina, Storbritannien, Kanada, Frankrike och Tyskland ledande när det gäller export av datorspel. Cirka ettusen personer i Sverige är idag verksamma på heltid med att göra datorspel. Ungefär hälften så många antas vara sysselsatta i kringnäringsar som ljudproduktion, juridisk rådgivning, forskning, utbildning, intresseorganisationer, branschpress och så vidare. För 15 år sedan var datorspel en hobby för tonårskillar, idag är det en miljardindustri som sysselsätter ingenjörer, grafiker, skådespelare, musiker, advokater och många andra yrkesgrupper. Det finns även många datorspelsrelaterade näringar som spelbutiker, internetkaféer, LAN-träffar, specialistpress, distributörer och förlagsverksamhet.

De största svenska företagen i branschen är det börsnoterade Digital Illusions CE AB (DICE), Starbreeze AB, det privatägda Avalanche Studios AB samt Massive Entertainment AB som ägs av amerikanska Vivendi Universal Games. Företagen har i Sverige mellan 40 och 250 anställda. Uppdragsgivarna är ofta förlag i Storbritannien och på amerikanska västkusten. Utöver dessa större företag finns ett sjuttioal mindre svenska företag som är verksamma inom spelutveckling.⁸⁰

De svenska datorspelen har nått konstnärliga och kommersiella framgångar i världen. Flera svenskproducerade spel återfinns varje år bland de bäst säljande datorspelen i världen, vilket är mindre vanligt med svenska filmer, böcker eller skivor.

Norden är den fjärde största konsumentmarknaden för datorspel i världen per capita, den sjätte största i absoluta tal, och omsätter 250–400 miljoner euro per år.⁸¹ Den globala konsumentmarknaden för datorspel har vuxit med 5–20 procent per år sedan tidigt nittital och flera prognoser tyder på att ökningen blir ännu större de närmaste åren.⁸²

Tabell 15. Försäljning i distributörsled av musik (cd-skivor och andra fonogram samt digitalt distribuerad musik), vhs/dvd samt dator-/tv-spel. Kronor

År	Musik	Vhs/dvd	Dator-/tv-spel
2002	1 554 057 000	1 495 560 176	792 439 154
2003	1 326 084 000	1 662 480 634	784 535 361
2004	1 094 752 000	1 695 652 312	937 813 640
2005	996 432 000	1 710 681 632	938 157 459

Källa: IFF⁸³, SV⁸⁴, MDTS

Försäljningen i distributörsled har för musik minskat de senaste fyra åren. Försäljningen för vhs, dvd och datorspel har ökat under samma period (se tabell 15).

Enligt statistik, sammanställd av Sveriges branschförening för Multimedia Dator- och Tv-spel (MDTS), såldes det under 2005 över 5,7 miljoner dator- och tv-spel till Sveriges återförsäljare. Omsättningen i distributörsled var under 2005 drygt 938 miljoner vilket i konsumentled motsvarar en försäljning på cirka 1,7 miljarder kronor. I konsumentled såldes även tillböror och konsoler till ett värde av cirka 2 miljarder.⁸⁵

Spelplan – Association of Swedish Game Developers är en ideell förening med säte i Malmö. Medlemmarna är företag verksamma i Sverige, vars huvudsakliga verksamhet är att utveckla elektroniska spel för underhållning. På sin hemsida (www.spelplan.se) har de presenterat statistik kring försäljning av mjukvara. De uppger att försäljningen av mjukvara till konsoler och pc nådde rekordsiffrorna 7,3 miljarder dollar 2004, en

måttlig ökning från 2003 som hade försäljningssiffror på 7 miljarder dollar. Över 30 procent av konsolspelarna köpte actionspel och 17,8 procent köpte sporttitlar, pc-spelare köpte främst strategititlar (26,9 procent), nöjesspel för barn (20,3 procent) och shooterspel (16,3 procent). Intresset för onlinespel växer. Enligt Spelplan förväntas intäkter på onlinespel nå 2 miljarder dollar 2009.

Norden är den fjärde största marknaden i världen när det gäller spelkonsumtion per person.⁸⁶ Datorspelarna är alltså en betydande konsumentgrupp. Datorspelsbranschen har också börjat skapa nya arbetstillfällen och 2004 var ungefär 900 personer sysselsatta inom spelutveckling⁸⁷ och idag finns ett 20-tal svenska högskoleutbildningar med inriktning på arbeten i datorspelsindustrin. Även flera gymnasieskolor har kurser i spelutveckling⁸⁸ och sedan slutet av 1990-talet har också en del forskning kring datorspel bedrivits i Sverige.

En snabbväxande bransch

Ett av datorspelsbranschens tydligaste kännetecken är dess snabbväxande. I Sverige släpps det ungefär 1 400 speltitlar per år – det kommer ständigt nya spel och nya uppgraderingar av befintliga spel (extension packs).⁸⁹ Det innebär att spel på kort tid kan bli en "klassiker" men de flesta har kort livslängd och efter ett par månader slumpas de bort i realdorna.⁹⁰ Ett enda spel kan också snabbt bli populärt och få en enorm genomslagskraft. Ett sådant exempel är World of Warcraft som hade 300 000 spelare i Europa bara en månad efter att det släppts den 11 februari 2005.⁹¹ Även arrangemang, tävlingar och events byts ut, ändras, läggs ned och uppstår. Ett exempel är *SEL – Swedish e-sport League* som är den största svenska tävlingen för datorspelare.

– Eftersom vi inte har haft någon verksamhet på fyra månader – vilket är en evighet i datorspelsvärlden – är det många som tror att SEL är "nedlagt"⁹², säger Erik Lindblom från SEL.

Den här snabbväxande naturen innebär att de uppgifter som gällde igår kan se helt annorlunda ut idag.

Nio av tio har tillgång till persondator

Idag har närmare 90 procent av alla svenskar i åldern 16–44 år tillgång till en persondator som det går att spela på. Andelen som har tillgång till spelkonsoler är lägre, se tabell 16, men det säljs lika många konsolspel som pc-spel enligt försäljningsstatistiken för 2004.⁹³

Tabell 16. Andel i olika åldersgrupper som har tillgång till spelkonsoler och persondatorer, 16–44 år

Ålder	Spelkonsoler	Persondatorer
16–24	46	89
25–34	32	91
35–44	47	93

Källa: SCB, privatpersoners användning av datorer och Internet, 2005

2005 års mest sålda spel⁹⁴

Pc

- 1 World of Warcraft
- 2 Battlefield 2
- 3 The Sims 2
- 4 The Sims 2: Studentliv
- 5 The Sims 2: Nattliv
- 6 The Sims 2 Julpaket
- 7 Half-Life 2
- 8 En decemberdröm
- 9 Age of Empires 3
- 10 Guild Wars

PlayStation

- 1 Gran Turismo 4
- 2 FIFA 06
- 3 Need for Speed: Most Wanted
- 4 Singstar Svenska hits
- 5 NHL 06
- 6 Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith
- 7 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 8 Harry Potter och den flammande bågaren
- 9 Eyetoy Play 3
- 10 FIFA Street

PSP

- 1 GTA Liberty City Stories
- 2 Burnout Legends
- 3 Need for Speed Underground: Rivals
- 4 Ridge Racer
- 5 Need for Speed: Most Wanted
- 6 FIFA 06
- 7 SSX On Tour
- 8 Star Wars Battlefront 2
- 9 Untold Legends
- 10 Wipeout Pure

Gamecube

- 1 Resident Evil 4
- 2 Mario Party 6
- 3 Mario Power Tennis
- 4 The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- 5 Metroid Prime 2: Echoes
- 6 Tales of Symphonia
- 7 Harry Potter och den flammande bågaren
- 8 Mario Smash Football
- 9 Need for Speed: Most Wanted
- 10 Baten Kaitos

Xbox 360

- 1 Project Gotham Racing 3
- 2 Call of Duty 2
- 3 Need for Speed: Most Wanted
- 4 Perfect Dark Zero
- 5 Kameo: Elements of Power
- 6 Peter Jacksons King Kong
- 7 FIFA 06: Road to World Cup
- 8 Condemned: Criminal Origins
- 9 Perfect Dark Zero: Black Edition
- 10 Amped 3

Nintendo DS

- 1 Super Mario 64 DS
- 2 Mario Kart DS
- 3 Wario Ware Touched
- 4 Castlevania: Dawn of Sorrow
- 5 Nintendogs: Labrador & Friends
- 6 Yoshi Touch & Go
- 7 Advance Wars: Dual Strike
- 8 Nintendogs: Dachshund & Friends
- 9 Nintendogs: Chihuahua & Friends
- 10 Another Code: Two Memories

Game Boy

- 1 Pokémon Emerald
- 2 Pokémon Fire Red
- 3 Pokémon Leaf Green
- 4 Super Mario Advance 4: Super Mario Bros 3
- 5 The Legend of Zelda: The Minish Cap
- 6 NES Classics: Super Mario Bros.
- 7 Pokémon Ruby
- 8 The Chronicles of Narnia
- 9 Harry Potter och den flammande bågaren
- 10 Pokémon Sapphire

Xbox

- 1 Grand Theft Auto: San Andreas
- 2 FIFA 06
- 3 Need for Speed: Most Wanted
- 4 Forza Motorsport
- 5 NHL 06
- 6 Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith
- 7 Star Wars Battlefront 2
- 8 Star Wars: Knights of the Old Republic II
- 9 Harry Potter och den flammande bågaren
- 10 Burnout Revenge

E-sport och professionella spelare

E-sport är elektroniska sporter där människor spelar mot andra människor. I Sverige räknas inte e-sporter officiellt som sport men det gör de i till exempel Korea, Kina, Ryssland och Bulgarien. I till exempel Sydkorea har e-sport en enorm publik och där sänds matcherna i tv på bästa sändningstid. TEXT ANNIKA BLOM

Det är ingen slump att World Cyber Games, som är en av de tre största tävlingsarrangörerna, har lånat inspiration från OS-ringarna i sin logga. Det finns många som vill skapa en motsvarighet till OS inom e-sport. Sedan tre år tillbaka är Counter-Strike, Warcraft 3 och Battlefield de största e-sporterna i världen. Andra spel som det ofta tävlas i är Painkiller, Unreal Tournament, Call of Duty och Day of Defeat. Det finns också ett antal professionella gamers i Sverige som lever på att tävla i e-sport.

Internationella e-sportlag

På lägre nivå kallas lag ofta för klaner men på elitnivå talar man om e-sportlag. Lagen är inte knutna till ett speciellt land utan består av personer med olika nationalitet. Men det finns även landslag. Spelarna har olika nicknames. Till exempel är några av de duktigaste svenska spelarna kända som wiMp, HeMaN, queen och bds. Lagen består av olika många personer beroende på vilken e-sport de tävlar i. I Counter-Strike spelar man till exempel fem mot fem, i Warcraft 3 spelar man en mot en och i Battlefield spelar man tio mot tio eller åtta mot åtta. Det är fortfarande relativt ovanligt med kontrakterade spelare, men det börjar dyka upp som ett försök att förhindra att duktiga spelare vandrar mellan olika klubbar. De flesta som tävlar i e-sport är killar men det finns också flera tjejer som tävlar internationellt.

– Tjejtturneringar med enbart tjejlag väcker emellertid inte lika stort intresse som andra turneringar, vare sig hos spelare eller publik, och har heller inte särskilt stora prissummor. Det innebär att tjejerna ofta spelar tillsammans med killar, säger Anette "Ms A" Eriksson som är PR-ansvarig på SK Gaming.

Att träna e-sport

De bästa lagen har ofta en coach och träningen går ut på att öva tekniker och hitta hållbara strategier för olika situationer. Lagen skriver ut kartor över spelet och utvecklar kodord för att kunna varna varandra om de upptäcker motståndare på olika platser. Inför en stor turnering tränar de bästa lagen upp till tio timmar per dygn under tre veckors tid. Ofta tränar de mot andra lag, som också ska till turneringen, i så kallade BootCamps. Under ett BootCamp spelar proffslag mot varandra, ofta flera dygn i sträck.

Tre världsmästerskap

En tävling kan ta allt mellan 15 minuter och några timmar. Det beror på hur duktiga och jämna lagen är. Varje helg anordnas det LAN med turneringar på olika platser i Sverige men det finns inga större svenska tävlingar som genomförs regelbundet. Internationellt finns tre stora tävlingar som också erbjuder de största prissummorna. Det är *World Cyber Games* som har en koreansk arrangör, *Cyberathlete Professional League* som har en amerikansk arrangör och *Electronic Sports World Cup* som har en fransk arrangör. Prissummorna inom e-sport står sig väl i jämförelse med dem inom proffsfotbollen och det kan handla om 100 000 dollar. Uttagningen till de tre stora tävlingarna sker på olika sätt. World Cyber Games tar emot ett lag från varje deltagande land. Den nationella uttagningen görs genom en stor turnering som är öppen för alla och som går av stapeln under en helg. Så många som 72 lag kan delta i uttagningen. Cyberathlete Professional League anordnar kval i hela världen och det går att vara med på alla kval om man vill. Electronic Sports World Cup är också en öppen tävling. Samtliga tre tävlingar hävdar att den som vinner turneringen blir världsmästare i sin gren.⁹⁵

Stort publikintresse och mycket pengar

Intresset för tävlingarna är stort. Ofta direktsänds tävlingarna live på så kallad HLTV (Half Life TV) över internet. Inför en match kan så många som 200 000 anmäla intresse för att titta, men ofta klarar serverna bara att sända till 10 000 tittare. Under Electronic Sports World Cup 2004 kunde 72 000 följa finalmatchen. Det finns inga traditionella fan-clubs eller hejarklackar inom e-sport men tusentals gamers kan höra av sig via IRC-kanalen⁹⁶ på ett lags communities⁹⁷ om laget har haft stora framgångar.

Det finns mycket pengar inom e-sport idag.

– Sponsringen kommer främst från hårdvarufabrikanter som har insett att försäljningen ökar om deras produkter används av ”rätt spelare”. Förutom denna form av ”produktplacering” ger de finansiellt stöd för att täcka resekostnader och andra omkostnader för spelarna. Spelarna själva tjänar pengar genom att vinna turneringar. I Sverige finns ett tjugotal personer som är så duktiga att de kan leva på sitt spelande som proffs,⁹⁸ berättar Anette Eriksson.

Men det finns desto fler som lever på de arbetstillfällena som skapas runt turneringarna.

– De som arbetar med att sända tävlingarna kan tjäna upp till 40 000 kronor i månaden och det finns även svenska företag som hyr ut webbserverrar inför större arrangemang. Duktiga spelare har också börjat säga lektioner i sin e-sport och kommunicerar då med sina ”elever” med hjälp av headset över internet, säger Anette Eriksson.

Från LAN-förening till proffsorganisation

Många spelare känner till historien om SK Gaming som idag är en av de största internationella organisationerna inom e-sport. Historien började 1997 när ett kompisgäng i Tyskland startade en LAN-förening som de döpte till SK Gaming. Gänget vann flera turneringar i Quake, som var ett av de mest populära spelen 1997, och därmed fick de mycket uppmärksamhet och många ville vara med i deras förening. SK Gaming växte snabbt och fick medlemmar i flera olika länder. År 2001 ombildades SK Gaming till ett aktiebolag och ungefär samtidigt blev ett svenskt e-sportlag en del av SK-organisationen. SK Gaming fungerar som inspiration för många mindre LAN-föreningar och idag är många datorspelare medvetna om att de måste organisera sig om de vill delta i tävlingar och turneringar. Det beror på att de flesta tävlingsarrangörer bara betalar ut pengar till aktiebolag eller föreningar och inte till enskilda personer.

– Svenskar anses vara riktigt bra i e-sport, antagligen på grund av hempc-revolutionen och bra bredbandsuppkoppling. Men Sverige skulle kunna få ett bättre klimat om tv-kanalerna visade mer e-sport. I Tyskland exempelvis finns en tv-kanal som visar väldigt mycket.⁹⁹ Det är definitivt mer pengar och acceptans för e-sport i Sydkorea, förmodligen på grund av att e-sport där räknas som en idrott och har stöd av bland annat kulturministern och stora företag som Samsung. Det sägs att e-sport är den näst största publiksporten på tv i Sydkorea efter ”national-sporten” Tae-Kwon-Do, berättar Anette Eriksson.¹⁰⁰

Svenska Team9 – bäst i Europa

I mitten av september reste Manuel Fuentes till Amsterdam tillsammans med sin klan Team9. Laget är bäst i Europa på datorspelet Call of Duty, där scenografin är hämtad från andra världskriget. TEXT/FOTO LENNART NYLUND¹⁰¹

– Just nu spelar jag väldigt mycket. Vi måste träna inför cupfinalen, säger 22-åriga Manuel när vi ses någon vecka före tävlingen.

Team9 från Sverige möter klaner från England, Finland och Tyskland. Två av lagen har Team9 mött och slagit tidigare. I Call of Duty kämpar tyska soldater mot en styrka från något av de allierade länderna. I tävlingsversionen spelar man fem mot fem. Spelet går ut på att skjuta motståndarna, men Manuel vill tona ned våldsinslagen.

– Det är spänningen som är grejen, inte dödandet. Att få in en bra träff är som att göra ett snyggt kryssmål i fotboll.

Han har också ett budskap till föräldrar som är bekymrade över sina barns datorspelande.

– Man måste kompromissa. Låt barnen spela så länge de sköter skolan. Och datorspel är bättre än att hålla på med brott.

De allra duktigaste datorspelarna kan tjäna pengar på sin skicklighet. I Counter-Strike förekommer prissummor på tusentals dollar. I Call of Duty, med färre utövare, är pengarna mindre framträdande. Manuel och hans kompisar får resan till Amsterdam betald av sin sponsor, en headsettillverkare. För hotellet står tävlingens arrangör. Maten får spelarna själva betala.

Manuel hoppas kunna livnära sig på sitt spelkunnande en dag.

– Det är alla spelares önskan. Men det krävs sponsorer och att man vinner hela tiden. Jag älskar och brinner för datorspel och skulle åtminstone vilja jobba i den organisation som finns runt omkring, kanske som manager. Jag har erfarenhet och kunskap och kan bidra med mycket.



Manuel Fuentes
spelar Call of Duty.

Litteratur

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

11.11.2019

Litteratur

- Blomberg, S. (2001). *Postmodern lek i simulerade världar – om datorspel ur ett etnologiskt perspektiv*. D-uppsats i etnologi. Institutionen för kultur och medier. Umeå universitet.
- Christofferson, J. (1999). *Monstermassakern. Datorspelens lockande värld nr 22*. Medierådet.
- Fjellman, E. & Sjögren, J. (2000). *Interaktiv underhållning inför framtiden*.
- Johansson, B. (2000). "Kom och ät!" "Jag ska bara dö först." *Datorn i barns vardag*. Göteborg: Etnologiska Föreningen i Västsverige.
- Linderoth, J. (2004). *Datorspeländets Mening. Bortom idén om den interaktiva illusionen*. Avhandling vid Göteborgs universitet, Institutionen för pedagogik och didaktik 2004, Göteborg.
- Medierådet (2005). *Ungar & Medier 2005*.
- Medierådet. (2005). *En digital barndom?*
- Nissen, J. (1993). *Pojkarna vid datorn: unga entusiaster i datateknikens värld*. Stockholm.
- Pargman, D. (2000). *Code begets community: On social and technical aspects of managing a virtual community*. Institutionen för humaniora. Högskolan i Skövde.
- Robertson, E. (2003). *Datorspelindustrin 2003*. Utgiven av KK-stiftelsens projekt Mötesplats upplevelseindustrin Karlshamn.
- Robertson, E. (2004). *Nordiska datorspel. Rapport till Nordiska ministerrådet*
- SCB (2005). *Privatpersoners användning av datorer och Internet*.
- Sjöberg, U. (2002). *Screen rites: a study of Swedish young people's use and meaning-making of screen-based media in everyday life*. Avhandling vid Sociologiska institutionen. Lunds universitet.
- Statens folkhälsoinstitut (2005). *Hälsoeffekter av tv- och datorspelande. En systematisk genomgång av vetenskapliga studier*.
- TELDOK Rapport 133. Stockholm: KFB & Teldok.
- Trondmans, M (2005). *Träna och supra till helgen: Om föreningsidrott, socialt kapital och alkohol i unga vuxnas liv*. Idrottsvetenskap, Malmö högskola.
- Ungdomsstyrelsen (2005). *Unga och föreningsidrotten*. Ungdomsstyrelsens skrifter 2005:9.
- Ungdomsstyrelsen (2005). *Arenor för alla – en studie om ungas kultur- och fritidsvanor*. Ungdomsstyrelsens skrifter 2005:1.
- Ungdomsstyrelsens enkät *Ungdomar, idrott och fritid*, (2005).
- Wilhelmsson, U. (2001). *Enacting the Point of Being: computer games, interactivity and film theory*. Institut for Film- og Medievidenskab. Københavns Universitet.

Artikel

DN-reportaget "Digitala drömmar" av Hanna Malmodin publicerades 19 juni 2005.

Webbplatser

www.counter-strike.net
www.cs-manager.com
www.fair-play.se
www.fhi.se
www.fuf.org
www.fuska.nu
www.fragzone.se
www.Gamepepper.se
www.game-research.com
www.gamingeye.com
www.gon.se
www.goodgame.se
www.grrltech.nu
www.hype.se
www.ifpi.se
www.ige.com
www.kong.se
www.manual.nu
www.mediaradet.se
www.mdts.se
www.norden.org
www.nordicgame.net
www.Nordicgamers.se
www.onlajn.se
www.proxxi.org
www.reclandet.nu
www.spelplan.se
www.susning.nu
www.sverok.se
www.sv.wikipedia.org
www.svfvideo.com
www.techgroup.se



Noter

¹ E-sport kommer ifrån Electronic Sport och innebär att tävla med hjälp av datorer och konsoler.

² LAN betyder Local Area Network och innebär att man kopplar ihop två eller flera datorer.

³ Christofferson, J. (1999). Monstermassakern. Datorspelens lockande värld nr 22. Medierådet. www.mediaradet.se

⁴ Att spela online betyder att man spelar över internet tillsammans med andra och kan kommunicera via skrift eller tal.

⁵ Marknaden domineras av Nintendo Gamecube, Nintendo 64, Sega Dreamcast, Sony Playstation 1 och 2 samt Microsofts Xbox.

⁶ Arkadspel är specialtillverkade spelmaskiner som ställs ut i offentliga lokaler.

⁷ De som har uppgett att de spelar datorspel varje dag/nästan varje dag.

⁸ De som har uppgett att de spelar någon/några gånger per år.

⁹ Ungdomsstyrelsens enkät Ungdomar, idrott och fritid, 2005.

¹⁰ Datainsamlingen bestod av en postenkät med två påminnelser. Populationen var i åldrarna 13–20 år. Ur denna population drogs ett obundet slumpmässigt urval på drygt 3 000 individer. Det externa bortfallet var 47 procent. Till följd av bortfallet har SCB beräknat så kallade vikter som använts till att räkna upp resultatet till total populationsnivå. Tjejer hade svarat i högre grad än killar och unga i mindre kommuner hade svarat i större utsträckning än unga i större kommuner. SCB:s bedömning är att urvalet av de studerade unga – med den kalibrering av data-materialet som har skett – är representativa för populationen unga 13–20 år.

¹¹ Ungdomsstyrelsen (2005). Unga och föreningsidrotten. Ungdomsstyrelsens skrifter 2005:9.

¹² SCB (2005). Privatpersoners användning av datorer och Internet.

¹³ Undersökningen presenteras i Medierådets rapport Ungar & Medier 2005.

¹⁴ Ungdomsstyrelsen (2005). Arenor för alla – en studie om ungas kultur- och fritidsvanor. Ungdomsstyrelsens skrifter 2005:1.

¹⁵ I Medierådets undersökning Ungar och medier 2005 uppgav en fjärdedel, 25 procent, av tjejerna och drygt hälften, 56 procent av killarna att de spelar datorspel varje dag eller 3–4 gånger i veckan. Sju procent av tjejerna och 47 procent av killarna spelar tv-spel varje dag eller 3–4 gånger i veckan. Endast 3 procent av killarna uppger att de inte spelar alls, mot 28 procent av tjejerna.

¹⁶ Jämför med Mats Trondmans studie om idrott, Träna och supa till helgen: Om föreningsidrott, socialt kapital och alkohol i unga vuxnas liv (<http://www.idrottsforum.org/articles/trondman/trondman050322.html>).

¹⁷ Statens folkhälsoinstitut (2005). Hälsoeffekter av tv- och datorspelande. En systematisk genomgång av vetenskapliga studier.

¹⁸ En digital barndom? (2005). Medierådet. www.mediaradet.se

¹⁹ MDTS består av spelutvecklare, förlag och distributörer. I MDTS finns de 12 största distributörerna representerade.

²⁰ Annelie Persson från Goodgame, intervjuad av Annika Blom 2005.

²¹ En klan är ett lag som tävlar tillsammans.

²² BootCamp är ett träningsläger inför en tävling.

²³ Abbe Agirman från Inferno Online, intervjuad av Annika Blom 2005.

²⁴ Idag är DreamHack världens största LAN med över 5 000 deltagare. Läs mer om DreamHack på sidan 75 samt i DN-reportaget Digitala drömmar av Hanna Malmodin som publicerades den 19 juni 2005.

²⁵ Dansmattor är tv-spel där man har en fysisk matta på golvet framför en tv. Sedan ska man dansa olika stegkombinationer på mattan efter pilar på en tv-skärm.

²⁶ Twister är en stor plastmatta, med olikafärgade prickar på, som man lägger på golvet. Man har sedan en snurra som visar på olika färger. Instruktionerna blir till exempel: "Sätt höger fot på en grön prick, vänster hand på en röd prick ...". Den som håller balansen längst vinner.

²⁷ Sumobrottning går ut på att två personer sätter på sig varsin jättstor, klumpig dräkt och sedan ska de försöka putta omkull varandra.

²⁸ Man ska bygga ett torn av ölbackar och försöka klättra så högt som möjligt.

²⁹ DreamHack anordnades till exempel första gången 1995.

³⁰ Intresset för att umgås med andra via nätverk och internet har funnits länge. Redan på 1980-talet fanns något som hette BBS–Bulletin Board System. Det var ett slags elektronisk anslagstavla där man kunde ladda ned program eller skriva meddelanden till varandra. Runt 1994 när internet kom blev Multi User Dungeons (MUD) – en form av textbaserade rollspel som spelas över internet – populära. Men det var först när Counter-Strike blev populärt 1999–2000 som spelandet över internet slog igenom på bred front och allt fler internetkaféer dök upp. Källa: Per Ström-bäck, www.spelplan.se

³¹ I de flesta sammanhang där man spelar tillsammans kallas ett lag för en klan. Men spelar man online kallas lagen för guilds och om det är professionella lag kallas de för e-sportlag.

³² Nyligen blev en koreansk tjej dömd till skadestånd för att hon delitade sin pojkväns spelkaraktär. "Att hon gjorde det var säkert en katastrof för honom för det kan ta flera år att bygga upp den karaktär som krävs för att klara de riktigt svåra uppdragen", säger Martin Bergvall.

³³ Källa: www.spelplan.se 2005-06-13.

³⁴ Gamingeye är en webbsida som startade år 2001 och ägs av Gamingeye AB.

³⁵ Thomas Gullgården från Gamingeye, intervjuad av Annika Blom 2005.

³⁶ Goodgame startades som ett aktiebolag men gjordes om till ett riksförbund. Idag jobbar en generalsekreterare, en chef-redaktör och en projektledare på sekretariatet. För mer information om Goodgame se www.goodgame.se

³⁷ Martin Bergvall och Annelie Persson från Goodgame, intervjuade av Annika Blom 2005.

³⁸ Johanna Persson, Andreas Nilsson och Pauli Koskimaa, intervjuade av Stefan Olofsson 2005.

³⁹ Det som lockar spelarna till LAN:en är att man får träffas fysiskt – annars kanske man bara umgås över internet. Innan internet kom med möjligheterna till online-spel var LAN den enda möjligheten att spela tillsammans med andra.

⁴⁰ I Sverok utgör tjejerna 9 procent av medlemmarna. "Det finns fler tjejer i föreningar som håller på med lajv och rollspel än i föreningar som ägnar sig åt datorspel", säger Petra Malmgren, Sveroks förbundsordförande.

⁴¹ Totalt finns 89 procent av alla medlemmar i Sverok (alltså inte bara de som spelar datorspel) i åldersspannet 7 till 25 år.

⁴² "Det är två lagar som strider mot varandra – lagen om föreningsfrihet och föräldrabalken. Det stora problemet är dock för de underåriga, som ofta nekas att öppna konto helt och hållet", säger Petra Malmgren.

⁴³ På ett spelkonvent träffas man och spelar olika sorters spel som till exempel rollspel, brädspel, kortspel och figurspel men även datorspel.

⁴⁴ Petra Malmgren från Sverok, intervjuad av Annika Blom 2005. Mer information www.sverok.se

⁴⁵ Constantinos "Tino" Alexandrou från CSM spelförening, intervjuad av Stefan Olofsson 2005.

⁴⁶ Grrl Tech startade som ett projekt för tjejer som ville syssla med digitala medier. Idag har Grrl Tech nästan 300 medlemmar som sysslar med digitala medier som film, datorspel, webbradio, LAN, programmering och nu på senare tid har föreningen även börjat intressera

sig för entreprenörskap. I mars 2005 gjordes Grrl Tech om till en förening som ligger under riksorganisationen Tech Group. Grrl Tech har varit framgångsrika i att rekrytera tjejer och blir ofta kontaktade av till exempel tekniska högskolor som har problem med att rekrytera tjejer och vill lära sig av Grrl Techs strategier. Mer information www.grrltech.nu

⁴⁷ "Men alla som är med i en LAN-förening spelar inte datorspel. Vissa är med på ett LAN för att göra film eller webbradio till exempel. Uppskattningsvis är 80 procent av dem som är med i LAN-föreningar datorspelare", säger Evelina Lundqvist.

⁴⁸ IRC-kanalen är ett slags chatt.

⁴⁹ "Det kanske alltid är den fördelningen, att det är några få som styr. Det kanske ska vara så. Det är ju dessa få som brinner för en fråga och förhoppningsvis för utvecklingen framåt. Så egentligen behöver det inte vara något dåligt med ett fåtal personer", säger Evelina Lundqvist.

⁵⁰ "Föreningen som du går med i får räkna dig som medlem under det kalenderår som du är med i föreningen. Om du aktivt går ur föreningen under samma kalenderår som du blev medlem räknas du ändå som medlem i den föreningens medlemsredovisning. Varje 1 januari blir alla föreningars medlemsantal 0 om de inte har specialskrivna stadgar", säger Evelina Lundqvist.

⁵¹ "Det är viktigt att påpeka att det är flera bilder som gäller samtidigt. Dels så passar den här typen av verksamhet inte in i föreningar, dels så får föreningar med väldigt lite demokrati väldigt mycket stöd. Det är också viktigt att stötta den unga digitala kulturen på samma sätt som all annan ungdomskul-

tur. Den här kulturen kommer att förändras i samma sekund som vuxen-världen tror sig ha koll på den. Jag tror på stödformer som är flexibla över tid. Jag skulle önska att vuxenvärlden sa: "Den här verksamheten är så bra och så viktigt att vi ska ha koll på den och stötta den oavsett på vilket sätt de unga organiserar sig på", kommentar av Evelina Lundqvist.

⁵² Maria Johansson, Evelina Lundqvist och Claes Gyllenswärd på Tech Group, intervjuade av Annika Blom 2005. Mer information www.techgroup.se

⁵³ Martin Öjes, en av de huvudansvariga för DreamHack och Kiah Ohlson från Femina Gaming och EYEBALLERS.female, intervjuade av Stefan Olofsson 2005.

⁵⁴ Från förbundets webb, www.fuf.org, och e-postintervju (av Ungdomsstyrelsen) med Tobias Bladini som är Unga Forskares ordförande.

⁵⁵ Onlajn betalar ingen hyra till GAM. Men för att få vara i lokalen måste Onlajns medlemmar också vara medlemmar i GAM vars föreningsavgift är 20 kronor per person och år. GAM får bidrag från kommunen som täcker hyreskostnaden.

⁵⁶ Linux är en operativsystemskärna med fri programvara och öppen källkod. Linux vidareutvecklas idag av företag och av tusentals individer över hela världen.

⁵⁷ Singel betyder ensam i det här sammanhanget. På LAN spelar man inte ensam utan tillsammans med andra över ett lokalt nätverk.

⁵⁸ Klanerna har egna webbsidor där deras fans kan gå in läsa om matcher och annat.

⁵⁹ Man kan titta på en "repris" av matchen.

⁶⁰ "WoW" är en kortform för rollspelet "World of Warcraft".

⁶¹ Martin, Pelle, Petter och Alexander, intervjuade av Annika Blom 2005. Mer om Proxxi och Onlajn på www.proxxi.org och www.onlajn.se

⁶² Källor: Robertson, E. (2003). Datorspelindustrin 2003 som är utgiven av KK-stiftelsens projekt Mötesplats upplevelseindustrin Karlshamn och Blomberg, S. (2001). Postmodern lek i simulerade världar – om datorspel ur ett etnologiskt perspektiv. D-uppsats i etnologi. Institutionen för kultur och medier. Umeå universitet.

⁶³ Oscilloskop är ett mätinstrument som används för att visualisera en elektrisk signal.

⁶⁴ Arkadspel är specialtillverkade spelmaskiner som ställs ut i offentliga lokaler.

⁶⁵ I spelet styr man Pac Man som är en rund cirkel med en tuggande mun som ska äta prickar i en labyrint. Pac Man jagas av fyra spöken.

⁶⁶ Blomberg, S. (2001). Postmodern lek i simulerade världar – om datorspel ur ett etnologiskt perspektiv. D-uppsats i etnologi vid institutionen för kultur och medier, Umeå universitet.

⁶⁷ Spelet Counter-Strike är en gratis-modifikation till spelet Half-Life som utvecklades av ett par ungdomar i USA i slutet av 1990-talet. Modifikationen Counter-Strike gjordes för att spelare själva skulle kunna gå in och göra egna banor och spela mot varandra. Fortfarande finns gratisversioner av Counter-Strike som fungerar tillsammans med Half-Life. Sedan 2004 kan man också köpa Counter-Strike Condition Zero som en "stand alone-produkt" vilket innebär att spelet kan spelas utan att man först har Half-Life på sin dator. Källa: Tom Lindgren på Vivendi. Mer om Counter-Strikes historia finns att läsa på www.counter-strike.net

- ⁶⁸ Blomberg, S. (2001): Postmodern lek i simulerade världar – om datorspel ur ett etnologiskt perspektiv. D-uppsats i etnologi. Institutionen för kultur och medier. Umeå universitet.
- ⁶⁹ Källa: Per Strömbäck, www.spelplan.se
- ⁷⁰ Fjellman, E. & Sjögren, J. (2000), Interaktiv underhållning inför framtiden. TELDOC Rapport 133. Stockholm: KFB & Teldok. Blomberg, S. (2001), Postmodern lek i simulerade världar – om datorspel ur ett etnologiskt perspektiv. D-uppsats i etnologi vid institutionen för kultur och medier, Umeå universitet. Information har också hämtats på http://susning.nu/First_person_shooter.
- ⁷¹ Källa: Maria Tjärnlund på MDTS.
- ⁷² Källa: Maria Tjärnlund på MDTS.
- ⁷³ En av aktörerna i debatten är den ideella organisationen Fair Play. Mer information www.fair-play.se
- ⁷⁴ Justitiekanslern inledde i april 2004 en förundersökning rörande misstanke om brottet olaga våldsskildring i ett datorspel (Postal 2). Bakgrunden var en omfattande uppmärksamhet i massmedierna rörande våldsamma datorspel och den inverkan sådana spel kunde tänkas ha på barn och ungdomar. Sedan förundersökningen slutförts har åtal väckts i januari 2005 (dnr 1548-04-35). Källa: Årsredovisning för Justitiekanslern 2004.
- ⁷⁵ TT 24 november 2005
- ⁷⁶ Robertson, E. (2003). Datorspel-industrin 2003, utgiven av KK-stiftelsens projekt Mötesplats upplevelseindustrin Karlshamn.
- ⁷⁷ Intervjuade av Annika Blom, 2005.
- ⁷⁸ Rapporten kan hämtas på: [http://www.fhi.se/templates Page__5199.aspx](http://www.fhi.se/templates/Page__5199.aspx)
- ⁷⁹ www.game-research.com
- ⁸⁰ Per Strömbäck, www.spelplan.se
- ⁸¹ Robertson, E. (2004). Nordiska datorspel, rapport till Nordiska ministerrådet.
- ⁸² Bland annat enligt Pricewaterhouse Coopers LLP, Global Entertainment and Media Outlook 2005–2009.
- ⁸³ International Federation of the Photographic Industry. Den Svenska Gruppen representerar tillsammans cirka 95 procent av den totala skivmarknaden i Sverige.
- ⁸⁴ Sveriges Videodistributörers Förening
- ⁸⁵ Siffror från MDTS medlemmar.
- ⁸⁶ Robertson, E. (2004). Nordiska datorspel, Nordiska ministerrådet. Rapporten kan laddas ned från <http://www.norden.org/kultur/barn/sk/compspil.asp> och en sammanfattning av kartläggningen finns på <http://nordicgame.net/nordiskadatorspel-sammanfattning.pdf>.
- ⁸⁷ Per Strömbäck, www.spelplan.se
- ⁸⁸ Ett exempel: På Fryshuset gymnasium i Stockholm kan eleverna välja att läsa ämnet Gamer. Utbildningen startade 2001 och tar in mellan 35 och 45 elever per år. Eleverna läser 400 gamerpoäng under sina tre år inom ramen för samhällsvetenskapliga programmet eller naturvetenskapliga programmet. Gamer är inriktad mot att utveckla spel, vilket innebär att eleverna lär sig programmera, hur nätverk fungerar, webbdesign och databaser. Det finns även många andra skolor som har liknande, men kortare, enstaka kurser som individuellt val. Hösten 2005 startar en gamerutbildning i Göteborg (Angered) som har ett likartat koncept som Fryshuset men med inriktning mot grafik. Källa: Angela Fox som är lärare på Fryshuset.

⁸⁹ Siffror för 2004 som MDTS fått från PEGI och Nicam.

⁹⁰ Blomberg, Stefan (2001): Postmodern lek i simulerade världar – om datorspel ur ett etnologiskt perspektiv. D-uppsats i etnologi. Institutionen för kultur och medier. Umeå universitet.

⁹¹ World of Warcraft fanns till försäljning i USA från den 23 november 2004, i Korea från den 18 januari 2005 och i Europa från den 11 februari 2005. Källa: http://sv.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

⁹² SEL finns fortfarande men har inte haft någon verksamhet under varen 2005.

⁹³ Maria Tjärnlund på MDTS (Branschstatistik Mjukvara 2004).

⁹⁴ <http://www.manual.nu/article.php?id=235>

⁹⁵ Spelen har förstas sina inbyggda regler som säger vem som har vunnit spelet, men ändå behövs domare på tävlingarna. Bakom varje lag står två domare som övervakar att spelarna inte gör några otillåtna inställningar – som att ändra känsligheten på musen, installera program för att kunna sikta automatiskt eller kunna se genom väggar till exempel. För att undvika fusk är det många lag som tävlar offline (alltså inte över internet). På offline-tävlingar träffas man på stora LAN och spelarna får inte använda sina egna datorer och kan därför inte förbereda sig genom att installera otillåtna program.

⁹⁶ IRC-kanalen är ett slags chattsystem.

⁹⁷ En community är en mötesplats på internet.

⁹⁸ Uppgifterna om hur många svenska gamers som kan försörja sig på sitt spelande varierar. I DN-reportaget "Digitala drömmar" av Hanna Malm-odin som publicerades den 19 juni 2005 står det att mellan 40 och 60 personer i Sverige åtminstone periodvis försörjer sig på att spela spel som Counter-Strike och Painkiller.

⁹⁹ I Sydkorea finns två-tre tv-kanaler som sänder e-sport nästan dygnet runt. Men även i Tyskland och Frankrike sänds e-sport på tv. Källa: DN-reportaget "Digitala drömmar" av Hanna Malm-odin som publicerades 19 juni 2005.

¹⁰⁰ Anette "Ms A" Eriksson från SK Gaming, intervjuad av Annika Blom 2005.

¹⁰¹ Artikel i Brus nr 3 2005.

NEW GAME OM UNGA OCH DATORSPEL

Flera hundratusen svenska barn och ungdomar ägnar sig åt datorspel. Många av dem spelar mycket och det är killarna som spelar mest. Sett till spelkonsumtion per person är de nordiska länderna en av de största marknaderna i världen.

För många unga har datorspel blivit en viktig del av fritiden och för många en livsstil. Unga spelar ofta tillsammans över internet och i föreningar. Detta intresse har påverkat ungdomsorganisationernas verksamhet och arbetsformer. Det skapas till exempel särskilda mötesplatser, både virtuella och fysiska, kring datorspel. I New Game skildras aktiviteterna i några av ungdomsorganisationerna i olika reportage.

Här redovisas också de resultat från enkätundersökningen Ungdomar, fritid och idrott som handlar om hur ofta unga spelar datorspel i relation till deras motionsvanor och alkoholvanor, om deras upplevelse av skoltiden och framtida studieplaner, om de brukar besöka fritidsgårdar och om de skulle rösta om det var val.

I skriften finns även en överblick över den svenska datorspelsforskningen och spelindustrin.

